



## Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Literasi Numerasi Siswa *Slow Learner* Bagi Guru Pendamping Khusus SMP Inklusi Kabupaten Magetan

### *Training on Making Videos for Learning Literacy and Numeracy for Slow Learner Students for Special Assistant Teachers for Inclusive Middle Schools in Magetan Regency*

Sri Anardani<sup>1\*</sup>, Wasilatul Murtafiah<sup>2</sup>, Rischa Pramudia Trisnani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

Korespondensi penulis: [anardani@unipma.ac.id](mailto:anardani@unipma.ac.id)

#### Article History:

Received: Juli 01, 2024;

Revised: Agustus 14, 2024;

Accepted: September 13, 2024;

Published: September 17, 2024

**Keywords:** *Slow Learner, Numeracy Literacy, Learning Videos, OpenShoot Videos*

**Abstract:** *Inclusive education is one of the efforts to realize educational services for children with special needs as regulated in Permendiknas No. 70 of 2009. Magetan Regency was declared an inclusion district in 2017. Based on the 2023 education report card data, junior high school students have the lowest achievement in numeracy literacy compared to elementary and high school students, namely only 41.14%, almost close to the poor category (<40%). Based on the results of interviews with Special Assistant Teachers (GPK), data was obtained that slow learner students had difficulty using writing in the Mathematics learning process. The training activity for making learning videos using OpenShoot videos was carried out using direct practice, mentoring and evaluation methods. The aim of the training is to develop GPK's digital competency. The result of this training is learning media in the form of numeracy literacy learning videos for slow learner students.*

#### Abstrak

Pendidikan inklusi merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus sebagaimana diatur dalam Permendiknas No.70 Tahun 2009. Kabupaten Magetan menyatakan sebagai kabupaten inklusi pada tahun 2017. Berdasarkan data rapor Pendidikan tahun 2023 bahwa siswa jenjang SMP memiliki kompetensi literasi numerasi dengan capaian terendah dibanding siswa Tingkat SD dan SMA yaitu hanya 41,14% hampir mendekati kategori kurang (<40%). Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus (GPK) didapatkan data bahwa siswa *slow learner* mengalami kesulitan menggunakan tulisan dalam proses belajar Matematika. Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan OpenShoot video ini dilaksanakan dengan metode praktik langsung, pendampingan dan evaluasi. Tujuan pelatihan adalah untuk mengembangkan kompetensi digital GPK. Hasil dari pelatihan ini adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran literasi numerasi bagi siswa *slow learner*.

**Kata Kunci:** Slow Learner, Literasi Numerasi, Video Pembelajaran, OpenShoot Video

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam membantu peserta didik mencapai tujuan masa depan. Sekolah memiliki peran penting sebagai tempat mencari pengetahuan bagi anak-anak didik termasuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan belajar. Anak-anak yang mengalami permasalahan terlambat belajar dibanding anak

seusianya akan sering mengulang materi karena rendahnya penguasaan terhadap materi. Pendidikan inklusi merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus sebagaimana diatur dalam Permendiknas No.70 Tahun 2009<sup>1</sup>. Memahami kondisi siswa sangatlah penting bagi seorang guru karena keberadaan seorang siswa dengan keterlambatan belajar dibutuhkan proses pembelajaran yang lebih menarik menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran supaya siswa *slow learner* lebih mudah memahami materi<sup>2</sup>. Tuntutan capaian pembelajaran yang harus dipenuhi guru menyebabkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik<sup>3</sup>.

Literasi numerasi adalah kemampuan yang harus dimiliki anak-anak didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan aspek matematika. Kemendikbud saat ini tengah mempersiapkan sebuah terobosan mengganti ujian nasional dengan assessment nasional dimana salah satunya adalah menilai kemampuan numerasi yaitu kecakapan menggunakan angka, simbol dan data-data dalam kehidupan sehari-hari<sup>4</sup>. Pada siswa *slow learner* kemampuan berhitung sangat penting karena akan diterapkan pada kehidupan sehari-hari, misal mengelola uang saku, menghitung barang yang dimiliki, proses transaksi pembelian<sup>5</sup>.

Kabupaten Magetan menyatakan sebagai kabupaten inklusi pada tahun 2017. Berdasarkan data rapor Pendidikan tahun 2023 bahwa siswa jenjang SMP memiliki kompetensi literasi numerasi dengan capaian terendah dibanding siswa Tingkat SD dan SMA yaitu hanya 41,14% hampir mendekati kategori kurang (<40%). Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendamping Khusus (GPK) maka didapatkan data bahwa siswa *slow learner* mengalami kesulitan menggunakan tulisan dalam proses belajar Matematika dan GPK menyatakan bahwa mereka belum memiliki media khusus yang digunakan untuk mendampingi proses belajar siswa *slow learner*. GPK membutuhkan media belajar yang dirancang khusus dapat menarik perhatian siswa

---

<sup>1</sup> Putri Zachrotul Chumairo et al., "Game Interaktif Berbasis Universal Design Learning Bagi Siswa Slow Learner Di Sekolah Inklusi," *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 6, no. 2 (2022): 123–128.

<sup>2</sup> Siti Nurhaliza, Mashun Mashun, and Donna Boedi Maritasari, "Pengembangan Media Bussy Book Calistung Untuk Siswa Slow Learner Kelas 1 Di SDN 3 Lendang Nangka," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1554–1559.

<sup>3</sup> Sri Winarni et al., "Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2021): 574.

<sup>4</sup> Yunita Kristina Pardede, Yuyu Yuhana, and Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 1664.

<sup>5</sup> Suci Wulandari and Susanti Prasetyaningrum, "Media Stamp Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner Di Sekolah Dasar," *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2018): 131–148.

*slow learner*.

Keuntungan yang diperoleh dengan membuat media pembelajaran dalam bentuk video adalah sifat media yang dapat diulang-ulang sehingga menjadi investasi pembelajaran jangka Panjang Video pembelajaran mampu menyajikan gambar bergerak dan suara secara bersamaan sehingga lebih mudah diingat dan menarik <sup>6</sup>. Video pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa secara langsung dalam bentuk media non cetak dengan ukuran layar yang dapat diatur <sup>7</sup>. Penggunaan video dalam proses belajar dapat menguatkan mental belajar siswa karena melihat dan mendengar suara, gambar atau symbol dapat diterima oleh siswa dengan lebih baik <sup>8</sup>.

OpenShoot Video Editor merupakan perangkat lunak editing video multi platform tidak berbayar dengan fitur-fitur yang bisa memenuhi kebutuhan proses editing setara dengan perangkat lunak editing video profesional berbayar <sup>9</sup>. *OpenShoot Video* bisa digunakan pada di sistem operasi Windows, Linux dan Mac OS. OpenShot sudah dilengkapi dengan *curve-based Key Frame animations* dimana efek-efek 3D bisa langsung digunakan. Tampilan *worksheet OpenShoot* sangat mudah dipahami dan ramah bagi pemula <sup>10</sup>.

Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi siswa *slow learner* ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi digital GPK. Melalui pelatihan pembuatan video ini GPK dilatih untuk memiliki kemampuan mengintegrasikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio dan animasi kedalam sebuah media pembelajaran berupa video bagi siswa *slow learner*.

## 2. METODE

Peserta kegiatan pelatihan ini adalah Guru MGBK sebagai Guru Pendamping Khusus (GPK) siswa *slow learner* tingkat SMP di Kabupaten Magetan. Jumlah Guru yang hadir pada

---

<sup>6</sup> Siska Lidya Revianti, Femi Dwi Astuti, and Pius Dian Widi Anggoro, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru Mgmp Pai Tingkat Sma Di Kabupaten Bantul," *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*. 1, no. 1 (2022): 31.

<sup>7</sup> Nini Aryani and Suparmi Suparmi, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Kemuhammadiyah Dan Ke'aisyiyahan Bagi Guru-Guru TK ABA," *Surya Abdimas* 7, no. 2 (2023): 282–288.

<sup>8</sup> Imam Sonhaji et al., "Workshop Pelatihan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Open Broadcast Software (OBS) Studio Bagi Guru-Guru SMA/SMK Di Wilayah Tangerang Raya," *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2022): 137–146.

<sup>9</sup> Sri Hapsari Wijayanti et al., "Pengembangan Materi Video Pembelajaran Dengan OpenShot Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar," *Warta LPM* 26, no. 2 (2023): 126–135.

<sup>10</sup> Nurdin Bahtiar et al., "Pelatihan Pembuatan Materi Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OpenShot Bagi Guru-Guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang Jawa Tengah," *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP 2020* (2020): 486–490.

pelatihan ini adalah 46 Guru perwakilan dari 46 SMP di Kabupaten Magetan. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah dalam bentuk pelatihan, penugasan, pendampingan dan evaluasi. Adapun tahap kegiatan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi. Adapun tahapan kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



**Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan**

Pada tahap persiapan tim membuat tutorial perangkat lunak *OpenShoot Video* sebagai tools yang digunakan untuk membuat video pembelajaran. Tutorial dibuat bertujuan untuk memudahkan Guru mempelajari cara pembuatan video dengan perangkat lunak *OpenShoot Video*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pelatihan dengan teknik praktik langsung, pendampingan kemudian memberikan tugas. Pada tahap evaluasi tim akan menilai, mengamati hasil produk video pembelajaran literasi numerasi dan melakukan wawancara kepada Guru.

### **3. HASIL**

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada hari Rabu 28 Agustus 2024 dan hari Selasa 10 September 2024. Pada pertemuan pertama kegiatan diadakan di Ruang pertemuan Dikpora Kabupaten Magetan. Jumlah peserta yang hadir adalah 46 guru. Adapun pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



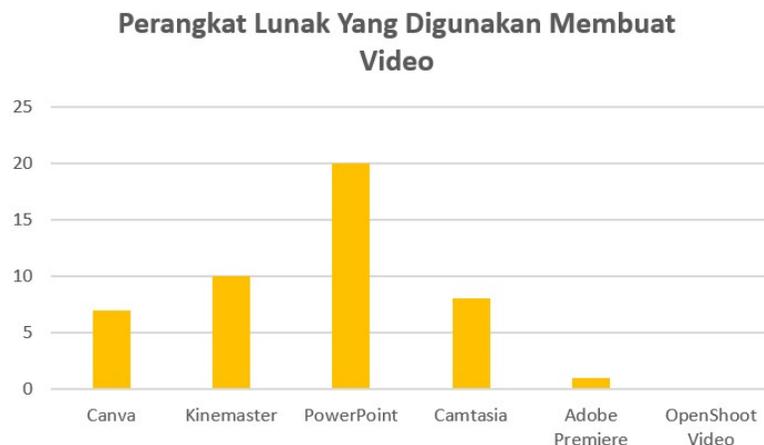
**Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Pertama**

Kegiatan diawali dengan membagikan lembar kuisisioner untuk mengetahui sejauh mana pengalaman guru dalam membuat video pembelajaran. Pertanyaan pertama adalah berkaitan dengan pengalaman guru dalam membuat video pembelajaran. Hasil perhitungan menyatakan bahwa 37 guru pernah membuat video pembelajaran sedangkan 9 guru menyatakan belum pernah membuat video pembelajaran. Guru yang belum pernah membuat merupakan guru yang masuk masa menjelang pensiun. Adapun hasil perhitungan rekapitulasi dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 3. Pengalaman Membuat Video Pembelajaran**

Pertanyaan kedua adalah perangkat lunak yang pernah digunakan untuk membuat video pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa *PowerPoint* merupakan *software* yang paling sering digunakan guru untuk membuat video pembelajaran. Urutan kedua adalah *Kinemaster* sebagai *software* yang digunakan oleh guru. Data kuisisioner menunjukkan *OpenShoot video* belum pernah dimanfaatkan guru untuk membuat video pembelajaran. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada grafik gambar 4 berikut:



**Gambar 4. Perangkat Lunak Pembuatan Video**

Setelah proses pengisian data kuisioner selesai, maka kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai bagaimana pembuatan video pembelajaran dan bahan yang harus disiapkan oleh guru. Guru juga diberikan materi terkait pembuatan *storyboard* agar pembuatan video pembelajaran lebih terarah. Setelah materi disampaikan guru diminta untuk mencoba install melalui link <https://www.openshot.org/download/> dimana perangkat lunak *OpenShoot* Video bersifat *free*. Setelah proses install berhasil maka guru diberi tugas untuk menyiapkan file materi seperti video, gambar dan audio yang berkaitan dengan materi literasi numerasi bagi siswa *slow learner*. Tugas yang diberikan ini merupakan bahan yang akan digunakan pada hari ke dua pelatihan yaitu membuat video dengan *OpenShoot*.

Pelaksanaan kegiatan hari kedua adalah pada hari Selasa 10 September 2024 dengan lokasi di ruang pertemuan Dikpora Kabupaten Magetan. Jumlah peserta sebanyak 46 guru sesuai dengan peserta hari pertama. Adapun aktivitas kegiatan dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini

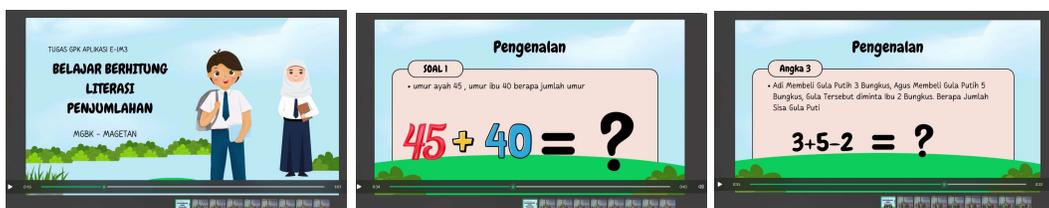


**Gambar 5. Kegiatan Pembuatan Video**

Pelatihan dilaksanakan dengan metode praktik, dimana guru diminta berlatih langsung dengan mengikuti instruksi. Guru berlatih proses *editing* video dengan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Guru juga berlatih memadukan gambar, teks, music serta video sebagai

sumber belajar siswa *slow learner* dengan materi literasi numerasi. Kendala yang terjadi selama pelatihan adalah guru belum terbiasa menggunakan OpenShoot dalam proses editing sehingga membutuhkan waktu untuk adaptasi. Kendala teknis lain adalah spesifikasi laptop yang digunakan peserta pelatihan kurang mendukung proses editing sehingga proses editing berjalan lambat.

Setelah proses pembuatan video selesai maka tahap evaluasi dilaksanakan dengan cara guru diminta untuk menampilkan hasil karyanya secara bergiliran. Hasil pembuatan video akan diberikan masukan oleh tim dosen dibidang pendidikan. Masukan yang diberikan adalah berkaitan dengan kelayakan video pembelajaran sebagai media belajar siswa *slow learner* tingkat SMP. Video dinilai berdasarkan konten, alur, kemutakhiran informasi dan kualitas audio. Hasil masukan menjadi bahan perbaikan guru dan selanjutnya guru diwajibkan mengerjakan hasil perbaikan berdasarkan masukan tim dosen tersebut. Video yang sudah selesai diperbaiki oleh guru diminta untuk dikumpulkan di *Google Drive*. Berikut adalah contoh hasil pembuatan video oleh Guru Pendamping Khusus siswa *slow learner* dari SMP Negeri 2 Magetan



**Gambar 6. Contoh Hasil Editing Video Peserta Pelatihan**

#### 4. DISKUSI

Berdasarkan rangkaian kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan maka para peserta pelatihan yaitu Guru Pendamping Khusus siswa *slow learner* SMP mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran dengan tema literasi numerasi menggunakan *OpenShoot*. Video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa *slow learner* sehingga ketrampilan anak pada bidang literasi numerasi dapat dikembangkan<sup>11</sup>.

Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *OpenShoot* ini memberikan ketrampilan baru bagi Guru Pendamping Khusus (GPK) di Kabupaten Magetan. GPK banyak berlatih memproduksi video dengan persiapan yang lebih matang seperti merancang video dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu.

<sup>11</sup> Marshella Sari Novita Putri, Michael Bezaleel, and T. Arie Setiawan Prasida, "Perancangan Video Pembelajaran Literasi Numerasi Kelas 1-2 SD Menggunakan Karakter Boneka Tangan," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 6 (2023): 628–641.

## **KESIMPULAN**

Guru GPK peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik, 46 peserta pelatihan bisa menggunakan *OpenShoot* Video dalam proses editing pembuatan video pembelajaran. Guru GPK masih perlu menekuni dan banyak berlatih memproduksi video dengan persiapan yang lebih matang seperti menyiapkan storyboard dan materail yang akan disampaikan dalam video. Untuk kedepannya peserta dapat lebih memperhatikan spesifikasi laptop yang digunakan supaya dapat mendukung proses editing sehingga menimbulkan kendala teknis.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terima Kasih kami ucapkan kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan Dana Hibah serta kepada Dikpora Kabupaten Magetan serta MGBK Kabupaten Magetan yang bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Aryani, Nini, and Suparmi Suparmi. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Kemuhammadiyah dan Ke'aisyiyahan Bagi Guru-Guru TK ABA." *Surya Abdimas* 7, no. 2 (2023): 282–288.
- Bahtiar, Nurdin, Priyo Sidik Sasongko, Beta Noranita, Khadijah, and Fajar Agung Nugroho. "Pelatihan Pembuatan Materi Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OpenShot Bagi Guru-Guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang Jawa Tengah." *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP 2020* (2020): 486–490.
- Chumairo, Putri Zachrotul, Mohammad Efendi, Ahmad Samawi, Diniy Hidayaturrahman, Ediyanto Ediyanto, and Asep Sunandar. "Game Interaktif Berbasis Universal Design Learning Bagi Siswa Slow Learner Di Sekolah Inklusi." *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 6, no. 2 (2022): 123–128.
- Novita Putri, Marshella Sari, Michael Bezaleel, and T. Arie Setiawan Prasida. "Perancangan Video Pembelajaran Literasi Numerasi Kelas 1-2 SD Menggunakan Karakter Boneka Tangan." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 6 (2023): 628–641.
- Nurhaliza, Siti, Mashun Mashun, and Donna Boedi Maritasari. "Pengembangan Media Bussy Book Calistung Untuk Siswa Slow Learner Kelas 1 Di SDN 3 Lendang Nangka." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1554–1559.

- Pardede, Yunita Kristina, Yuyu Yuhana, and Aan Subhan Pamungkas. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 1664.
- Revianti, Siska Lidya, Femi Dwi Astuti, and Pius Dian Widi Anggoro. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru Mgmp Pai Tingkat Sma Di Kabupaten Bantul." *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*. 1, no. 1 (2022): 31.
- Sonhaji, Imam, Ika Endrawijaya, Suse Lamtiar, and Khorul Anam. "Workshop Pelatihan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Open Broadcast Software (OBS) Studio Bagi Guru-Guru SMA/SMK Di Wilayah Tangerang Raya." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2022): 137–146.
- Wijayanti, Sri Hapsari, Clara Ika Sari Budhayanti, Margaretha Susanti, Veronica Veronica, and Andriani Wiyesi. "Pengembangan Materi Video Pembelajaran Dengan OpenShot Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar." *Warta LPM* 26, no. 2 (2023): 126–135.
- Winarni, Sri, Ade Kumalasari, Marlina Marlina, and Rohati Rohati. "Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2021): 574.
- Wulandari, Suci, and Susanti Prasetyaningrum. "Media Stamp Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner Di Sekolah Dasar." *Psymphic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2018): 131–148.