

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN TABING RIMBAH

Erfan Karyadiputra¹, Agus Alim Muin², Agus Setiawan³, Fauzi Yusa Rahman⁴, Sefto Pratama⁵, Sari Kumala⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

email: erfantsy@gmail.com¹, alim.blues@gmail.com², agusteknik@gmail.com³, fauziyusarahman@gmail.com⁴, seftoprata.bjm@gmail.com⁵, sarikumalapgmi@gmail.com⁶

Abstrak

Kemajuan teknologi masa ini telah menciptakan perubahan pada mekanisme pendidikan yang dulunya hanya menerapkan mekanisme pembelajaran secara konvensional, mulai berangsur-angsur dikombinasikan dengan pembelajaran daring. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk ikut berkontribusi membantu tenaga pendidik di SDN Tabing Rimbah 1 dalam membuat video pembelajaran berbasis multimedia. Adanya kegiatan ini diharapkan mampu menghasilkan video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Video pembelajaran berbasis multimedia ini akan menjadi sumber belajar tambahan yang dapat diakses oleh siswa di luar jam pelajaran, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran yang dihasilkan juga dapat dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah lain sebagai sumber inspirasi untuk meningkatkan metode pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: Multimedia, PKM, Video

Abstract

Today's technological advances have created changes in the education mechanism which used to only apply conventional learning mechanisms, starting to gradually be combined with online learning. The purpose of this community service activity is to contribute to helping educators at SDN Tabing Rimbah 1 in making multimedia-based learning videos. This activity is expected to produce learning videos that are interesting, interactive, and easily understood by students. This multimedia-based learning video will be an additional learning resource that can be accessed by students outside of class hours, thus increasing the flexibility and accessibility of learning. In addition, the learning videos produced can also be utilized by other schools as a source of inspiration to improve innovative learning methods.

Keywords: Multimedia, PKM, Video

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang No. 1 Republik Indonesia. No. 14 Tahun 2005 tentang dosen dan guru, khususnya tentang kompetensi yang harus dimiliki guru dan terus dikembangkan sebagai guru profesional, seperti soft skill dan hard skill, untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi secara maksimal, terutama untuk memfasilitasi implementasi pembelajaran di sekolah (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005). Lebih penting lagi, pandemi Covid 19 juga berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan, mengakibatkan perubahan sistem pendidikan (Muin et al., 2019). Perkembangan revolusi industri saat ini sudah memasuki revolusi industri 4.0, sehingga penerapan pembelajaran berbasis multimedia sebagai penunjang pembelajaran di sekolah sangat didukung (Subawa et al., 2021).

Implementasi pembelajaran senantiasa menyertakan tiga elemen penting yaitu elemen penerima informasi (siswa), komponen pengirim informasi (guru) dan elemen informasi itu sendiri berupa topik (Sari et al., 2021). Proses pengajaran pada hakekatnya adalah proses komunikatif, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran sering disebut dengan sarana pembelajaran (Oktaviani, 2019). Terdapat berbagai sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif seperti Powtoon (Karyadiputra et al., 2022). Pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi agar pembelajaran tetap dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Gellysa Urva et al., 2021).

PKM (pengabdian kepada masyarakat) merupakan cara komunitas pendidikan untuk berkomunikasi langsung dengan masyarakat agar dapat menyongsong tantangan masa depan setelah

perkembangan di masa globalisasi (Christy, 2018). Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan kepala sekolah SDN Tabing Rimbah 1 diketahui bahwa pemanfaatan sarana teknologi sebagai sarana pembelajaran belum maksimal seperti penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Teknologi multimedia bisa menjadi pilihan media pembelajaran terutama untuk pengenalan nilai-nilai akhlak, agama dan adat (Achmad et al., 2021). Sebagai salah satu komponen penunjang mekanisme pembelajaran, sarana pembelajaran berbasis multimedia menduduki posisi yang cukup besar (Supriyadi, 2020).

Multimedia juga memberikan kesempatan untuk pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang memungkinkan mereka menghasilkan dampak belajar yang optimal (Retnawati et al., 2021). Penggunaan sarana pembelajaran yang atraktif juga sangat berguna dalam proses peningkatan mutu pembelajaran (Putrikita, 2021). Pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai bagian dari sarana pembelajaran menjadikannya salah satu langkah praktis yang dapat dilakukan pendidik untuk menaikkan mutu dan kuantitas pendidikan di Indonesia (Fauzi Yusa Rahman et al., 2021). Oleh karena itu dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini bermaksud untuk melatih para pendidik dalam memproduksi video sebagai media pembelajaran yang interaktif. Video adalah gambar yang dapat bergerak dari kompilasi beberapa objek (gambar) yang telah tersusun (Jafarudin, 2020). Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke SDN Tabing Rimbah 1 ini diharapkan dapat membantu para pendidik yang selama ini masih kesulitan dalam membuat video pembelajaran yang menarik.

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, berbagai metode dilakukan seperti metode pengenalan materi awal melalui sosialisasi, metode pelatihan sekaligus pendampingan agar pelaksanaan tujuan pelatihan materi berjalan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran serta pendekatan praktik mandiri dengan penilaian menggunakan free test dan post test untuk mengetahui tingkat keberdayaan peserta (Karyadiputra et al., 2020). Adapun beberapa tahapan metode kegiatan yang diterapkan pada saat pelaksanaan adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan materi melalui sosialisasi dengan memberikan materi awal untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, perilaku dan sikap peserta terutama yang berkaitan dengan tujuan dan materi kegiatan yang akan diajarkan.
2. Pelatihan dan bimbingan langsung untuk meningkatkan *hard skill* peserta dalam pembuatan video sebagai sarana pembelajaran.
3. Peserta secara mandiri berlatih membuat video sebagai sarana pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan mencapai target jumlah peserta pelatihan yang ikut berpartisipasi yaitu berjumlah 5 orang peserta yang terdiri dari Guru SDN Tabing Rimbah 1, bahkan pada pelaksanaannya peserta yang ikut berpartisipasi ternyata melebihi target awal menjadi 12 peserta. Hal ini karena materi pelatihan yang diberikan memang bermanfaat dan sangat sesuai dengan kebutuhan para Guru.
2. Materi pelatihan tersampaikan dengan baik pada saat pelaksanaan kegiatan dengan didukung dengan modul untuk praktek mandiri sehingga mempermudah pemahaman peserta pelatihan.
3. Antusiasme peserta selama mengikuti kegiatan yang terlihat aktif bertanya tentang materi terutama saat sesi pelatihan membuat video pembelajaran.
4. Peningkatan level keberdayaan peserta dari sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan yang dianalisa melalui hasil evaluasi kuisioner online berupa *free test* dan *post test*. Adapun hasil peningkatan level keberdayaan peserta dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

No	Keterangan	Soal Nomor								Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	

1	Kompetensi Sebelum	33%	17%	8%	17%	0%	17%	0%	8%	13%
2	Kompetensi Sesudah	92%	83%	67%	83%	58%	67%	67%	58%	72%
3	Progres Peningkatan	58%	67%	58%	67%	58%	50%	67%	50%	59%

Berdasarkan hasil analisa evaluasi kuisioner online berupa free test dan post test diatas maka didapatkan adanya peningkatan level keberdayaan peserta pelatihan dengan rata-rata 59% sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dianggap cukup berhasil dalam meningkatkan level keberdayaan peserta kegiatan terkait materi yang disampaikan. Adapun gambaran progres peningkatan level keberdayaan peserta dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Tingkat Keberdayaan Peserta

Pada saat pelaksanaan tentunya ada beberapa hambatan seperti kurang stabilnya fasilitas internet Sekolah dan kemampuan dasar peserta yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaannya dapat diatasi dengan baik seperti dalam hal internet dapat diatasi dengan tethering hotspot sedangkan mengatasi kemampuan peserta yang berbeda-beda dengan intensif melakukan pendampingan.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pelatihan



Gambar 3. Foto Pelaksanaan Pelatihan

SIMPULAN

Pelatihan ini telah memberikan manfaat besar bagi para pendidik SDN Tabing Rimbah 1 seperti pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan video pembelajaran yang menarik dan efektif. Melalui pelatihan ini pendidik juga telah belajar cara mengemas materi pembelajaran dalam format yang menarik, menggunakan teknik editing video yang sesuai kebutuhan, serta mengoptimalkan penggunaan media visual dan audio. Dalam proses pembelajaran, video-video ini tentunya akan membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui konsep-konsep pembelajaran digital, dan mempermudah penjelasan materi. Dengan adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran di SDN Tabing Rimbah 1 menjadi lebih interaktif dan menarik serta membuka konsep baru dalam pendekatan pembelajaran di sekolah, memberikan alternatif yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

SARAN

Kegiatan ini masih perlu adanya pelaksanaan program serupa yang berkelanjutan dan juga dukungan dari berbagai pihak terkait sehingga kegiatan lebih maksimal menghasilkan inovasi baru dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi pada sistem pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Tim PKM yaitu dosen dan mahasiswa dari FTI dan FSI Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah banyak berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan sehingga berjalan lancar serta Yayasan yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommSci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Christy, S. A. T. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Smk Negeri 1 Air Joman – Kisaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), 15–18. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.104>
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. (2005). Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen Nomor 14. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2.
- Fauzi Yusa Rahman, Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Indah Purnomo, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ‘Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Gellysa Urva, Pratiwi, M., & Oemara Syarief, A. (2021). E-Learning berbasis Edmodo untuk Optimalisasi Pembelajaran Pada Masa New Normal. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.176>
- Jafarudin, W. E. H. M. I. W. E. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar Powtoon Bagi Guru PAUD. *Indonesia Jl. Kapt. Piere Tendean*, 3(2), 93563.
- Karyadiputra, E., Ibrahim, I., & Kumala, S. (2020). PKMS Pendampingan Penerapan Media

- Pembelajaran Inovatif Berbasis E-Learning Untuk Peningkatan Kompetensi Pada Guru Sma N 1 Anjir Pasar Erfan. *Jurnal IMPACT: Implementation and Action*, 2(1).
- Karyadiputra, E., Pratama, S., Alim Muin, A., Setiawan, A., & Yusa Rahman, F. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 89–94. <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.302>
- Muin, A. A., Kumala, S., & Karyadiputra, E. (2019). PKMS Peningkatan Kompetensi Guru dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis It Guna Menunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 Pada SMP Negeri 1 Anjir Pasar Desa Anjir Pasar Kota Ii Kec. Anjir Pasar Kab. Batola. *Al Ikhlas*, 5(x), 78–86.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.
- Putrikita, N. I. U. M. W. K. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Guru Taman Kanak-Kanak. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, March 2020, 1411–1417.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>
- Subawa, I. G. B., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru- Guru Smp Negeri 4 Singaraja. 381–387.
- Supriyadi. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript. *Jurnal Komunikasi*, 11(1), 9–16.