

INCREASING THE COMPETENCE OF TEACHERS IN IMPROVING THE ABILITY OF CREATIVE THINKING AND ACTION OF STUDENTS THROUGH THE UTILIZATION OF ANIMATION LEARNING VIDEOS

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR DAN BERTINDAK KREATIF PESERTA DIDIK MELALUI PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI

ELSA KRISTINA

SD Negeri 4 Purbaratu Kota Tasikmalaya

ekristina0607@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v16i2.335>

ABSTRACT

This research is motivated by the weakness of teachers in the use of learning animation videos when carrying out the learning process in the classroom. It is known from the observation of the lesson plans of 11 teachers who rarely use animated video-based learning media. This study aims to determine the increase in teacher competence in the use of learning animation videos when carrying out the learning process through in-house training (IHT). The selection of In House Training (IHT) in improving teacher competence, with the consideration that activities do not hinder the main task of teachers and the costs are also relatively affordable, because the implementation is internally in schools. The research method used is pre-experimental designs of the type One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection techniques were carried out through interviews, observation of participant activities, documentation and results of pre-test and post-test activities. The results showed that there was an increase in teacher competence in utilizing learning animation videos through in-house training for teachers at SDN 3 Sukamenak, Purbaratu District, Tasikmalaya City. The assessment using the IHT observation rubric at the time of the pre-test was found that only 30 % were ready to take part in the activity, thus it was declared a poor category, while the results of the assessment after IHT through the post-test showed 80 % achievement so that it was declared a very good category. Furthermore, the teacher's activities when carrying out learning after IHT were better than before IHT. The acquisition of the final results of teacher competence in utilizing learning animation videos in the learning process with a percentage increase of 40 % so that there is an increase.

Keywords: Teacher, Competence, Learning Video, Animation

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh lemahnya guru dalam pemanfaatan video animasi pembelajaran ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Hal itu diketahui dari hasil pengamatan rencana pembelajaran 11 orang guru yang jarang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kompetensi guru dalam dalam pemanfaatan video animasi pembelajaran ketika melaksanakan proses pembelajaran melalui *in house training* (IHT). Pemilihan *In House Training* (IHT) dalam meningkatkan kompetensi guru, dengan pertimbangan kegiatan tidak menghambat tugas utama guru dan biaya juga relatif terjangkau, karena pelaksanaannya di internal sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental designs jenis One-Group Pretes-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui, wawancara, observasi kegiatan peserta, dokumentasi dan hasil pre test dan post tes kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan video animasi pembelajaran melalui *in house training* pada guru di SDN 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Penilaian dengan rubrik observasi IHT pada saat pre test diketahui hanya 30 % siap mengikuti kegiatan, dengan

demikian dinyatakan kategori kurang, sedangkan hasil penilaian setelah IHT melalui post test, menunjukkan pencapaian 80 % sehingga dinyatakan kategori sangat baik. Selanjutnya aktivitas guru ketika melaksanakan pembelajaran sesudah IHT, lebih baik daripada sebelum IHT. Adapun perolehan hasil akhir kompetensi guru dalam memanfaatkan video animasi pembelajaran pada proses pembelajaran dengan persentase kenaikan 40 % sehingga terjadi peningkatan.

Kata Kunci: Guru, Kompetensi, Video Pembelajaran, Animasi

PENDAHULUAN

Kompetensi guru dalam menguasai media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi. Kompetensi pedagogik dewasa ini tidak hanya sebatas kemampuan guru memberikan pelajaran dengan baik, akan tetapi lebih dari itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dan tentunya menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang. Kompetensi guru tentunya akan terus berubah sejalan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Perubahan yang terjadi ditengah masyarakat dan dunia pendidikan khususnya harus diimbangi dengan kreativitas dan inovasi guru, sehingga proses pembelajaran dikelas akan selalu disenangi oleh peserta didik.

Terjadinya musibah pandemi Covid -19 awal tahun 2020, menjadi pelajaran berharga bagi kita semua betapa inovasi menjadi hal penting dalam menanggulangi masalah sosial akibat covid-19. Dampak tersebut tidak hanya terjadi pada aspek tertentu saja. Hampir disemua aspek kehidupan terjadi krisis pada aspek kesehatan, pendidikan, ekonomi, agama, sosial dan aspek lainnya.

Dalam kondisi tersebut inovasi menjadi salah satu kunci untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Inovasi akan memiliki peran penting dalam pemulihan setelah virus corona (Solviana, 2020). Berbagai negara di seluruh dunia telah memperkenalkan berbagai solusi selama pandemi untuk keberlangsungan proses pendidikan. Hasil penelitian yang dilakukan Purandina menunjukkan bahwa perpustakaan online, siaran TV, pedoman, sumber daya, kuliah video, saluran online diperkenalkan di setidaknya 96 negara selama Covid-19 (Purandina, 2020). Belajar seperti ini tentu telah berubah secara masif

kebiasaan yang ada dari proses belajar mengajar.

Untuk melindungi peserta didik dan guru dari penyebaran virus covid-19, sekaligus ikhtiar memutus mata rantai Covid-19, sekolah terpaksa melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan model online sebagai pengganti sampai batas waktu yang belum ditentukan. Kondisi ini secara turunan mengharuskan seluruh pemangku kepentingan yang terlibat dalam pendidikan, khususnya guru, untuk beradaptasi sehingga tujuan mutu dan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Perilaku inovatif guru sangat dibutuhkan selama pandemi Covid-19 untuk membuat suasana belajar siswa tidak monoton dan menyenangkan selama belajar di rumah (Asmuni, 2020).

Fakta di lapangan menunjukan secara umum guru di sekolah belum siap menghadapi gelombang perubahan yang sangat drastis dan cepat dalam pembelajaran. Selama belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia untuk pembelajaran. Walaupun teknologi tersebut sudah akrab setiap hari bahkan ada dalam genggam tangan setiap saat. Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang terjadi saat ini, mengharuskan adanya pemahaman kembali atau *up grading* bagi guru akan pentingnya penguasaan teknologi untuk pembelajaran. Hal tersebut dibutuhkan agar guru lebih menyadari akan pentingnya memaksimalkan teknologi yang ada untuk pembelajaran. Kemajuan teknologi yang selama ini ada dalam genggam tangan guru berupa hp smartphone/android dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, bukan hanya hiburan atau informasi semata (Brahma, 2020). Dibutuhkan kemauan dan kreativitas guru untuk terus belajar dalam memanfaatkan berbagai kemajuan yang ada. Guru tidak boleh berdiam diri hanya menunggu instruksi dan informasi. Bersama kepala sekolah, guru harus dapat membuat terobosan mengatasi

permasalahan sulit dalam pembelajaran di sekolah. keterampilan guru tidak boleh stagnan. Hal tersebut mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berubah dengan sangat cepat. Keterampilan pendidik merupakan kemampuan seorang pendidik yang mempergunakan pikiran dan perbuatan dalam melaksanakan pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti sebagai kepala sekolah dituntut untuk berupaya meningkatkan kemampuan guru di sekolah dalam penguasaan teknologi informasi untuk pembelajaran. Diantara teknologi yang bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh ialah video pembelajaran animasi. Kepala SDN 3 Sukamenak dalam hal ini berupaya agar seluruh guru dapat memanfaatkan video pembelajaran animasi untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi riil menunjukkan kemampuan guru-guru SDN 3 Sukamenak dalam memanfaatkan video pembelajaran animasi sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi rendahnya kemampuan guru SDN 3 Sukamenak disebabkan beberapa hal, diantaranya; minimnya sumber video animasi pembelajaran dan usia guru yang menjelang pensiun. Oleh karena itu dalam rangka meningkatkan kompetensi guru SDN 3 Sukamenak diselenggarakan *In House Training* selanjutnya disingkat dengan IHT. Melalui kegiatan tersebut diharapkan kegiatan IHT dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan video animasi untuk pembelajaran.

In House Training (IHT) merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dan karyawan. IHT ini tentu saja sangat penting sebagai salah satu dari CPD (*Continuous Profesional Development*) yang harus senantiasa dilakukan oleh guru untuk menjaga kualitas mereka (Caswita, 2022).

Sementara itu tujuan IHT sendiri yaitu: a] meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM); b] memperbaiki kinerja, c] menciptakan interaksi antara peserta; d] mempererat rasa kekeluargaan dan kebersamaan; serta e] meningkatkan motivasi dan budaya belajar yang berkesinambungan. Dari sisi keuntungan Kusmayadi, (2020) menyebutkan: a] Hasilnya lebih

maksimal, b] Materinya lebih spesifik, c] Biaya lebih murah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti sebagai kepala sekolah mengadakan penelitian dengan judul: Peningkatan Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir dan Bertindak Kreatif Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Video Pembelajaran Animasi.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran secara signifikan mempunyai peran dalam menentukan kelancaran proses belajar dan mengajar (Kurnia dan Nugroho, 2017). Media pembelajaran yang berupa teknologi digital, salah satunya adalah memanfaatkan video animasi yang menarik. Hal ini tentunya menjadikan penggunaan media pembelajaran sangat membantu keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar.

Pada umumnya pembelajaran memiliki kendala karena masih menggunakan pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Menurut Djamarah (1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Sementara itu menurut pandangan psikologi pendidikan, model pembelajaran konvensional adalah model atau cara yang digunakan pengajar atau pendidik dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model yang bersifat umum dan biasa, bahkan tanpa menyesuaikan cara yang tepat berdasarkan sifat dan karakteristik dari materi pembelajaran atau bidang pelajaran yang dipelajari.

Fasilitas multimedia dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori dari Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Arsyad, 2017).

Lebih lanjut menurut Arsyad (2017) Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Sudjana dan Rivai (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar.

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat serta keinginan siswa dalam belajar. Namun, jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut monoton, maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan baik. Saat ini guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah seorang guru dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Fungsi dari media pembelajaran interaktif adalah sebagai alat untuk memperjelas materi pembelajaran, sebagai alat untuk mencari persoalan baru yang nantinya dibahas bersama, dan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah animasi. Animasi adalah sekumpulan gambar statis yang saling berhubungan kemudian ditayangkan bergantian dalam waktu cepat. Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Animasi digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan dua tujuan. Tujuan pertama adalah untuk menarik perhatian peserta didik. Animasi memberikan ruang kepada guru untuk mengekspresikan bahan ajar dengan tampilan yang lebih menarik. Animasi bisa disisipkan dengan unsur lucu dan penuh warna sesuai dengan materi yang diajarkan.

Fungsi kedua dari animasi adalah menghindari perbedaan pendapat ketika menyampaikan materi. Animasi dapat dengan mudah dirancang menghilangkan faktor-faktor yang tidak ingin

diamati agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Ada beberapa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran animasi, antara lain:

Media animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamis. Animasi mampu menarik perhatian siswa dengan mudah. Animasi mampu digunakan untuk menyediakan pembelajaran secara maya. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk visual melalui animasi memudahkan dalam proses penyampaian penerapan konsep atau demonstrasi materi pelajaran.

Hal tersebut berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya hasil penelitian dari Siska, J, dkk, (2020), bahwasanya pada saat melakukan pembelajaran kepada siswa guru melalui tiga tahap yaitu tahap awal, inti dan penutup. Dalam pelaksanaan pembelajaran di ruangan terlihat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan guru memanfaatkan media berbasis video dengan cara membuat tampilan yang menarik pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan baik.

Kemudian hasil penelitian dari Anindyawati, J (2020). Kesimpulan hasil penelitiannya bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, hal ini dikarenakan media sebagai alat atau perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Babatan 1/456.

Berikutnya hasil penelitian dari Sunandar, B (2020), Hasil penelitiannya adalah bahwasanya, video pembelajaran animasi dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran, merangsang kreatifitas, semangat belajar siswa, selain itu melalui media tersebut, pengetahuan siswa, penyusunan bahan ajar, pemilihan materi dan cara penyampaian guru mengalami kemajuan. Menggunakan video animasi sebagai media secara tidak langsung meningkatkan minat belajar siswa dalam hal pencarian ide dan materi sehingga siswa tidak merasa bosan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Arikunto (2010 : 124), *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah dilakukan tes akhir (*posttest*).

Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan/*treatment* (Sugiyono, 2012).

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut. Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

1. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat kemampuan. Dalam hal ini kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran.
2. *Treatment* dengan memberikan perlakuan kepada guru sebagai subjek penelitian yaitu melalui *In House training*.
3. Memberikan pos-test untuk mengukur variabel terikat setelah *treatment* diberikan. (Sugiyono 2012).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

Kegiatan IHT merupakan bentuk kegiatan berupa pemberian perlakuan terhadap guru SDN 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran. IHT dilaksanakan pada hari jumat tanggal 29 Oktober 2021. Berdasarkan hasil pre-test awal dari 10 guru, baru 3 orang atau baru 30 % saja yang menguasai TIK dengan baik. Masih ada 7 orang guru atau 80 % yang membutuhkan peningkatan kompetensi di bidang TIK. Penyebabnya adalah *pertama*, merasa sudah menjelang usia pensiun menyebabkan menurunnya motivasi untuk terus belajar. *Kedua*, takut terjadinya kesalahan yang mengakibatkan kerusakan pada perangkat media. *Ketiga*, merasa nyaman dengan kondisi saat ini, sehingga guru enggan keluar dari kondisi nyaman. *Keempat*, masih rendah kesadaran akan pentingnya TIK sebagai media pembelajaran yang efektif. *Kelima*, tidak adanya

kesempatan dan peluang untuk bisa lebih dekat dengan teknologi canggih tersebut. Kegiatan pelatihan di luar sekolah dirasa kurang efektif, sehingga perlu dicari terobosan baru yang lebih efektif. Karena para guru mempunyai waktu luang ketika menunggu jam pulang, maka kegiatan IHT dirasa lebih efektif dan tepat untuk kegiatan meningkatkan kemampuan guru SDN 3 Sukamenak Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya. Berdasarkan alasan yang diuraikan tersebut, maka penelitian ini sebagai upaya meningkatkan kompetensi pedagogik guru dengan langkah-langkah: [1] menjelaskan hakikat media pembelajaran, [2] memperkenalkan komputer sebagai media pembelajaran, [3] menjelaskan bagian-bagian komputer dan fungsinya, [4] menjelaskan langkah-langkah pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran, [5] melatih guru mencari video pembelajaran animasi melalui online, [6] melatih guru mendownload video animasi pembelajaran, [7] mempresentasikan video animasi pembelajaran yang telah didownload, [8] menjelaskan langkah-langkah memanfaatkan video animasi pembelajaran, [9] membuat RPP dengan memasukan media video animasi sebagai media pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan IHT di SDN 3 Sukamenak adalah sebagai berikut :

Tahap awal yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan perencanaan, agar perencanaan mudah dimengerti secara operasional dan dilaksanakan oleh penulis yang akan meneliti, maka penulis menyusun sebuah rencana tindakan diantaranya; penulis merencanakan waktu pelaksanaan, guru dan personil yang terlibat, sasaran, cara melakukan observasi dan merencanakan metode IHT. Peneliti bekerja secara maksimal menyiapkan materi-materi dan buku panduan yang akan dijadikan pedoman pada saat kegiatan. Berkoordinasi dan berkomunikasi secara aktif dengan teman sejawat yang akan membantu pada saat pelaksanaan IHT.

Penulis juga mempersiapkan instrumen monev hasil IHT, kemudian menganalisis hasilnya. Perencanaan dilakukan kurang lebih satu minggu. Dalam penyusunan rencana tidak ada kendala yang berarti yang dihadapi penulis. Pelaksanaan tahap I, dilaksanakan dengan melibatkan 11

orang guru yang diobservasi. Kegiatan pertama pada hari Jumat, tanggal 29 Oktober 2021, seluruh guru dikumpulkan dalam satu ruangan kemudian diberikan IHT terutama terkait penguasaan membuat Video Pembelajaran.

Pembinaan ditekankan pada proses pembuatan Video Pembelajaran sebagai media yang akan digunakan oleh guru dalam mengajar, guru dibimbing untuk menyusun RPP dengan benar. Selain itu guru juga dibimbing dalam menggunakan dan memanfaatkan sumber dan media belajar. Selama pelaksanaan, observer mengamati jalannya kegiatan. Setelah melakukan serangkaian kegiatan IHT guru diberi kesempatan untuk membuat video Pembelajaran sesuai dengan pengarahan yang telah diberikan, setelah selesai guru diberikan kuesioner untuk diisi. Lembar kuesioner dan Video Pembelajaran yang telah dibuat dianalisis. Hasil analisis tersebut dijadikan rujukan untuk melakukan kegiatan tahap II. Tidak ada kendala berarti yang dihadapi penulis selama proses pelaksanaan. Observasi pada tahap ini dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan IHT yang menitik beratkan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan video pembelajaran animasi sebagai tujuan kegiatan. Tujuan dilaksanakan pengamatan adalah untuk mengetahui pelaksanaan IHT terkait dengan kelemahan, keunggulan sehingga kegiatan peningkatan kompetensi guru melalui IHT sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasilnya meningkatnya kemampuan guru dalam video pembelajaran animasi. Kegiatan peserta juga diobservasi, baik menyangkut kehadiran guru, kesiapan bahan dalam mengikuti workshop seperti kesiapan laptop, dan keaktifan guru dalam mengikuti IHT.

Pelaksanaan IHT di SDN 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu berjalan dengan baik. Temuan yang diperoleh berdasarkan observasi menunjukkan 11 guru peserta IHT terlihat antusias dan penuh semangat mengikuti kegiatan. 11 orang guru sebagai peserta hadir keseluruhan dan terlibat aktif sejak awal dimulai kegiatan. Walaupun tidak semua guru terbiasa memanfaatkan video animasi untuk pembelajaran, namun semangat yang tinggi dari para peserta menjadikan kegiatan berjalan baik sesuai rencana.

B. Pembahasan

a) Pelaksanaan IHT Tahap I

Pelaksanaan kegiatan IHT tahap I dilaksanakan pada hari Jumat, Tanggal 29 Oktober 2021, dimulai pada pukul 07.30 sampai pukul 16.00, bertempat di SDN 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil analisis data yang ada. Pelaksanaan kegiatan yang diikuti 11 orang guru sebagai peserta. Berdasarkan data tersebut diambil adalah rata-rata dari nilai 11 orang peserta, setiap indikator ketercapaiannya berbeda-beda. Indikator 1,2 dan 3, sudah baik sekali, indikator 5 sudah baik. Pada indikator 4 cukup dan masih perlu ditingkatkan lagi untuk program RPK di tahap yang kedua, yang diharapkan peserta bernilai sangat baik, ada satu orang guru yang masih bernilai lemah atau masih kurang untuk itu perlu bimbingan ke tahap kedua, akan dilaksanakan bimbingan tutor sebaya.

Tabel 1
Hasil IHT Tahap I

No	ASPEK EVALUASI	Ihat M	Kokom K	Haer A	Ellis L	Rini	Yuliani G	Ipah S	Muslim M	Lilis S	Huda N	Dewi I	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Menjelaskan konsep pembelajaran melalui VPA	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	40	90,90	A
2	Mendesain pembelajaran melalui VPA	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	40	90,90	A
3	Membuat VPA	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	33	85,36	A
4	Menerapkan VPA dalam pembelajaran di kelas	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	29	65,90	C
5	Manfaat penggunaan VPA dalam pembelajaran	4	1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	34	72,27	B
	Jumlah Skor	10	16	19	9	19	18	18	18	18	18	18	89,75	81,25	B
	Nilai = Jumlah Skor Total /20x100	50	80	95	45	95	90	90	90	90	90	95			

Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa pada tahap I guru di SDN 3 Sukamenak dapat menguasai materi pembuat video pembelajaran animasi dengan baik. Hanya ada satu orang guru yang nilainya dibawah rata-rata. Namun demikian untuk memantapkan lagi keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran animasi, penulis merasa perlu dilakukan Kembali kegiatan IHT tahap II.

Pelaksanaan Tahap II

b) Pelaksanaan IHT Tahap II

Pelaksanaan IHT tahap II dilaksanakan pada

hari Sabtu tanggal 30 Oktober 2021. Peserta tahap II masih sama dengan pelaksanaan tahap I. Tahap II dilaksanakan karena masih adanya indikator yang lemah yang telah dilaksanakan pada tahap I. Pada tahap II dengan tujuan RPK yang sama, tetapi berbeda dalam teknik. Pada tahap II menggunakan teknik tutor sebaya, maksudnya penulis tidak lagi menggunakan narasumber, akan tetapi minta bantuan guru yang telah cukup, dan capak mencapai indikator pada tahap I untuk membimbing guru lain yang belum bisa membuat video pembelajaran. Jadi disini terjadinya kolaborasi/bekerja sama meningkatkan kompetensi bersama-sama untuk pengembangan sekolah terkait memperbaiki standar proses pendidikan untuk mewujudkan visi dan misi sekolah.

Penulis akan merinci kegiatan mulai perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi sampai dengan refleksi. Untuk itu penulis menyusun kegiatan di antaranya, pertama persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Adapun hasil pelaksanaan IHT tahap II hasil evaluasi pelaksanaan program kegiatan tahap II berdasarkan instrumen yang diisi oleh responden sebanyak 11 peserta (Guru) dan mencapai rata-rata score 100, artinya sebagian besar indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan sangat baik. Untuk lebih jelasnya, dapat di lihat pada Tabel 2.

Tabel 2
Hasil IHT Tahap II

No	ASPEK EVALUASI	Ihat M	Kokom K	Haer A	Els L	Rini	Yuliani G	Ipah S	Muslim M	Lilis S	Huda N	Dewi I	Jumlah Skor	NILAI	Kategori
1	konsep pembelajaran melalui VPA	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	42	90,90	A
2	Mendesain pembelajaran melalui VPA	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	26	90,90	A
3	Membuat video pembelajaran animasi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	28	85,36	A
4	Menerapkan Video pembelajaran animasi dalam pembelajaran di kelas	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	43	65,90	A
5	Mendapatkan manfaat dari penggunaan Video pembelajaran animasi	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	34	72,27	A
	Jumlah Skor	17	20	20	20	29	18	19	19	19	18	19	209	96,36	A
	NILAI = Jumlah Skor Total /20x100	50	80	95	45	95	90	90	90	90	90	95	600		

Berdasarkan data di atas, hasil perolehan nilai rata-rata dari peserta di tahap II, terdapat peningkatan yang sangat baik dengan score rata-rata 96,36 semua indikator semua terpenuhi dengan katagori sangat baik.

PENUTUP

1. Simpulan

Kegiatan *In House Training* (IHT) dalam pemanfaat video animasi pembelajaran yang dilaksanakan selama dua hari memberikan dampak yang sangat luar biasa terhadap pengetahuan dan keterampilan guru sebagai peserta. Selama proses *In House Training* (IHT), guru peserta menunjukkan antusias yang tinggi akan rasa ingin tahu, sehingga sangat termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan. Selain itu, ilmu baru dan dibutuhkannya keterampilan membuat video animasi untuk pembelajaran mendorong peserta memiliki kemauan yang kuat agar mampu membuat video animasi sendiri. Demikian halnya dengan disiplin peserta selama kegiatan menunjukkan sikap seorang teladan. Hal ini juga didorong oleh kearifan lokal yang ada SD Negeri 3 Sukamenak Kota Tasikmalaya. Selain persentase yang ditunjukkan pada table pretest dan posttest, hasil akhir atau produk video animasi dari peserta juga memberikan gambaran bahwa pengetahuan dan keterampilan peserta mengalami peningkatan yang signifikan.

Data hasil kegiatan dari 11 orang guru pada IHT tahap I menunjukan hanya ada 1 orang guru yang nilainya masih kurang atau dibawah nilai kelulusan. Hal tersebut menunjukan keberhasilan kegiatan IHT dalam meningkatkan kompetensi guru memnafaatkan video animasi untuk pembelajaran. Namun demikian untuk lebih memperdalam lagi kompetensi guru dilakukan kegiatan IHT tahap II dengan metode tutor sebaya. Narasumber kegiatan tahap II adalah rekan sejawat yang sudah lebih mahir atau kompeten.

2. Rekomendasi

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dibutuhkan guru-guru yang memiliki kreatifitas atau keterampilan yang memadai. Pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran yang telah dilaksanakan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SDN 3 Sukamenak

dalam merancang dan membuat video animasi untuk pembelajaran SDN 3 Sukamenak. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan kepada seluruh guru SD untuk aktif mencari informasi kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh berbagai

lembaga baik sesara online ataupun tatap muka. Selain itu, kepala sekolah juga harus memberikan kesempatan dan dukungan baik moril ataupun materil kepada setiap guru untuk mengikuti pelatihan. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Anindyawati, L. 2020. Pemanfaat Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (1) : 1-10.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmuni, Asmuni. 2020. "Problematika pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 dan solusi pemecahannya". *Jurnal paedagogy* 7 (4): 281–88.
- Brahma, Bayu. 2020. "Oncologists and COVID-19 in Indonesia: What can we learn and must do"? *Indonesian Journal of Cancer* 14 (1): 1–2.
- Caswita, Caswita. 2022. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Zoom Meeting untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar". *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6 (1): 211–30.
- Furoidah. 2009. *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya: Mentari Pustaka.
- Kurnia, Ermi Dyah, dan Nugroho, Yusro Edy. 2017. "Pelatihan pembuatan media pembelajaran aksara jawa bagi guru bahasa jawa sma di kabupaten Rembang". *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2 (2): 101–12.
- Kusmayadi. 2020. "Efektifitas in House Training untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Bertanya Effectiveness of in-house trainingto improve teachers' ability to ask questions". *ARJI/ : Action ResearchJournal Indonesia* 11.
- Purandina, I Putu Yoga. 2020. "Pendidikan karakter tumbuh selama pandemi Covid-19". *COVID-19: Perspektif Pendidikan* 1 (1): 99–114.
- Solviana, Meita Dwi. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung". *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 1 (1): 1–14.
- Sudjana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunandar, B. 2020. Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Siska, J. Dkk. 2020. Pemanfaat Media Bernasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah. *JDER Journal of Dehasen Education Review*, 2020: 1(2), 93-97