

Optimalisasi Penggunaan *Microsoft Power Point* dan *Bandicam* pada Video Pembelajaran Guru SD N 1 Celuk

^{1*}Ni Ketut Erawati, ²I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, ³Ni Kadek Rini Purwati

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia^{1,2,3}

*Email: erawatiniketut294@gmail.com

ABSTRAK

Video pembelajaran merupakan suatu media audio visual yang berisi materi-materi pembelajaran yang berperan sebagai pengantar informasi dari pengajar kepada peserta didik. Banyak guru yang memiliki keinginan untuk dapat mengembangkan video pembelajarannya sendiri, tetapi masih mengalami kendala untuk memulai dari mana dan menggunakan apa agar tidak terlalu rumit dalam pembuatannya. Hal itu pula yang dialami oleh guru SD N 1 Celuk. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk dapat membantu guru SD N 1 Celuk mengembangkan suatu video pembelajaran yang menarik dan sederhana dalam proses pembuatannya dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang terdapat pada *Microsoft Power Point* dan *Bandicam*. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan dilakukan observasi dan menyusun modul pelatihan, tahap pelaksanaan dilakukan pelatihan langsung dan konsultasi secara online, Tahap evaluasi dilakukan observasi kembali tentang kemampuan guru menggunakan *software* yang ditawarkan dan melihat kesulitan yang dialami guru. Berdasarkan hasil evaluasi, semua guru bisa membuat video pembelajaran, walaupun dengan powerpoint yang sederhana. Guru juga puas dengan apa yang dihasilkan, karena pada video, guru dapat berbicara langsung menjelaskan materi yang guru tulis di powerpoint sekaligus menampilkan wajah mereka di sudut video sehingga seakan siswa akan bertatap muka langsung dengan guru. Sebelumnya guru enggan membuat video pembelajaran, tapi dengan pelatihan menggunakan *Microsoft Power Point* berbantuan *Bandicam*, video pembelajaran dapat dengan mudah dibuat oleh guru khususnya guru di SD N 1 Celuk.

Kata-Kata kunci : Video pembelajaran, *Microsoft Power Point*, *Bandicam*

ABSTRACT

Learning video is an audio-visual media that contains learning materials that act as an introduction to information from the teacher to students. Many teachers have the desire to be able to develop their learning videos but are still having problems with where to start and what to use so that they are not too complicated to make. As experienced by the teacher of SD N 1 Celuk. For this reason, this community service program aims to be able to help SD N 1 Celuk teachers develop an interesting and simple learning video in the manufacturing process by optimizing the features found in Microsoft PowerPoint and Bandicam. The implementation of this training activity is divided into three stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The introduction and training of making learning videos with Microsoft PowerPoint assisted by Bandicam received positive responses from the teachers. This positive response can not be separated from the material offered is an application that is easy to learn and use by teachers, including senior teachers.

Key words: *Learning video, Microsoft PowerPoint, Bandicam*

PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh (pembelajaran daring) di masa Pandemi Covid 19 menuntut guru untuk berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Inovasi ini diperlukan agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Abidin (2020) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar, sehingga pembelajaran menekankan pada pembelajaran mandiri (*self study*), dan menggunakan teknik-teknik khusus dalam mendesain materi pembelajaran seperti penataan organisasi, administrasi, metodologi, dan komunikasi melalui berbagai media seperti komputer, televisi, radio, telepon, *internet*, video dan sebagainya.

Fikri (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa kendala pembelajaran jarak jauh yaitu terbatasnya layanan pembelajaran yang diberikan pengajar, kurangnya pemahaman pengajar dalam penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran, dan kendala jaringan internet yang buruk atau keterbatasan saluran internet. Dinyatakan juga oleh Irfan (2021) bahwa kendala pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah kurangnya interaksi yang efektif dan minimnya pengorganisasian. Oleh karena itu, perlu dirancang suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tepat agar dapat memfasilitasi interaksi, komunikasi, serta penyajian materi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Salah satu inovasi dan pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan suatu video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan suatu media yang menyajikan audio dan visual tentang materi-materi

pembelajaran yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang diajarkan (Pratama, 2017).

Media pembelajaran berupa video membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan karena video pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan semua peserta didik yang memiliki karakter belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau audio-visual), dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin dialami peserta didik diluar sekolah, merupakan media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif, video pembelajaran dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hadi, 2017). Video pembelajaran yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan memiliki durasi yang tidak terlalu lama, agar tidak menimbulkan kebosanan saat menyimak.

Oleh karena itu video pembelajaran perlu dirancang dengan menarik dan memperhatikan beberapa ketentuan, yakni video pembelajaran menampilkan pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses belajar lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, serta meningkatkan peran pengajar ke arah yang lebih positif dan produktif (Hardianti, 2017).

Video pembelajaran tidak hanya berguna sebagai media dalam pembelajaran jarak jauh melainkan dapat juga digunakan dalam pembelajaran tatap muka. Hal ini dikarenakan video pembelajaran memiliki banyak kelebihan.

Hardianti (2017) menyatakan bahwa video pembelajaran sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dalam memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh peserta didik, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Banyak guru yang memiliki keinginan untuk dapat mengembangkan video pembelajarannya sendiri, akan tetapi masih mengalami kendala untuk memulai dari mana dan menggunakan apa agar tidak terlalu rumit dalam pembuatannya. Seperti halnya yang dialami oleh guru-guru SD N 1 Celuk.

Pembelajaran jarak jauh di tingkat sekolah dasar memerlukan banyak inovasi mengingat di sekolah dasar ini peserta didik berada dalam tahap operasional konkret dimana anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Pada tahap ini, anak akan mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah terhadap situasi yang bersifat konkret (Khaulani, 2019).

Oleh karena itu diperlukan media yang tepat agar mereka dapat belajar lebih konkret. Tentunya video pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan, karena dalam video pembelajaran dapat ditambahkan animasi-animasi yang menarik. Salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan dalam pengembangan video pembelajaran adalah *Microsoft Power Point*.

Microsoft Power Point memiliki fitur yang dapat menunjang pembuatan video pembelajaran, yakni fitur animasi, fitur *action*, dan fitur *hyperlink*. Software ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video, sehingga guru dapat

berkreasi membuat media pembelajaran yang menarik namun juga praktis digunakan (Purwanti, 2020). Selain itu *Microsoft Power Point* merupakan software standar yang sudah ada di laptop/komputer sebagai bagian dari *Microsoft Office*, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh guru.

Penggunaan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya diterapkan dalam penelitian Wijayanti (2019) dimana dinyatakan bahwa *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan baik dan efektif. Tentunya untuk menghasilkan kualitas video pembelajaran yang lebih baik diperlukan aplikasi tambahan seperti Bandicam.

Bandicam adalah salah satu aplikasi yang biasa digunakan dalam melakukan aktivitas *recording*, atau lebih tepatnya *screen recording* (perekam layar) yang memiliki kelebihan dalam hal kemudahan proses instalasi, dapat melakukan *custom area* yang ingin direkam, format video yang ingin dihasilkan dapat berupa MP4 atau AVI, resolusi dapat disesuaikan dengan laptop dan dapat menampilkan wajah pemateri dengan mengaktifkan webcam (Herayanti, 2019). Perpaduan kedua aplikasi ini akan menghasilkan kualitas video yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan pemaparan tentang kemudahan dan kelebihan *Microsoft Power Point* dan Bandicam maka dilaksanakan pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang terdapat pada *Microsoft Power Point* dan Bandicam. Pemilihan SD N 1 Celuk sebagai tempat pelatihan karena guru-guru di SD N 1 Celuk kebanyakan adalah guru-guru senior yang enggan untuk membuat video pembelajaran yang rumit dengan proses *editing* yang lama. Selain itu

banyak guru juga tidak terlalu menguasai menggunakan aplikasi-aplikasi baru yang mendukung pembuatan video pembelajaran yang sulit dipelajari seperti pelatihan sebelumnya yang pernah mereka dapatkan. Oleh karena itu perlu dilakukan pelatihan dengan alat bantu yang lebih mudah dipelajari yaitu *Microsoft Power Point* dan *Bandicam*.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis situasi dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi mitra dalam mengembangkan video pembelajaran, yakni:

1. Aplikasi apa yang dapat digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran?
2. Bagaimana penggunaan *Microsoft Power Point* berbantuan *Bandicam* dalam mengembangkan video pembelajaran?

METODE

Waktu dan Tempat

Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2021 sampai dengan 1 Agustus 2021. Pelaksanaan pelatihan terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi luring atau tatap muka langsung yang dilaksanakan pada 29 Juli 2021 dan sesi daring melalui grup WA dari tanggal 30 Juli sampai 1 Agustus 2021. Pelatihan pembuatan video pembelajaran ini dilaksanakan di SD N 1 Celuk yang beralamat di Banjar Tangsub, Celuk, Sukawati, Gianyar, Bali.

Teknis Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan observasi khalayak sasaran yaitu SD N 1 Celuk, penyusunan modul pelatihan, dan identifikasi kebutuhan.

2. Tahap pelaksanaan

a. Pelaksanaan Pelatihan Tatap Muka

Pelaksanaan kegiatan pelatihan secara tatap muka dilakukan pada 29 Juli 2021 di salah satu ruangan yang disediakan oleh pihak sekolah dan mematuhi protokol kesehatan dimana semua peserta menggunakan masker dan jumlah orang dalam ruangan kurang dari 15 orang dengan ruangan yang terbuka (tidak ber AC). Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan di sekolah saat tatap muka adalah:

- 1) Penginstalan program *Bandicam*.
- 2) Pengenalan komponen-komponen *Bandicam*.
- 3) Penjelasan cara penggunaan *Microsoft Power Point* berbantuan *Bandicam* sebagai video pembelajaran.
- 4) Guru berlatih menggunakan *Bandicam*.
- 5) Diskusi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat menggunakan *Bandicam*.

b. Pelaksanaan Pelatihan Daring

Pelaksanaan pelatihan daring dilakukan melalui WA grup yang dilakukan pada 30 Juli 2021 sampai 1 Agustus 2021. Guru membentuk WA grup dan tim pemberi pelatihan juga masuk di grup sebagai pendamping dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru dan kendalanya dalam membuat video pembelajaran dengan *Microsoft Power Point* berbantuan *Bandicam*.

c. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan observasi terhadap keberlangsungan kegiatan pelatihan dan pendampingan, menganalisis kesulitan yang dihadapi guru saat pelatihan dan mencari solusinya.

PEMBAHASAN

Pengenalan Bandicam bagi guru sebagai salah satu aplikasi penunjang dalam membuat video pembelajaran adalah hal yang baru bagi guru-guru SD terutama guru-guru di SD N 1 Celuk. Sebelumnya para guru pernah mendengar aplikasi membuat video pembelajaran lain tetapi tidak mudah untuk dipelajari, digunakan, dan dipraktikkan. Oleh karena itu, kami memberikan aplikasi yang mudah diperoleh, dipelajari dan digunakan oleh para guru.

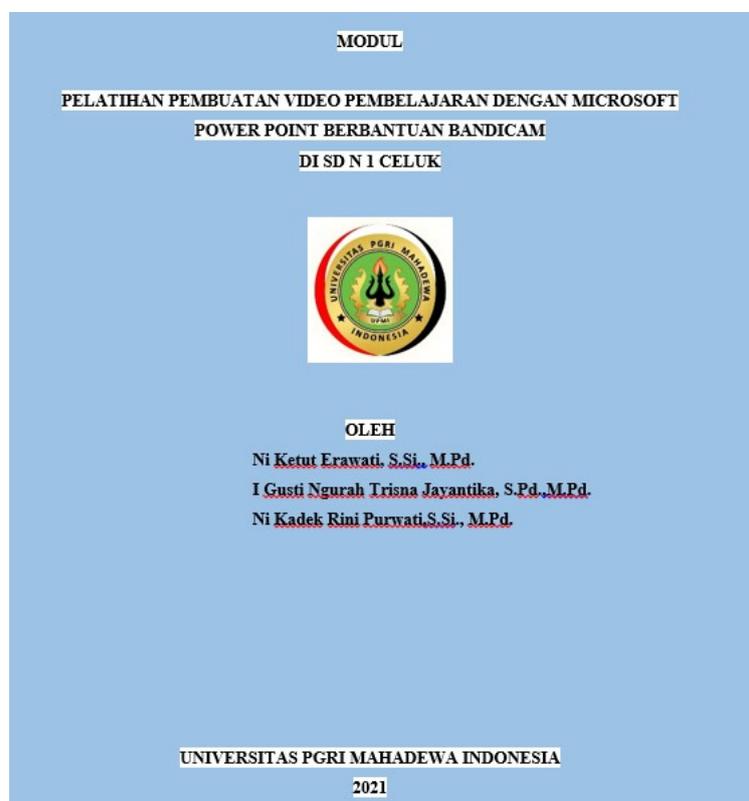
Hasil dan Pembahasan Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan observasi ke sekolah mitra. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru terlalu monoton dan kurang kreatif. Kendalanya adalah guru tidak mampu menyajikan materi yang menarik misalnya dalam bentuk video pembelajaran, karena kesulitan dalam

mempelajari, membuat dan proses yang lama. Walaupun guru di SD N 1 Celuk sudah pernah mendapat pelatihan, namun enggan digunakan karena sulit untuk dipelajari. Oleh karena itu disusunlah modul pelatihan yang mudah dipelajari guru nantinya, yaitu modul pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *Microsoft Power Point* berbantuan Bandicam.

Hasil dan Pembahasan Tahap Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan pelatihan kegiatan awal yang dilakukan adalah penginstalan Bandicam pada laptop guru-guru, dimana programnya telah dibagikan melalui *whatsApp*, sehingga para guru tidak mencari lagi di internet. Selanjutnya dilakukan presentasi pengenalan terhadap komponen-komponen pada bandicam dan fungsinya. Secara lengkap ditampilkan pada buku panduan (modul). Gambar 1 menampilkan sampul dari modul panduan yang digunakan.



Gambar 1. Tampilan Buku Panduan

Setelah mengenalkan komponen-komponennya, para guru diajak langsung untuk melakukan pengaturan awal sebelum penggunaan. Pengaturan awal bersifat fleksibel, karena ada beberapa bagian yang memberikan kebebasan kepada pengguna. Setelah pengaturan selesai, saatnya untuk melakukan perekaman baik suara dan wajah untuk membuat video pembelajaran. Kami juga menampilkan contoh video yang sudah jadi, dimana telah berhasil merekam wajah dan suara dengan bantuan Bandicam dengan menggunakan presentasi dari *Microsoft Power Point*.

Hasil dan Pembahasan Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pelatihan, terlihat para guru antusias untuk belajar membuat video pembelajaran dengan *software* yang diberikan. Menurut para guru membuat video pembelajaran jadi sangat mudah, bahkan tidak harus terlalu pintar dalam menggunakan laptop atau teknologi mengedit video, karena pekerjaan mengedit inilah yang sering menjadi kendala dan kemalasan para guru. Membuat video dengan bantuan Bandicam hanya perlu menyiapkan materi ajar dalam bentuk *Microsoft Power Point*, bahkan bisa menggunakan *Microsoft Word*, yaitu program yang sangat umum dikenal. Ini sangat membantu terutama bagi guru-guru senior, mereka tidak perlu membuat materi yang rumit, cukup presentasi sederhana, sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kemampuan guru itu sendiri, tetapi ditambah dengan Bandicam menjadi media pembelajaran yang luar biasa, karena guru bisa menambahkan suara serta wajah yang bisa dilihat oleh siswa ketika menonton video tersebut. Guru-guru juga langsung membuktikan hasil video yang mereka buat, sehingga bukan hanya sekedar

penyampain tetapi memang telah dialami secara langsung oleh para guru.

Disamping antusiasme para guru, ada beberapa kendala yang dialami, diantaranya sebagai berikut.

- a. Kesulitan dalam menyalin *Crack* dari bandicam sehingga *Watermark* "Bandicam" terlihat saat video digunakan, tetapi ini tidak jadi masalah karena tidak mempengaruhi kualitas dan isi video yang dibuat.
- b. Ketika kamera laptop yang digunakan tidak bagus, maka hasil rekam wajah yang ditampilkan juga tidak bagus, maka solusinya adalah mencari tempat yang terang.
- c. Kecemasan para guru pada saat memulai, karena takut salah dan membuat kerusakan pada laptop, sehingga guru tidak mau mencobacoba dalam hal pengaturan awal pada bandicam untuk melihat hasil yang akan ditampilkan. Hal ini dapat mengurangi kreativitas guru dalam mengeksplor menu-menu pada saat menggunakan bandicam dalam pembuatan video. Hal ini diatasi dengan menjelaskan bahwa kesalahan pengaturan awal tidak akan membuat laptop eror, kemungkinannya adalah hasil video yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan atau tidak maksimal. Sehingga pengaturan awal dilakukan dengan lebih teliti dan mengikuti saran pada petunjuk yang telah diberikan.

Berikut adalah beberapa gambar saat pelaksanaan pelatihan tatap muka berlangsung.



Gambar 2. Sesi Pengenalan Aplikasi



Gambar 3. Sesi Praktek Langsung

Beberapa pertanyaan juga diajukan oleh para guru, diantaranya:

- a. Bagaimana jika saat perekaman ada yang mengganggu, apakah harus direkam dari awal lagi?

Jawabannya adalah tidak harus. Karena pada bandicam ada pengaturan yang sudah kita atur di awal penginstalan saat kita ingin berhenti sementara melakukan perekaman, yaitu di bagian "*Video-pause hotkey*". Kita perlu mengingat tombol apa yang kita atur untuk ditekan di bagian tersebut. Saat pelatihan kami menyarankan dan

sepatuk untuk mengaturnya dengan menekan tombol "spasi". Maka dengan menekan tombol itu, otomatis perekaman dihentikan dan saat ditekan kembali maka kita bisa merekam kembali.

- b. Apakah latarnya bisa diganti, bukan menggunakan latar nyata?

Jawabannya bisa, tetapi latar nyata yang digunakan harus berupa latar satu warna, sehingga bisa diubah warnanya pada bagian "*webcam - use choma key - advanced*", pilih warna, dan klik "ok".

c. Apakah Bandicam bisa diakses gratis?

Jawabannya adalah Bandicam dapat diunduh secara gratis dan versi terbaru pun tersedia di internet, tetapi tanpa *crack*.

d. Apakah Bandicam bisa digunakan *offline*?

Jawabannya adalah pada saat pengunduhan tentunya memerlukan koneksi internet, tetapi setelah diunduh, dalam penggunaannya dapat digunakan secara *offline*.

e. Setelah selesai menghasilkan video pembelajaran, apakah sudah siap diunggah ke youtube?

Jawabannya adalah tentu saja siap, asalkan bapak ibu sudah mengecek dan melihat hasil video yang akan diunggah agar sesuai dengan yang bapak ibu harapkan.

f. Apakah ada batasan durasi saat membuat video?

Jawabannya adalah tidak, jika pengguna berhasil menyalin kode crack dari file aplikasi Bandicam yang diinstal (berhasil terdaftar di akun bandicam). Tetapi jika tidak berhasil mendapatkan atau menyalin kode crack tersebut maka durasi maksimal adalah 10 menit. Berdasarkan pengalaman dan cerita para siswa, menonton video dengan durasi lebih dari lima menit saja, siswa akan bosan. Selain itu akan memerlukan ruang dan kuota yang lebih banyak saat siswa mengunduh video. Oleh karena itu membuat video pembelajaran yang efektif adalah dengan durasi kurang dari 10 menit, caranya dengan membuat materi inti dan tepat sasaran, sehingga tidak menjadi kendala walaupun menggunakan Bandicam yang tidak teregistrasi atau tanpa *crack*.

Pengenalan dan pelatihan membuat video pembelajaran dengan *Microsoft Power Point* berbantuan Bandicam mendapat tanggapan yang positif dari para guru yang ditunjukkan dengan antusiasme para guru dalam menyimak, mencoba dan berdiskusi. Tanggapan yang

positif ini tidak terlepas dari materi yang ditawarkan adalah aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan oleh para guru, termasuk guru-guru senior. Melalui pelatihan ini, fitur-fitur yang ada pada *Microsoft Power Point* dan Bandicam dapat dioptimalkan penggunaannya dalam mengembangkan suatu video pembelajaran.

Bandicam dapat menjadi salah satu referensi bagi guru ataupun yang berkepentingan di dunia pendidikan untuk membuat media pembelajaran di era digital dan sangat membantu dalam pembelajaran jarak jauh. Fungsi bandicam sebagai perekam layar memudahkan kita untuk menjelaskan apa yang ada di layar laptop. Kedepannya diharapkan semua guru bisa membuat suatu video pembelajaran bagi siswa dengan aplikasi Bandicam. Tentunya video yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya adalah isi video yang ditampilkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pelajaran; gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan susila, tindakan yang menistakan RAS, dan tindakan kekerasan; durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja (Batubara, 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Guru diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat suatu video pembelajaran yang diminati oleh siswa, tetapi mudah dibuat oleh guru. Salah satu aplikasi yang mendukung pembuatan video pembelajaran adalah *Microsoft Power Point* berbantuan Bandicam.
2. Video pembelajaran yang dihasilkan berupa materi yang disampaikan guru, disertai suara dari guru dalam menjelaskan materi yang disajikan serta tampilan wajah guru secara

langsung di dalam video. Hal ini dapat membuat siswa seolah bertemu langsung dengan guru seperti di sekolah.

3. Membuat video pembelajaran dengan *Microsoft Power Point* berbantuan *Bandicam* sangat mudah dipelajari dan digunakan. Para guru cukup menyediakan materi dalam bentuk *power point* baik yang sederhana ataupun sudah dilengkapi dengan animasi. Selanjutnya setelah *Bandicam* diinstal di laptop yang berbasis Windows, maka pembuatan video pembelajaran siap dimulai.
4. Guru-Guru di SD N 1 Celuk dapat menerima pelatihan dengan baik dan memberikan hasil sesuai dengan yang kami harapkan, sehingga kedepannya guru-guru dapat membuat video pembelajaran sendiri bukan mengunduh dari internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada mitra dalam pengabdian ini, yakni kepala sekolah dan guru SD N 1 Celuk yang telah berpartisipasi dalam pelatihan dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat hingga berjalan lancar. Terimakasih juga kepada Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, melalui LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) yang telah memberi kepercayaan melaksanakan tugas pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Adeng, H., Dinda, A. 2020. Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 131-146. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Batubara, H., Dessy, N.A. 2016. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika

SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).

- Fikri, M., Faizah, S. Elian, R. Rahmani, M. Ananda, and A. Suryanda. (2021). Kendala dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 145.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(15), 96-102.
- Hardianti dan Wahyu, K.A. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Herayanti, L., Baiq, R.S., Baiq, A.S., Wirawan, P. 2019. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru-Guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan *Bandicam*. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4).
- Irfan, M., dan Ariandi, A. 2021. Analisis Penggunaan Aplikasi Daring oleh Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 12(2), 139-144.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., Irda, M. 2020. Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1).
- Pratama, A.P., Saida, U., Dedi, K. 2017. Pemanfaatan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(13), 80-87.
- Purwanti, L., Rizki, W., Surya, A.M. 2020. Analisis Penggunaan Media

- Power Point* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education*, 3(2),157-166.
- Wijayanti, W., Stefanus, C.R. 2019. Pengembangan Media Power Point IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83.