

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Di SMK Surya Dharma Bandar Lampung

Aristoteles<sup>(1)\*</sup>, Febi Eka Febriansyah<sup>(1)</sup>, Admi Syarif<sup>(1)</sup>, dan Dedy Miswar<sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup>Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 35145, Indonesia

<sup>(2)</sup>Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 35145,  
Indonesia

Email : (\*) aristoteles.1981@fmipa.unila.ac.id

### ABSTRAK

Guru dapat memperluas wawasannya dengan berbagai usaha yang mengacu pada penambahan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran setiap mata pelajaran yang diajarkan, khususnya di SMK Surya Dharma Bandar Lampung. Namun para guru masih mengalami kesulitan dalam pembuatan media belajar yang optimal dan benar. Oleh karena itu, penting diadakan program pengabdian masyarakat untuk mendampingi para guru tersebut dalam penyusunan, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Untuk kelompok materi yang bersifat aspek pengetahuan atau kognitif tentang teori-teori media pembelajaran dan fungsinya, para peserta yang memperoleh nilai cukup baik pada saat pre-test hanya mencapai 2 orang atau 13,33% dari 15 orang peserta. Setelah mengikuti pelatihan berdasarkan hasil post-test yang dilakukan, peserta yang memperoleh nilai cukup baik sebanyak 13 orang atau 86,67%. Dengan demikian diperoleh hasil atau peningkatan sebanyak 11 orang atau 77,33% dari seluruh peserta.

**Kata kunci:** media pembelajaran, pre-test, post-test

### ABSTRACT

*Teachers should increase their knowledge about the use of learning media for each subject that is cared for, especially at SMK Surya Dharma Bandar Lampung. However, teachers still experience difficulties in making good and correct learning media. Therefore, it is important to hold a community service program to assist these teachers in the preparation, manufacture and use of instructional media. For groups of material that are aspects of knowledge or cognitive aspects of learning media theories and their functions, participants who get good enough grades at the time pretest only reached 2 people or 13.33% of 15 participants. After participating in the training based on the results of the post-test conducted, the participants who obtained good enough scores were 13 people or 86.67%. Thus, the results obtained or an increase of 11 people or 77.33% of all participants.*

**Keywords:** Learning Media, pretest, post-test

Submit:  
19.11.2020

Revised:  
30.01.2021

Accepted:  
02.02.2021

Available online:  
02.02.2021

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses belajar tanpa melihat lokasi, waktu, dan usia (Hasbullah, 2006), agar mendapatkan dan meningkatkan kedewasaan (Sugihartono, Fathiyah, Setiawati, Harahap, & Nurhayati, 2007) serta dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia (Kemendikbud, 2003).

Suasana belajar dan proses pembelajaran perlu dukungan media yang baik untuk meningkatkan potensi guru dan siswa. Menurut (Arsyad, 2010) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Pengertian media pembelajaran adalah gabungan antara bahan dan alat dengan perpaduan antara perangkat lunak dan keras (Sadiman, Rahadjo, Haryono, & Harjito, 2011). Tujuan dari media pembelajaran adalah agar siswa mampu membuat sesuatu hal yang baru dan mengoptimalkan yang ada untuk difungsikan dalam bentuk dan jenis yang lain dalam implementasi pembelajaran sehingga siswa dapat mudah memahami konten dari pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran memiliki nilai yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena digunakan sebagai sarana untuk komunikasi didalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir secara riil, sehingga dengan demikian akan mendorong perhatian dan dapat menumbuhkan pemikiran yang berencana dan sistematis.

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang relevan untuk mengatasi kondisi pembelajaran di era *pandemic covid-19*. Sejak bulan Maret 2020, pemerintah Indonesia memberhentikan pembelajaran secara tatap muka dan diubah menjadi pembelajaran secara daring. Tentu dengan aturan pemerintah Indonesia ini, banyak sekolah mengalami degradasi pengelolaan pembelajaran seperti guru yang tidak bisa menggunakan media secara daring ataupun siswa.

Berdasarkan aturan pemerintah Indonesia, maka diperlukan pengelolaan media pembelajaran dengan cara membuat video yang baik dan benar. Namun fakta disekolah-sekolah masih banyak guru yang belum atau bahkan tidak menggunakan media pembelajaran video dalam proses belajar mengajarnya. Keadaan ini juga dialami oleh guru SMK Surya Dharma Bandar Lampung khususnya dan kemungkinan juga di beberapa lokasi lainnya, Hal ini akan berpengaruh juga terhadap proses belajar mengajar di sekolah.

Oleh karena itu, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan bekerjasama dengan Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung untuk mendampingi guru tersebut dalam kegiatan penyusunan, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran pembuatan video melalui program pengabdian pada masyarakat tahun 2020 ini.

### B. Tujuan Pelaksanaan Kegiatan

Tujuan kegiatan PkM ini adalah:

1. meningkatkan pengetahuan pendidik / guru dalam menyusun, membuat dan menggunakan media pembelajaran
2. sebagai alternatif pembelajaran berbasis komputer
3. meningkatkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

## IDENTIFIKASI MASALAH

Pada umumnya guru SMK di Surya Dharma Bandar Lampung belum pernah mendapatkan pelatihan tentang penyusunan, pembuatan, dan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Hal ini disebabkan karena selama ini belum pernah ada kegiatan sejenis diselenggarakan di sekolah tersebut terkait penyusunan, pembuatan, dan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Setelah mengetahui pokok permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam laporan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah “Bagaimana cara menyusun, membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer di sekolah dengan benar?”.

## METODE PELAKSANAAN

Tahapan dalam kegiatan PkM dapat diilustrasikan pada Gambar 1.

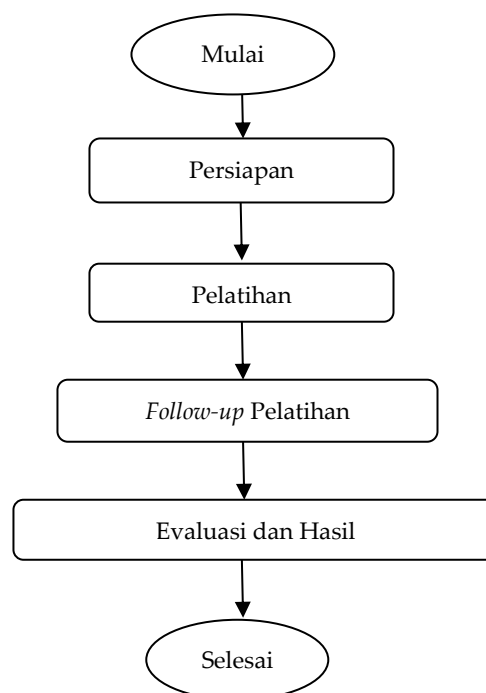
### A. Persiapan

Kegiatan persiapan PkM terdiri dari beberapa tahap yaitu 1) survey ke lokasi kegiatan dengan tujuan menganalisa kondisi para pendidik di sekolah SMK Surya Dharma, 2) mengurus surat tugas, 3) merencanakan dan menyusun bahan materi dan metode penilaian, 4) berbagi tugas pekerjaan dengan tim pelaksana, serta 4) menentukan waktu kegiatan dengan pelatihan.

### B. Pelatihan

Pada tahap ini dilaksanakan beberapa hal berikut:

- Pelatihan dasar pengenalan *software Filmora*.
- Pelatihan pengenalan *software Window Movie Maker*.
- Pelatihan dan pendampingan pemakain *software Window Movie Maker* dan *Filmora* dalam pembuatan video pembelajaran.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

### C. *Follow-up* Kegiatan

Pada tahap ini dianalisis kesesuaian dengan melakukan pemantauan kegiatan pengabdian tahapan sebelumnya dengan memastikan seluruh peserta yaitu para guru untuk dapat membuat pembelajaran dengan video.

### D. Analisis dan Evaluasi Hasil

Kegiatan analisa dan evaluasi merupakan proses untuk mengetahui hasil output dan dampak terhadap dari kegiatan PkM. Analisa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil yang telah dilakukan selama kegiatan PkM dan apakah mempunyai dampak terhadap peserta dan sekolah. Dampak ini berupa pendidik telah mengubah prilaku sebelum dilakukan pelatihan ini. Sedangkan evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui minat peserta dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Sebelum kegiatan dimulai, peserta akan diberikan soal *pre-test* yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta terkait video profil. Di akhir kegiatan peserta akan kembali diberikan soal yang sama dengan *pre-test* sebagai bahan *pos-test* untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara mengamati aktivitas peserta dalam kegiatan terutama hasil sesi latihan mandiri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian dimulai dengan melakukan pengamatan/survei lapangan yang dilanjutkan dengan wawancara guru SMK Surya Dharma. Hasil didapat bahwa umumnya guru-guru di sekolah tersebut tidak mengenal dan memahami penggunaan aplikasi/perangkat lunak *filmora* dan *window movie maker*. Hal ini terlihat 90% saat jejak pendapat di pelatihan. Namun dengan adanya pelatihan ini, luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah pengenalan, dan pemahaman tentang cara membuat video untuk media pembelajaran di sekolah.

Dokumentasi pembukaan kegiatan pengabdian pada masyarakat yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Yayasan Pendidikan Surya Dharma Bandar Lampung



(a)

(b)

**Gambar 3. Pembukaan Kegiatan Pelatihan di Sekolah SMK Surya Dharma**

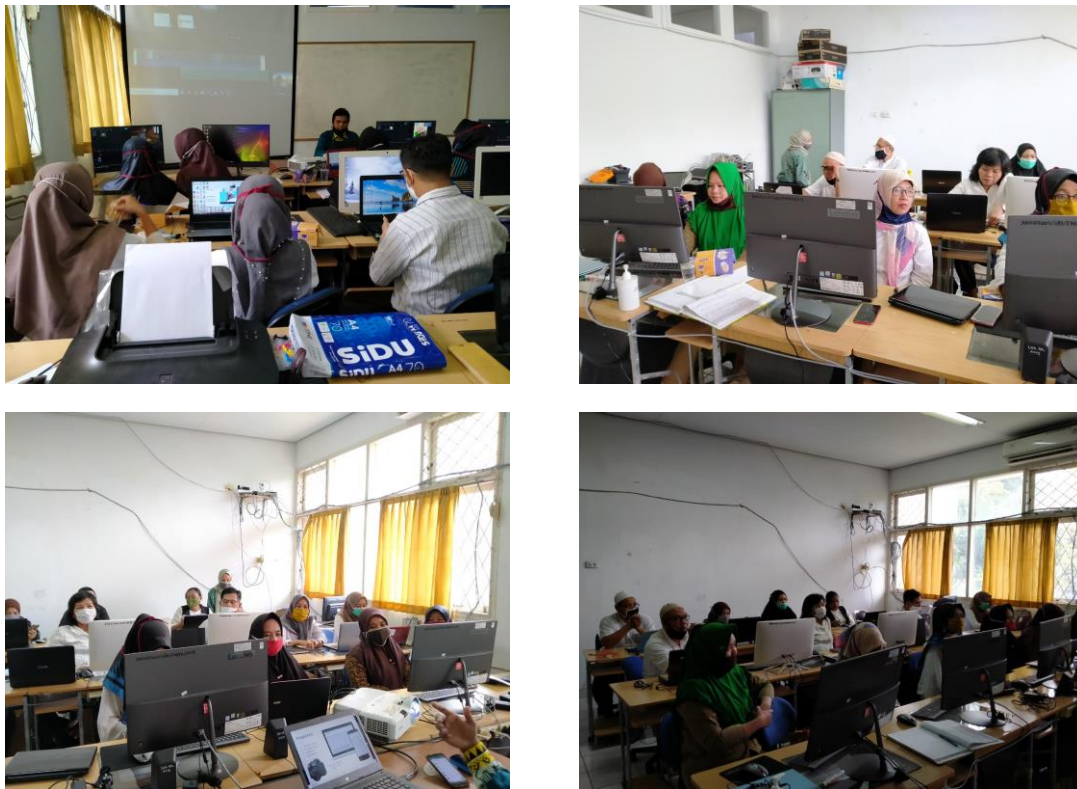
Oleh karena fasilitas sekolah SMK Surya Dharma belum memenuhi standar pembuatan media pembelajaran berbasis komputer, maka kegiatan pelatihan dilaksanakan di Lab Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila ditunjukkan pada Gambar 4.

Kegiatan pertama dilakukan *pre-test* yang bertujuan untuk menilai kemampuan dari peserta sebelum kegiatan dilaksanakan. Selanjutnya pelatihan ini dilakukan dalam dua sesi. Sesi pertama memberikan pengenalan terkait media pembelajaran dengan menggunakan video, beserta tutorial membuat video dengan perangkat lunak yaitu *Filmora* dan *Window Movie Maker*. Perangkat lunak ini berfungsi sebagai *editing video*. Kegiatan terakhir dilakukan *post-test* adalah untuk mengetahui hasil kemampuan setelah dilakukan pelatihan.



**Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan di Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila**

Pada sesi kedua, para peserta pelatihan diberikan tugas untuk mencoba latihan mandiri membuat video masing-masing serta mengevaluasi video yang dihasilkan oleh para peserta dengan memberikan saran perbaikan yang diperlukan. Kegiatan pelatihan tersebut didokumentasikan yang dapat dilihat pada Gambar 5.



*Gambar 5. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran*

*Storyboard* adalah reka adegan dalam alur cerita yang direpresentasikan dalam gambar tangan atau gambar digital (grafis komputer) dan dilengkapi dengan keterangan berupa tulisan, waktu kejadian, musik yang digunakan serta durasi setiap adegan yang diperlukan (Effendy, 2009). Pada pembuatan video, peserta mengembangkan video dengan menggunakan *storyboard*. Peserta mengembangkan video profil sesuai dengan *storyboard* yang telah disiapkan. Berdasarkan (Permana, Kertiasih, & Budhayasa, 2017), indikator utama yang menjadi tolak ukur penilaian tugas video bagi peserta ada 3, yaitu:

1. Indikator Kebahasaan  
Indikator kebahasaan mencakup tiga parameter: mudah dipahami, bahasa yang efektif, sesuai kaidah.
2. Indikator Penyajian  
Indikator penyajian mencakup tiga hal: mampu menginformasikan, kualitas informasi yang disajikan, dan kerunutan.
3. Indikator Kefrafisan  
Indikator kegrafisan mencakup enam parameter: kesesuaian narasi dengan tampilan, kemenarikan tampilan, kualitas audio, kesesuaian *background*, kualitas video, dan teks yang ditampilkan memiliki *font* dan *size* yang sesuai.

#### **B. Analisis dan Evaluasi Hasil**

Berdasarkan kelompok materi yang disampaikan kepada para peserta pelatihan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Untuk kelompok materi yang bersifat pemahaman atau sikap, para peserta dengan semangat mengikuti pelatihan dan mendengarkan dengan semangat, hal ini terbukti pada saat pelatihan berlangsung maupun saat istirahat selesai peserta masih terus mengikuti pelatihan sampai pelatihan ditutup.
2. Untuk kelompok materi bersifat penguasaan keterampilan praktis, sampai berakhirnya pelatihan ini belum dapat diketahui secara pasti, karena untuk mengetahui tingkat

keterampilan dalam menyusun, membuat dan menggunakan media pembelajaran para peserta secara nyata dalam praktek dibutuhkan waktu yang panjang melalui pemantauan di lapangan.

3. Untuk kelompok materi yang bersifat aspek pengetahuan atau kognitif tentang teori-teori media pembelajaran dan fungsinya, para peserta yang memperoleh nilai cukup baik pada saat *pre-test* hanya mencapai 2 orang atau 13,33% dari 15 orang peserta. Setelah mengikuti pelatihan berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan, peserta yang memperoleh nilai cukup baik sebanyak 13 orang atau 86,67%.

Dengan demikian diperoleh hasil atau peningkatan sebanyak 11 orang atau 77,33% dari seluruh peserta. Karena materi ini cukup penting dalam menunjang tugas guru dan masih baru bahkan belum pernah diperoleh pelatihan serupa sebelumnya, tentunya banyak peserta yang semangat terhadap pelatihan ini.

Dalam evaluasi akhir, penilaian yang dapat dilakukan hanya sebatas sejauhmana para peserta dapat menyusun media sesuai dengan materi kelas yang diajarkan, membuat media, dan menggunakan dalam hal ini adalah mencetak media hasil pelatihan.

Peserta (guru-guru) yang mengikuti kegiatan pelatihan ini umum sudah berumur sehingga transfer ilmu teknologi pembuatan video menjadi kendala bagi mereka. Dikarenakan peserta belum mengetahui dasar pembuatan video sehingga video yang dihasilkan kurang baik. Hal ini merupakan kesulitan pada pelatihan pada pengabdian ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 18, 19 dan 21 Agustus 2020, berlokasi di ruangan laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila. Secara umum, kegiatan pelatihan ini berhasil dilakukan dengan baik, dan sukses. Peserta melakukan *pre-test* dengan jawaban yang baik mencapai 2 dari 15 peserta atau sebesar 13,33%. Sedangkan hasil dari *post-test* yaitu 13 dari 15 peserta atau sebesar 86,67%. Terjadi kenaikan 11 peserta atau 73,33%.

## Ucapan Terimakasih

Tim Pengabdian menyampaikan terima kasih kepada pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lampung yang telah mendanai kegiatan PkM ini melalui skema Pengabdian Dosen Pemula dengan nomor kontrak: 1784/UN26.21/PM/2020. Dalam kesempatan ini juga kami segenap pelaksana PkM mengucapkan terima kasih kepada para guru SMK Surya Dharma Bandar Lampung yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Producer*. Jakarta: Erlangga.
- Hasbullah. (2006). *Otonomi Pendidikan: Kebijakan Otonomi Daerah dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Kemendikbud. (2003, July 8). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved Januari 1, 2021, from Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum, Kemendikbud: [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU_tahun2003_nomor020.pdf)

- 
- Permana, A. A., Kertiasih, N. K., & Budhayasa, I. P. (2017). Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(2), 238-247. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jst-undiksha.v6i2.10705>
- Sadiman, A. S., Rahadjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, Fathiyah, K. A., Setiawati, F. A., Harahap, F., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.