



## **Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenjasorkes Di Kabupaten Sijunjung**

<sup>1</sup> Sri Gusti Handayani <sup>2</sup>Anton Komaini <sup>3</sup>Yulifri

<sup>123</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang

Email. [handavanisrigusti@gmail.com](mailto:handavanisrigusti@gmail.com)<sup>1</sup>, [antonkomaini@fik.unp.ac.id](mailto:antonkomaini@fik.unp.ac.id)<sup>2</sup>, [yulifriyulifri@gmail.com](mailto:yulifriyulifri@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

The problem in this activity is the physical education teachers in Sijunjung Regency complained about the difficulty of making materials for online teaching, besides that they have run out of ideas so that PBM PJOK becomes interesting and interactive even though it is carried out online. And PJOK teachers in Sijunjung Regency are still not optimally making interactive learning videos and quizzes. With these constraints, it will certainly hinder the PBM process. The target of this activity is Physical Education teachers in Sijunjung Regency. The results of this activity were the increased understanding and skills of Physical Education teachers in Sijunjung Regency in making instructional videos, interactive quizzes and the use of macromedia flas. The method to be used in this service activity is through direct or indirect training

**Key word;** Corona, Videos, Quizzes, Macromedia flash

### **Abstrak**

Permasalahan dalam kegiatan ini adalah guru-guru penjasorkes di KABupaten Sijunjung mengeluhkan susahnya membuat materi untuk pengajaran secara online, selain itu mereka sudah kehabisan ide agar PBM PJOK menjadi menarik dan interaktif walau dilaksanakan secara daring. Dan guru PJOK di Kabupaten Sijunjung masih belum optimal membuat video-video dan kuis pembelajaran yang interaktif Dengan adanya kendala-kendala tersebut tentunya akan menghambat proses PBM. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru Penjasorkes yang ada Di Kabupaten Sijunjung. Adapun hasil dari kegiatan ini adalah terkadinya Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung dalam membuat video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan macromedia flas. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan secara langsung ataupun tidak langsung

**Kata kunci;** Corona, Video, Kuis, Macromedia flash

### **ANALISIS SITUASI**

Virus Corona *atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Coronavirus pada awalnya dianggap sebagai virus normal yang datang dan pergi, ternyata prediksi yang salah adalah virus ini selain virus lain yang dapat membunuh manusia dan menyebar sangat cepat, dengan gejala yang menyerupai flu, pilek, mulai batuk demam dan pilek atau gangguan hidung. Sampai sekarang tidak ada penyebab diketahui dari Coronavirus, tetapi diketahui bahwa virus ini disebarkan oleh hewan dan mampu menularkan dari satu spesies ke spesies lain, termasuk manusia.

Infeksi virus Corona disebut COVID-19 (Corona Virus Disease 2019) dan pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Hal tersebut membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus Corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan

**Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan  
Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenjasorkes  
Di Kabupaten Sijunjung**

<sup>1</sup> Sri Gusti Handayani <sup>2</sup>Anton Komaini <sup>3</sup>Yulifri

penyebaran virus ini. Coronavirus adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (pneumonia) (Zahara, dkk, 2020:270) .

Selain virus SARS-CoV-2 atau virus Corona, virus yang juga termasuk dalam kelompok ini adalah virus penyebab Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) dan virus penyebab Middle-East Respiratory Syndrome (MERS). Meski disebabkan oleh virus dari kelompok yang sama, yaitu coronavirus, COVID-19 memiliki beberapa perbedaan dengan SARS dan MERS, antara lain dalam hal kecepatan penyebaran dan keparahan gejala. Di Indonesia, pemerintah mengeluarkan dan menyediakan beberapa kebijakan terkait wabah COVID-19. Salah satunya adalah larangan orang berkumpul dan melakukan kegiatan di luar rumah, dan menganjurkan untuk tinggal di rumah "Minginap di Rumah, beribadah di rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah." Ini karena virus ini dapat terinfeksi melalui kontak fisik, yaitu sentuhan, udara dan udara dan harus menjaga jarak sosial (jarak fisik) sekitar 1,5 meter.

Dampak pandemi Virus Corona kini mulai sudah merambah ke dunia pendidikan. Pemerintah Pusat hingga Pemerintah Daerah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya pencegahan meluasnya penularan Virus Corona (Covid-19). Salah satu instruksi pemerintah tentang kegiatan atau kegiatan di rumah adalah kegiatan belajar. Belajar tidak boleh berhenti walaupun pemerintah menginstruksikan libur untuk sampai akhir semester untuk sekolah dan kampus di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar (KBM) dipindahkan di rumah, tetapi masih harus dikendalikan oleh guru atau dosen dan orang tua, menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan semenjak covid 19 melanda, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ditambahkan lagi karena melihat situasi dan kondisi perkembangan COVID-19 ini.

Hingga saat ini di Indonesia, beberapa kampus dan sekolah mulai menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau kuliah online dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran online yang ada seperti aplikasi edmodo, google classroom, zoom dan sebagainya. Kemendikbud saat ini berdasarkan keterangan secara resminya, siap dengan semua skenario termasuk penerapan bekerja bersama-sama untuk mendorong pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau online untuk para siswa. Hal tersebut sebagai upaya agar para siswa tetap belajar di rumah. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyiapkan sejumlah dukungan untuk memperlancar proses tersebut. Kemendikbud sendiri mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis portal dan android Rumah Belajar. Portal Rumah Belajar dapat diakses di [belajar.kemdikbud.go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id). Saat ini berdasarkan informasi bahwa kemendikbud turut menggandeng beberapa platform belajar online yakni Kelas Pintar, Sekolahmu, Zenius, Ruang Guru, Quipper, Google Indonesia dan Microsoft. Setiap platform akan memberikan fasilitas yang dapat diakses secara umum dan gratis.

*Work from home* (WFH) adalah bentuk imbauan pemerintah dalam rangka menghentikan penyebaran pandemi Covid-19. WFH ini diberlakukan hampir pada semua lembaga termasuk di dalamnya lembaga pendidikan. Bagi lembaga pendidikan, WFH ini berarti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan di ruang-ruang kelas secara langsung sekarang dihentikan sementara waktu dan digantikan dengan proses belajar mengajar menggunakan sistem *online*/daring. Siswa/siswi dan guru tetap melaksanakan KBM seperti biasanya, hanya saja dilakukan pada ruang ruang terpisah di rumah masing- masing. Secara sepintas kita mengira pekerjaan ini gampang untuk dilakukan; dengan cukup punya fasilitasnya seperti HP dan kuota serta jaringan yang mendukung, maka kegiatan ini pasti



mudah dan bisa dilakukan. Tapi ternyata setelah dijalankan banyak permasalahan yang muncul.

Salah satu Mata pelajaran yang juga mendapatkan imbas dari wabah ini adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan salah satu bagian integral yang memiliki sistem pendidikan secara keseluruhan sehingga dapat melaksanakan pendidikan jasmani sesuai dengan tujuan pendidikan tersebut dan dapat melakukan aktivitas jasmani untuk mengembangkan potensi kehidupan. Pendidikan Penjaskes dapat berfungsi dalam mengembangkan kemampuan guna membentuk peradaban dan membentuk bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga berguna untuk berkembangnya pada potensi peserta didik.

Setelah beberapa minggu melakukan PBM menggunakan sistem *online*, semua masalah dan kendala mulai bermunculan. Di antaranya tidak semua anak sama dalam hal kepemilikan fasilitas seperti HP; banyak di antara para siswa yang hanya memiliki HP, sebutlah HP biasa. Selain itu jika pun ada HP, keterbatasan kuota dan jaringan yang kurang mendukung juga menjadi kendala. Kendala ini tidak hanya dirasakan oleh siswa saja, tetapi juga guru. PBM sistem *online* ini mengakibatkan proses PBM tidak berjalan sebagaimana mestinya ini dikarenakan guru yang masih meraba dalam penggunaan teknologi dan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru PJOK dalam membuat materi yang akan diajarkan ke anak didik. Akibat dari permasalahan ini membuat proses PBM tidak berjalan sebagaimana mestinya, dan walaupun berjalan mata pelajaran PJOK dirasakan sangat membosankan dan kurang bermanfaat. Materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa; siswa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan guru.

Hal ini juga dirasakan oleh guru-guru PJOK di Kabupaten Sijunjung. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru PJOK di Kab. Sijunjung mereka mengeluhkan susahny membuat materi untuk pengajaran secara online, selain itu mereka sudah kehabisan ide agar PBM PJOK menjadi menarik dan interaktif walau dilaksanakan secara daring. Dengan adanya kendala-kendala tersebut tentunya akan menghambat proses PBM, dan dapat diartikan belajar sistem daring yang diadakan belum efektif untuk dilakukan. Walaupun PBM tersebut dilakukan menggunakan *video call*, tapi tetap saja tidak seefektif yang dibayangkan.

Bahkan keadaan seperti ini membuat guru memutuskan hanya memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah selama "libur" akibat wabah Covid-19. Dan, hal ini juga menjadi keluhan siswa/siswi dan juga orangtua disebabkan tugas yang diberikan guru terlalu banyak sehingga membebani anak-anak. Pemberian tugas terhadap siswa selama libur juga tidak menjamin bahwa siswa/siswi akan belajar di rumah. Fenomena di lapangan menggambarkan sebagian guru PJOK (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga) di Kab. Sijunjung masih belum optimal membuat video-video dan kuis pembelajaran yang interaktif, selain itu guru-guru juga belum banyak mengoperasikan media pembelajaran Macro Media Flash padahal media ini cukup interaktif digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan kendala-kendala tersebut tentu perlu solusi agar proses belajar mengajar (PBM) PJOK tetap tersalurkan dengan baik, sekalipun harus dilakukan di rumah. Solusi dari permasalahan adalah: **Pertama**, perlunya guru PJOK mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam membuat video-video pembelajaran yang interaktif. Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah.

Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu

## **Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenjasorkes Di Kabupaten Sijunjung**

<sup>1</sup> Sri Gusti Handayani <sup>2</sup>Anton Komaini <sup>3</sup>Yulifri

menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik. Video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran sains terutama pada materi proses pencernaan manusia, karena guru tidak mungkin bisa untuk menggambarkan secara nyata dari proses pencernaan makanan yang terjadi didalam perut manusia, oleh sebab itu guru perlu media atau alat bantu untuk bisa menggambarkannya kepada siswa, agar siswa mudah memahami tentang proses pencernaan tersebut.

Namun hal itu masih jarang dilirik oleh para guru mengingat penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki alat tersebut maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa (Busyaeri,dkk. 2016:118). **Kedua**, perlunya perlunya guru PJOK mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam membuat kuis yang interaktif. kuis interaktif merupakan perangkat lunak yang khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan di sajikan dalam bentuk game dengan aturan tertentu dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Miftah, 2015:206)

**Ketiga**, perlunya perlunya guru PJOK mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan aplikasi macro media flash untuk media pembelajaran. Macromedia Flash adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player. Penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran (Masykur, 2017:178). Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan secara langsung ataupun tidak langsung. Secara tidak langsung kegiatan akan dilaksanakan dengan media-media online yang efektif untuk meberikan pelatihan.

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan secara langsung ataupun tidak langsung. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan secara langsung ataupun tidak langsung. Kegiatan secara langsung akan mengikuti Standar Operasional prosedur Covid 19 yang telah ditetapkan pemerintah, yaitu kalau melakukan kegiatan tidak lebih 5 orang dan memakai masker, kegiatan ini akan dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok kecil dan tidak melebihi 5 orang.

Sedangkan Secara tidak langsung kegiatan akan dilaksanakan dengan media-media online yang efektif untuk meberikan pelatihan. Adapun luaran yang ditargetkan disini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru PJOK Kab. Sijunjung dalam menerapkan PBM secara daring/onlin dengan menggunakan Multimedia, selain itu target luaran direncanakan adalah lahir produk-produk sederhana berupa bahan ajar, video, ataupun kuis yang dibuat oleh para guru PJOK di Kab. Sijunjung.

### **SOLUSI DAN TARGET**

#### **Solusi**

Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang ada pada guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung adalah melakukan pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran, kuis interaktif dan pementapan aplikasi makromedia flas agra membantu lancarkan pelaksanaan pembelajaran penjasorkes secara daring.



## Target

Setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan para guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung semakin memahami bagaimana cara pembuatan video pembelajaran, dan pembuatan kuis interaktif serta penggunaan macromedia flas dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan kepada guru-guru penjasorkes agar bisa membagikan ilmu yang di dapat kepada guru mata pelajaran yang lain yang ada di Sekolah.

## METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dan kuis interaktif serta penggunaan macromedia flash bagi guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung ini, dilaksanakan melalui pelatihan secara langsung ataupun tidak langsung. Kegiatan secara langsung akan mengikuti Standar Operasional prosedur Covid 19 yang telah ditetapkan pemerintah. Sedangkan Secara tidak langsung kegiatan akan dilaksanakan dengan media-media online yang efektif untuk memberikan pelatihan Tahapan Metode Pelaksanaan kegiatan akan dijelaskan sebagai berikut: pelathan video pembeljaran, pelatihan kuin interaktif, pelatihan penggunaan macromedia flas.

## PELAKSANAAN KEGIATAN

### Tempat dan Waktu

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 2 hari mulai pada hari Selasa-Rabu, 15-16 September 2020. Bertempat di SMPN 14 Sijunjung.

## METODE EVALUASI

Evaluasi untuk pelaksanaan pelatihan video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan makromedia flas bagi guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung adalah sebagai berikut :

1. Penugasan membuat video pembelajaran
2. Penugasan membuat kuis interaktif
3. Penugasan dalam membuat video tentang penggunaan macromedia flas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran daring adalah guru yang masih meraba dalam penggunaan teknologi dan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru PJOK dalam membuat materi yang akan diajarkan ke anak didik. Guru juga mengeluhkan susahny membuat materi untuk pengajaran secara online, selain itu mereka sudah kehabisan ide agar PMB PJOK menjadi menarik dan interaktif walau dilaksanakan secara daring. belum optimalnya guru PJOK dalam membuat video-video dan kuis pembelajaran yang interaktif, selain itu guru-guru juga belum bnayak mengoperasikan media pembelajaran Macro Media Flash padahal media ini cukup interaktif digunakan dalam proses pembelajaran.

Akibat dari permasalahan ini membuat proses PBM tidak berjalan sebagaimana mestinya, dan walaupun berjalan mata pelajaran PJOK dirasakan sangat membosankan dan kurang bermanfaat. Materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa; siswa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan guru. Namun hal itu masih jarang dilirik oleh para guru mengingat penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki alat tersebut maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa (Busyaeri,dkk. 2016:118). Adapun Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Pelatihan video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan macromedia flas bagi guru-guru Penjasorkes di

**Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan  
Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenjasorkes  
Di Kabupaten Sijunjung**

<sup>1</sup> Sri Gusti Handayani <sup>2</sup>Anton Komaini <sup>3</sup>Yulifri

Kabupaten Sijunjung sangat penting bagi masyarakat Sasaran dari kegiatan pelatihan ini ialah semua guru Penjasorkes yang ada di Kabupaten Sijunjung. Susunan Acara Pelatihan video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan macromedia flas bagi guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung 15 September 2020, sebagai berikut:

No	Waktu	Kegiatan
1	07.30 - 08.30	Regiatrasi Ulang
2	08.30 – 10.00	Materi 1 : Penjelasan video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan macromedia flas
3	10.00 – 10.30	Coffe Break
4	10.10 – 12.00	Materi 2 : Pembuatan Video Pembelajaran
5	12.00 – 13.00	ISHOMA
6	13.00 – 14.30	Materi 3 : Pembuatan Kuis Interaktif
7	14.30 – 15.30	Coffe Break dan Solat Ashar
8	15.30 – 17.00	Materi 4 : Penggunaan Aplikasi macromedia flas

Kegiatan awal dilakukan pada hari Rabu, 15 September 2020 tentang pengertian dan pemaham guru tentang oleh ketua kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan macromedia flas bagi guru-guru Penjasorkes di Kabupaten Sijunjung. Tujuan kegiatan awal ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru tentang pengertian, langkah pembatan video pembelajaran, kuin interaktif dan macromedia flas. Secara keseluruhan materi yang disampaikan dalam kegaitan awal ini adalah pengertian media pembelajaran, berbagai macam media pembelajaran daring, langkah pembuatan draf untuk video pembelajaran dan kuin interaktif.

Kegiatan inti selanjutnya adalah dengan kegiatan praktek untuk mebuat video pembelajaran. Sebelum membuat video. Guru PJOK terlebih dahulu mennetukanmateri mana yang akan dibuat untuk video pembelajaran, setelah itu, guru membuat materi tesebut dalam bentuk Draf yang berisikan Kompetensi Dasar, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah draf itu selesai, maka guru baru ditunjukkan langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran dengan aplkasi KInmaster.

Untuk kegiatan selanjutnya guru PJOK memahami dan mempraktekkan langkah-langkah pembuatan kuis interaktif . pembuatan kuis ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang sudah dikirimkan melalui video pembelajaran. Selain itu guru-guru PJOK juga menggunakan macromedia flas yang didampingi oleh tim pelatihan, agar video pembelajaran lebih interaktif. Kegiatan akhir pada pelatihan ini adalah diskusi dan penetapan langkah-langkah yang dilakukan untuk pembuatan video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan makromedia flas yang nantinya akan digunakan sebagai panduan bagi guru-guru lain dalma kegiatan selanjutnya.

### Diskusi

Suksesnya suatu pembelajaran PJOK salah satunya ialah tidak adanya kendala yang dialami guru dan siswa, dimana seorang guru memberikan video pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal ini akan dapat mencapai tujuan pembelajaran walaupun dilakukan dengan system daring, dengan arti kata, siswa tetap bisa memahami materi secara teori dan praktek walaupun dengan pembelajaran on line. Menurut (Busyaeri,dkk. 2016:118).

Video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran sains terutama pada materi proses pencernaan manusia, karena guru tidak mungkin bisa untuk menggambarkan secara nyata dari proses pencernaan makanan yang terjadi didalam perut manusia, oleh sebab itu guru perlu media atau alat bantu untuk bisa menggambarkannya kepada siswa, agar siswa mudah memahami tentang proses pencernaan tersebut. Namun hal



itu masih jarang dilirik oleh para guru mengingat penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki alat tersebut maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa.

Perlunya guru PJOK mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam membuat kuis yang interaktif. kuis interaktif merupakan perangkat lunak yang khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan di sajikan dalam bentuk game dengan aturan tertentu dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Miftah, 2015:206). Maka dapat dikatakan apabila guru kurang memahami cara pembuatan video pembelajaran dan pembuatan kuis interaktif, maka pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan para peserta yang terdiri dari atlet maupun pelatih dapat menerapkannya pada saat mengikuti kejuaraan dengan benar sehingga tidak terjadi kendala teknis dilapangan.

### KESIMPULAN

Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran, kuis interaktif dan penggunaan macromedia flas sangat penting, karena keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada guru. Dalam kegiatan pengabdian guru-guru penjasorkes di Kabupaten Sijunjung dapat menguasai konsep dan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran serta pembuatan kuis interaktif dan mampu menggunakan aplikasi makromediaflas dalam pembelajaran penjasorkes di Kabupaten Sijunjung.

### PENGAKUAN

Sasaran dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru Penjasorkes yang ada di Kabupaten Sijunjung yang berjumlah 35 orang. Keberhasilan kegiatan ini tentunya tidak lepas dari berbagai kekurangan dan keterbatasan kami oleh karena itu kami haturkan terima kasih Rektor Universitas Negeri Padang dan Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, serta kepada Ketua LP2M Universitas Negeri Padang, Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Olahraga, Kerua ISORI (Ikatan Sarjana Olahraga Seluruh Indonesia) di Kabupaten Sijunjung. Dinas Pendidikan Kabupaten Sijunjung, Kepala Sekolah SMPN 14 Sijunjung.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Busyaeri Akhmad, Tamsik Udin, A. Zaenuddin, (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. Al Ibtida, Vol. 3 No. 1, Juni 2016.
- Dedy Afrianto, Seminar antisipasi Dampak Covid-19 di Sektor Pendidikan Pandemi Covid-19 yang disebabkan virus korona baru memberikan dampak pada sektor pendidikan. 2020.
- Handbook of facilitating flexible learning during education disruptions. UNESCO International Research and Training Centre for Rural Education. The Chinese experience in maintaining disruptions learning in the COVID-19 outbreak .2020.

**Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan  
Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenjasorkes  
Di Kabupaten Sijunjung**

<sup>1</sup> Sri Gusti Handayani <sup>2</sup>Anton Komaini <sup>3</sup>Yulifri

- 
- Huang, R.H., Liu, D.J., Tlili, A., Yang, J.F., Wang, H.H., et al. Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University.2020.
- Haryatno, Agung Hendri. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Ukur Catodhe Ray Oscilloscope (CRO) untuk Siswa SMK. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Masykur Rubhan, Nofrizal dan Muhamad Syazali, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177 – 186.
- Miftah Farid Adiwisastro (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Informatika. Vol. II No. 1 April 2015.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2008. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Rajawali Press..
- Sardiman A. M. 2007. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Rajawali Press.
- Virvou, M. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectivinnes. Journal Educational Technology and Society, 8 (2) , 54-65.
- Zaharah, Galia Ildusovna Kirilova Anissa Windarti, (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol. 7 No. 3 (2020), pp.269-282, DOI: 10.15408/sjsbs.v7i3.15104