

Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala

Erfan Karyadiputra*¹, Sefto Pratama², Agus Alim Muin³, Agus Setiawan⁴, Fauzi Yusa
Rahman⁵

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

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

*e-mail: erfantsy@gmail.com¹, seftoprutama.bjm@gmail.com², alim.blues@gmail.com³,
agusteknik08@gmail.com⁴, fauziyusarahman@gmail.com⁵

HP : 085389650325

Abstract

The industrial revolution 4.0 along with the development of information technology in the world of education allows the creation of new teaching methods that are more effective and efficient, especially in terms of teaching and learning during the Covid-19 pandemic. Therefore, a teacher is expected to be able to adapt well to technological developments, especially in the teaching and learning process by continuing to develop his competencies in accordance with the mandate of law no. 14 of 2005. The purpose of this community service activity is to help teachers who are members of the Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) at the junior high school level in Barito Kuala Regency, especially in making an interactive and interesting teaching media based on multimedia. As for the methods used such as presentation of training materials, direct assistance and self-practice. The results of this activity are able to increase the level of empowerment of the participant community by 70% so that it can help teachers, especially in terms of creating multimedia-based teaching media.

Keywords: Covid 19, Teacher, Teaching Media, MGMP Prakarya

Abstrak

Revolusi industri 4.0 seiring dengan perkembangan teknologi informasi pada dunia pendidikan memungkinkan terciptanya suatu metode-metode pembelajaran baru yang lebih efektif dan efisien terutama dalam hal proses belajar mengajar di masa pandemi covid 19. Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan mampu beradaptasi dengan baik terhadap perkembangan teknologi khususnya dalam proses belajar mengajar dengan terus mengembangkan kompetensinya sesuai amanat undang-undang no. 14 tahun 2005. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu membantu para guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) tingkat SMP di Kabupaten Barito Kuala terutama dalam membuat suatu media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik berbasis multimedia. Adapun metode yang digunakan seperti presentasi materi pelatihan, pendampingan langsung dan praktek mandiri. Hasil dari kegiatan ini mampu meningkatkan tingkat keberdayaan masyarakat peserta sebesar 70% sehingga dapat membantu guru terutama dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

Kata kunci: Covid 19, Guru, Media Pembelajaran, MGMP Prakarya

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi terutama pada dunia pendidikan saat ini berpotensi menciptakan sebuah transformasi sistem pendidikan yang dulunya proses pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka, dimasa pandemi mulai diarahkan menjadi kombinasi pembelajaran secara daring dan hybrid sehingga metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi sangat penting untuk segera diterapkan terutama dalam proses belajar mengajar. Tetapi harus tetap memperhatikan kualitas dan mutu pembelajaran (Desyanti, Yusrizal, 2022). Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan mampu beradaptasi dengan baik terhadap perkembangan teknologi informasi tersebut dan terus berupaya mengembangkan kompetensinya

sesuai amanat Undang-Undang RI no. 14 tahun 2005 (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005). Hal tersebut juga sejalan dengan perkembangan revolusi industri 4.0 sehingga sudah cukup memungkinkan untuk menerapkan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah dengan memaksimalkan fasilitas teknologi informasi seperti multimedia (Subawa, Agustini and Mertayasa, 2021). Ada tiga komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran seperti komponen penerima pesan (Murid), komponen pengirim pesan (Guru), serta komponen pesan itu sendiri (materi pelajaran) (Sari *et al.*, 2021). Pada dasarnya proses pelaksanaan pembelajaran juga termasuk dalam kategori berkomunikasi satu sama lain sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya disebut dengan media pembelajaran (Oktaviani, 2019). Media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi solusi agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien dimana saja dan kapan saja (Gellysa Urva, Pratiwi and Oemara Syarief, 2021).

PKM (pengabdian kepada masyarakat) merupakan salah satu sarana penghubung antara masyarakat dengan dunia pendidikan sehingga diharapkan mampu dalam menghadapi berbagai tantangan era globalisasi (Andriyani and Christy, 2018). Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan, masih banyaknya guru yang belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas teknologi informasi terutama untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik berbasis multimedia. Penerapan teknologi multimedia juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk memperkenalkan nilai moralitas, nilai agama serta nilai tradisionalitas (Achmad *et al.*, 2021). Media pembelajaran berbasis multimedia menduduki posisi yang cukup penting terutama sebagai salah satu komponen penting penunjang sistem pembelajaran di Sekolah (Supriyadi, 2020). Multimedia berupa video animasi merupakan beberapa kumpulan objek (gambar) yang telah tersusun yang mampu bergerak (Waode Eti Hardiyanti1, Muhammad Ilham, Waode Ekadayanti, 2020). Penggunaan teknologi multimedia juga memberikan kesempatan kepada Guru untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran baru sehingga mampu menghasilkan suatu media bantu pembelajaran yang efektif dan efisien (Retnawati *et al.*, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik juga menjadi sangat penting karena berdampak dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran itu sendiri (Narastri Insan Utami, Muliarti Widanarti, 2021). Adanya penerapan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari penunjang media pembelajaran merupakan bentuk partisipasi Guru terutama dalam memajukan kualitas dan kuantitas sistem pendidikan di Indonesia (Fauzi Yusa Rahman *et al.*, 2021). Oleh sebab itu melalui kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk membantu para Guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) tingkat SMP di Kabupaten Barito Kuala terutama dalam membuat suatu media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik berbasis multimedia menggunakan aplikasi Powtoon dan Canva. Dengan adanya PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini diharapkan dapat membantu para Guru yang selama ini masih kesulitan terutama dalam pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia.

2. METODE

Pada kegiatan PKM ini menggunakan beberapa metode agar dalam pelaksanaannya bisa berjalan dengan lancar, efektif dan efisien seperti melakukan presentasi materi pelatihan, pendampingan secara langsung, praktek mandiri dan diakhiri dengan melakukan evaluasi menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan tingkat keberdayaan peserta. Adapun penjelasan rinci dari beberapa tahapan metode pelaksanaan yang digunakan adalah

sebagai berikut :

1. Presentasi materi pelatihan berupa penyampaian materi awal sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta terutama yang berkaitan dengan tujuan PKM dan materi pelatihan yang disampaikan.
2. Pendampingan secara langsung untuk meningkatkan *hard skill* peserta dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon dan Canva.
3. Praktek mandiri peserta dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon dan Canva.

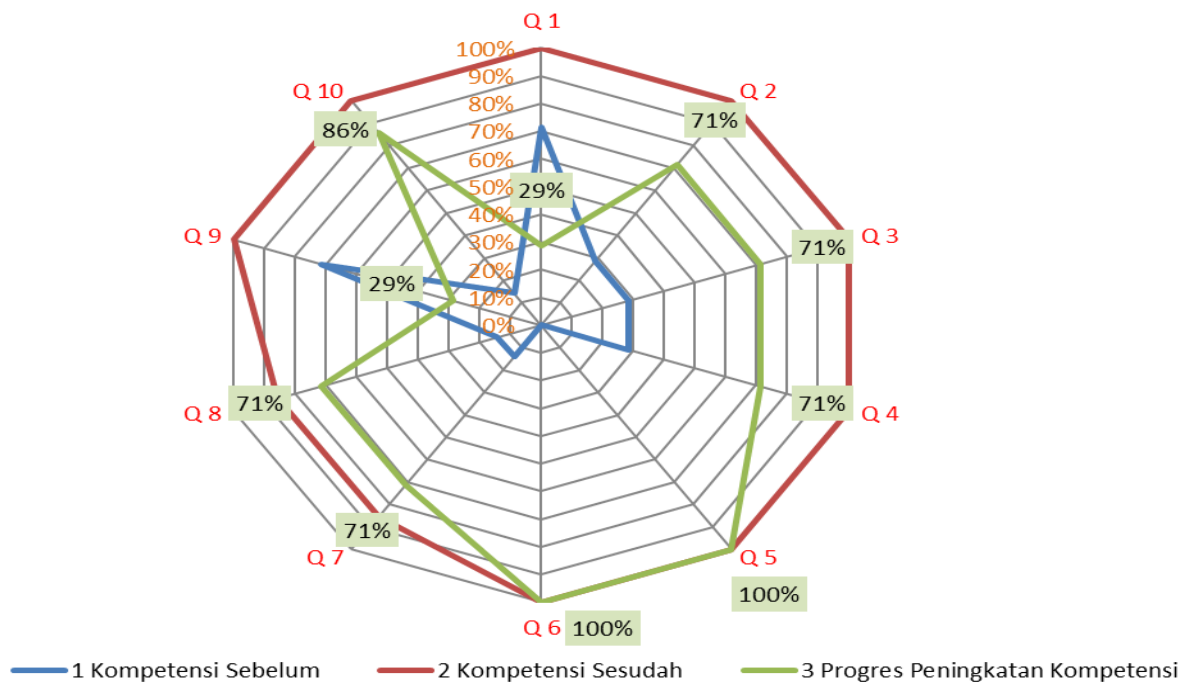
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun beberapa hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Alalak Handil Bakti dengan peserta terdiri dari para Guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) tingkat SMP se Kabupaten Barito Kuala pada tanggal 21 Maret 2022 secara keseluruhan mencakup beberapa hal yaitu :

1. Pelaksanaan berhasil memenuhi target jumlah peserta yang ikut berpartisipasi, dan berhasil menyampaikan materi pelatihan sesuai target awal dan didukung dengan pendampingan serta pembagian modul digital sehingga semua materi yang disampaikan mudah dipahami peserta pelatihan.
2. Antusiasme peserta sangat baik selama mengikuti kegiatan karena peserta terlihat aktif bertanya tentang materi terutama saat sesi pelatihan membuat video menggunakan Powtoon dan Canva.
3. Semua peserta berhasil membuat 2 project berupa video pembelajaran melalui Powtoon dan Canva.
4. Kegiatan pelatihan berhasil menaikkan tingkat keberdayaan peserta dari sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan yang dapat dianalisa melalui hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* secara daring. Adapun hasil peningkatan tingkat pemberdayaan peserta dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Progres Tingkat Keberdayaan Peserta

Keterangan	Pertanyaan										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kompetensi Sebelum	71%	29%	29%	29%	0%	0%	14%	14%	71%	14%	27%
Kompetensi Sesudah	100%	100%	100%	100%	100%	100%	86%	86%	100%	100%	97%
Progres Peningkatan Kompetensi	29%	71%	71%	71%	100%	100%	71%	71%	29%	86%	70%



Gambar 1. Grafik Tingkat Keberdayaan Peserta

Berdasarkan analisa grafik jaring dari hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* di atas maka didapatkan adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta sekitar dengan rata-rata 70% sehingga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dianggap berhasil dalam meningkatkan tingkat keberdayaan peserta.

Adapun beberapa hambatan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti tidak stabilnya fasilitas jaringan internet Sekolah dan kemampuan dasar para peserta yang berbeda-beda, namun hambatan tersebut pada pelaksanaannya dapat diatasi dengan baik seperti dalam hal jaringan internet sekolah dapat diatasi dengan *tethering hotspot* sedangkan mengatasi kemampuan peserta dengan melakukan pendampingan secara langsung.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pelatihan



Gambar 3. Sambutan Kepala Sekolah

4. KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia seperti pembuatan video pembelajaran menggunakan Powtoon dan Canva ini sangat bermanfaat bagi para yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) tingkat SMP di Kabupaten Barito Kuala terutama dalam membuat suatu media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik berbasis multimedia. Di era globalisasi seperti saat ini, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan juga sesuai dengan kebutuhan para Guru untuk terus meningkatkan kompetensinya baik *hard skill* maupun *soft skill* sebagai seorang pengajar professional sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Penggunaan metode pelatihan yang disesuaikan dengan latar belakang Guru yang berbeda-beda membuat pelatihan ini lebih mudah dipahami peserta. Adanya peningkatan tingkat pemberdayaan peserta dari sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan yang dapat dianalisa melalui hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* secara daring sehingga ketercapaian tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian terutama dalam hal pengenalan materi dan pelatihan dianggap telah berhasil membantu Guru membuat video pembelajaran dan berhasil meningkatkan tingkat keberdayaan peserta dengan rata-rata peningkatan sebesar 70%. Kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini tentunya masih perlu adanya keberlanjutan pelaksanaan program terutama dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi dan perubahan sistem pendidikan di era globalisasi agar tetap mampu beradaptasi secara maksimal dalam perubahan pelaksanaan pembelajaran baik secara luring maupun daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Tim pelaksanaan kegiatan PKM yaitu Dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin (UNISKA) yang telah membantu pelaksanaan kegiatan sehingga berjalan lancar serta kepada pihak Yayasan UNISKA yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A. *et al.* (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), pp. 54–67. doi: 10.29303/jcommsci.v4i2.121.
- Andriyani, S. and Christy, T. (2018) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Smk Negeri 1 Air Joman – Kisaran', *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), pp. 15–18. doi: 10.33330/jurdimas.v1i2.104.
- Desyanti, Yusrizal, F. S. (2022) 'Implementasi Algoritma K-Modes Untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring', *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4), pp. 719–727. doi: 10.47065/bits.v3i4.1401.
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia (2005) 'Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen Nomor 14', *Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia*, p. 2.
- Fauzi Yusa Rahman *et al.* (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 87–93. doi: 10.52072/abdine.v1i2.214.
- Gellysa Urva, Pratiwi, M. and Oemara Syarief, A. (2021) 'E-Learning berbasis Edmodo untuk Optimalisasi Pembelajaran Pada Masa New Normal', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 41–47. doi: 10.52072/abdine.v1i1.176.
- Narastri Insan Utami, Mulianti Widanarti, K. A. P. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Guru Taman Kanak-Kanak', *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, (March 2020), pp. 1411–1417.
- Oktaviani, R. T. (2019) 'Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)', *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), pp. 91–94.
- Retnawati, L. *et al.* (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), pp. 35–44. doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700.
- Sari, F. *et al.* (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 14–19. doi: 10.52072/abdine.v1i1.171.
- Subawa, I. G. B., Agustini, K. and Mertayasa, I. N. E. (2021) 'Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru- Guru Smp Negeri 4 Singaraja', pp. 381–387.
- Supriyadi (2020) 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript', *Jurnal Komunikasi*, 11(1), pp. 9–16.
- Waode Eti Hardiyanti¹, Muhammad Ilham, Waode Ekadayanti, J. (2020) 'Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar Powtoon Bagi Guru PAUD', *Indonesia Jl. Kapt. Piere Tendean*, 3(2), p. 93563.