

**PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF****Suryo Nugroho Markus<sup>1\*</sup>, Laili Rahmatul Ilmi<sup>2</sup>, Kori Puspita Ningsih<sup>3</sup>, Ida Nur Santi<sup>4</sup>,  
I Made Budayasa<sup>5</sup>, Elsyah Maharani<sup>6</sup>, Munirul Ikhwan<sup>7</sup>**<sup>1,2,3</sup>Prodi D-3 RMIK, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta<sup>4,5,6</sup>Prodi S1 Keperawatan, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

\*Korespondensi: yoyokgodean@gmail.com

**ABSTRAK.** Era digitalisasi sangat berpengaruh terhadap keberlanjutan dan keberlangsungan kehidupan, tidak hanya pada sektor ekonomi namun sektor pendidikan juga dituntut untuk melek teknologi dan informasi. Sejak tahun 2020 Indonesia terdampak Pandemi Covid-19, sehingga diperlukan kerjasama semua lapisan pendidikan dari setiap level dituntut untuk melaksanakan pendidikan secara daring atau tatap maya. Beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis dekstop atau mobile akan memberikan dampak yang positif, tidak hanya kemudahan akses, namun bisa meningkatkan kreatifitas pendidik dalam pembuatan video pembelajaran. Mitra PKM SMK Kesehatan Bumantara Muntilan Magelang. Bahwasannya dengan kondisi pandemik saat ini menuntut sektor pendidikan semakin kreatif sehingga siswa tidak merasa bosan. Kegiatan ini akan diselenggarakan secara langsung atau luring dengan tetap mematuhi *protocol* kesehatan dimasa Pandemi Covid-19. Metode pelaksanaan kegiatan adalah koordinasi dengan pihak SMK Kesehatan Muntilan Magelang Jawa Tengah. Pelaksanaan kegiatan ini pada tahap pertama dengan koordinasi dengan pihak Admin SMK Bumantara, tahap kedua penyampaian materi secara luring di Laboratorium SMK Bumantara. dilanjutkan diskusi dengan peserta serta pendampingan proses pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva for dekstop.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Interaktif, Video, Sekolah Menengah Kesehatan

**ABSTRACT.** *The era of digitalization is very influential on sustainability and survival, not only in the economic sector but the education sector is also required to be literate in technology and information. Since 2020 Indonesia has been affected by the Covid-19 Pandemic, so cooperation is needed by all levels of education from every level is required to carry out online or virtual education. Some previous research explained that the use of desktop or mobile-based applications will have a lot of impact, not only ease of access, but can increase the creativity of educators in making learning videos. PKM Partner of SMK Health Bumantara Magelang. That's because with the current pandemic conditions, the education is getting more creative so that students do not feel bored. This activity will be held directly or offline while still complying with health protocols during the Covid-19 Pandemic. The method of implementation of activities is coordination with smk Kesehatan Muntilan Magelang Central Java. The implementation of this activity in the first stage in coordination with the Bumantara Vocational Admin, the second stage of offline material presentation at the Bumantara Vocational Laboratory. continued discussion with participants as well as assistance in the process of making a video explanation.*

**Keywords:** Learning, Interactive, Video, Health High School

**PENDAHULUAN**

Pada tahun 2020 Indonesia merupakan salah satu Negara berkembang yang terdampak Covid-19 hal tersebut diumumkan sebagai wabah dunia (WHO, 2020). Kondisi pandemic ini sangat berpengaruh besar pada beberapa sektor, salah satunya bidang pendidikan. Demi mengurangi penularan covid-19 dan memakan korban jiwa, pemerintah mengambil tindakan bahwa kegiatan pembelajaran sementara waktu dihentikan (Burke et al., 2020). Tujuannya adalah untuk dapat meminimalisir angka kesakitan dan kematian (Romanov, 2020).

Banyak pro dan kontra perihal peralihan proses pembelajaran, sehingga para pemangku kebijakan

bidang pendidikan mengambil langkah tegas dengan mengalihkan proses pembelajaran tatap temu mejadi tatap maya (Nguyen, 2017). Perubahan ini sangat berpengaruh pada beberapa hal diantaranya kesiapan mental dan sarana prasarana bagi pendidik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran (Adi Bandono & Okol Sri Suharyo, 2020). Setiap fasilitas pendidikan dituntut untuk dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara daring, sehingga peserta didik dapat menerima materi secara optimal (Kuswari, Herniyati, Muryani, Chatarina, Nugraha, 2019). Selain itu, dampak negatif juga dirasakan, karena adanya keterbatasan kreativitas, jaringan internet yang tidak memadai, sarana dan prasaranan yang minimum namun para peserta didik dituntut untuk

tetap memberikan proses pengajaran secara baik (Nambiar, 2020). Tidak hanya pada pendidik, namun secara mental hal ini berpengaruh besar kepada para anak didik dan keluarga, sehingga banyak sekali ilmu yang telah disampaikan oleh pendidik tidak terserap optimal karena terdapat perubahan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran antara temu di kelas dengan diluar kelas disebut dengan *blended learning* yang merupakan bagian dari *e-learning*, merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan sistem informasi, teknologi dan internet yang dapat diakses melalui *personal computer*, *handphone* dan laptop siswa. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dengan menggunakan aplikasi *camtasia* dan *vigma*. Aplikasi tersebut sangat mudah digunakan dengan tahapan singkat. Perubahan ini tentunya wajib diimbangi oleh strategi yang matang serta kesiapan baik infrastruktur, sarana dan prasarana yang ada. Selain itu diperlukan juga kesiapan penerimaan pengguna untuk beralih dari manual ke elektronik. (Ghazisaeidi et al., 2014)(Mauco et al., 2018). Strategi ini dapat dipersiapkan secara matang dengan tujuan perubahan tersebut tentunya akan berhasil dan diterima dengan baik, karena tidak hanya *support system* namun pengguna juga perlu dipersiapkan (Cafazzo, 2018) (Zhang et al., 2019).

Kendala yang dihadapi oleh pendidik di SMK Bumantara Magelang, bahwasannya kendala yang dihadapi selama pandemik adalah kesiapan dari para pendidik untuk mempersiapkan teknik pembuatan video interaktif, koneksi jaringan internet dari peserta didik. Hasil survei penelitian sebelumnya yang dilakukan menunjukkan bahwa 37,5% (setuju) bahwa pembelajaran daring efektif dan 62,5% (tidak setuju). Dari latar belakang tersebut perlu adanya kegiatan sosialisasi yang membahas regulasi yang memayungi, strategi dan tantangan yang harus dihadapi dan dipersiapkan pada proses perubahan pembelajaran tersebut. Perlu adanya sosialisasi dan pendampingan pada pembuatan video pembelajaran interaktif yang mudah diaplikasikan sehingga dapat meningkatkan minat siswa belajar optimal meskipun dilaksanakan secara daring. Kegiatan ini akan diselenggarakan secara langsung atau luring dengan tetap mematuhi *protocol* kesehatan dimasa Pandemi Covid-19.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan materi dan pendampingan pemanfaatan aplikasi *canva* bagi guru SMK Bumantara Muntilan Jawa Tengah guna mendukung pembuatan video pembelajaran

interaktif dan video promosi. Pada kegiatan ini memiliki beberapa tujuan khusus yaitu menjelaskan mengenai prosedur dan regulasi pentingnya pembelajaran daring, menjelaskan mengenai jenis aplikasi yang dapat dimanfaatkan dan melatih para pendidik untuk membuat *slide* dan video pembelajaran ineteraktif dengan aplikasi *vigma*.

## METODE

Kegiatan ini, akan dilakukan kegiatan pengabdian melalui metode pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan aplikasi *canva* for dekstop. Alat dan bahan yang digunakan yaitu Komputer atau Notebook, LCD, *Sound system*, Kamera dan video. Prosedur pelaksanaan kegiatan. Pada kegiatan ini terbagi menjadi 3 kegiatan meliputi:

### Tahap Persiapan

Tahap pertama yaitu persiapan yang dilakukan adalah studi pendahuluan dengan wawancara kepada sekolah SMK Bumantara Muntilan Magelang Jawa Tengah Setelah itu, tim mulai merumuskan masalah kemudian menyusun proposal pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan selanjutnya adalah menyusun materi untuk kegiatan penyuluhan.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring dengan memperhatikan protocol covid. Kegiatan ini diselenggarakan ruang laboratorium komputer SMK Bumantara Muntilan, kegiatan ini diawali dengan menyampaikam materi yang dihadiri oleh guru SMK Bumantara Muntilan sejumlah 33 orang.

### Tanggal kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2021.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan sebanyak tiga tahap pelaksanaan yang di lakukan di SMK Bumantara Muntilan Magelang Jawa Tengah. Tahap pertama adalah berupa apersepsi awal dengan kepada sekolah SMK Bumantara, tahap kedua adalah pelaksanaan pendampingan proses pembuatan video pembelajaran interaktif bagi peserta didik SMK

Bumantara, kegiatan ini dihadiri sebanyak 34 orang, berlokasi di laboratorium computer. Sebelum acara dimulai, peserta diberikan soal pre test. Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi oleh ketua pengabdian yaitu Laili Rahmatul Ilmi, SKM.,MPH, setelah menyampaikan materi, dilanjutkan sesi praktik yang didampingi oleh mahasiswa Prodi RMIK berjumlah 4 orang dan didampingi oleh ketua panitia serta anggota. Materi pertama membahas Aplikasi canva, tujuan, item dan user interfacenya dan bagaimana peserta dapat mengoptimalisasi proses pembelajaran di masa pandemic ini. Pada saat penyampaian materi, peserta sangat antusias, kooperatif dan aktif ketika sesi tanya jawab. Setelah sesi ini berakhir dilanjutkan dengan sesi post test. (Gambar 1 dan 2)



Gambar 1. Sesi Materi Aplikasi Canva



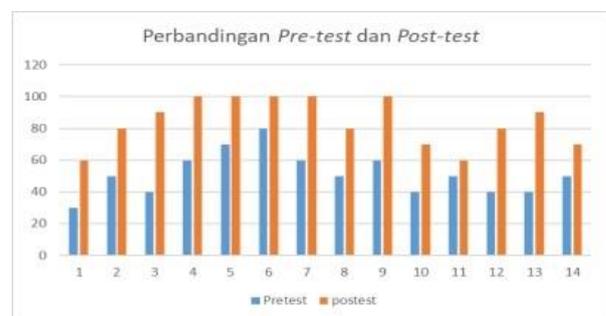
Gambar 2. Sesi Materi Item dan Fitur

Pada gambar 1 menjelaskan aplikasi canva *version for Desktop*. Aplikasi canva tersebut digunakan untuk membuat *template* video pembelajaran interaktif, selajutnya menggunakan aplikasi *text to speech for android* yang dimanfaatkan guru dengan menggunakan aplikasi smart phone yang dapat digunakan untuk membantu membuat, pada gambar 2 menjelaskan item dan fitur yang terdapat dalam aplikasi canva for Desktop. Sesi ketiga yaitu pendampingan pembuatan video pembelajaran, video promosi sekolah. Sesi keempat yaitu penyerahan alat pendukung pada proses pembuatan video interactive. (Gambar 3).



Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran

Hasil dari *pre* dan *post* test yang dilakukan kepada peserta menunjukkan adanya peningkatan. Hasil disajikan dalam grafik dibawah ini.



Gambar 4. Pre and Post Test Result

Berdasarkan gambar diatas, menunjukkan bahwa ada perbandingan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi perihal aplikasi vigma dan text to speech menunjukkan bahwa hasil post test ada kenaikan. Hasil rekapitulasi guru SMK Bumantara perihal pemanfaatan aplikasi vigma mendukung pembuatan video pembejalaran.

Tabel 5.1 Rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test*

No Nilai	pretest %	post test %
>56		
1 (kurang)	23 69,4%	0
56-75		
2 (cukup)	9 27,2%	4 13%
76-		
3 100(baik)	1 3%	29 87%

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada table 5.1 diatas menunjukkan bahwa pemberian edukasi pemanfaatan aplikasi vigma mendukung pembuatan video pembejalaran yang telah dilaksanakan memberikan pengaruh positif terhadap pengatahuan guru SMK Bumantara Muntilan. Hasil *pretest* diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan kurang dengan prosentasi dibawah (>28%) dari 9

peserta, namun dengan nilai 9 peserta. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya (Nguyen, 2017) bahwa pemberian stimulus dengan memanfaatkan system informasi atau aplikasi bidang desain dapat belum sepenuhnya dapat diterima oleh pengguna. Menurut (Ghufron, 2021) bahwasannya dengan metode *flip classroom* bias mendukung peningkatan pengetahuan peserta didik dan anak didik lebih semangat dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Rencana tindak lanjut dari kegiatan ini adalah untuk mengadakan kembali kegiatan serupa perihal peningkatan edukasi bidang pendidikan dalam peningkatan derajat pengetahuan di masyarakat. Kesuksesan kegiatan ini karena semua peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan sosialisasi dan aktif berdiskusi pada kegiatan tersebut. Factor yang kurang mendukung kegiatan ini proses perubahan jadwal dikarenakan lokasi pengabdian ada kegiatan ujian akhir program sekolah, sehingga peserta masih berfokus kepada proses ujian dan pembuatan penilaian dan pelaporan. namun secara keseluruhan peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Bandonu, & Okol Sri Suharyo. (2020). Development of computer media for interactive learning on the course of application fluid mechanics in the study program of D3 mechanical engineering. *Global Journal of Engineering and Technology Advances*, 5(3), 109–122. <https://doi.org/10.30574/gjeta.2020.5.3.0116>
- Burke, R. M., Midgley, C. M., Dratch, A., Fenstersheib, M., Haupt, T., Holshue, M., Ghinai, I., Jarashow, M. C., Lo, J., McPherson, T. D., Rudman, S., Scott, S., Hall, A. J., Fry, A. M., & Rolfes, M. A. (2020). Active Monitoring of Persons Exposed to Patients with Confirmed COVID-19 - United States, January-February 2020. *MMWR. Morbidity and Mortality Weekly Report*, 69(9), 245–246. <https://doi.org/10.15585/mmwr.mm6909e1>
- Cafazzo, J. A. (2018). *Evaluation of a Behavioral Mobile Phone App Intervention for the Self-Management of Type 2 Diabetes: Randomized Controlled Trial Protocol* Corresponding Author: 5, 1–7. <https://doi.org/10.2196/resprot.5959>
- Ghazisaeidi, M., Ahmadi, M., Sadoughi, F., & Safdari, R. (2014). An assessment of readiness for pre-implementation of electronic health record in Iran: A practical approach to implementation in general and teaching hospitals. *Acta Medica Iranica*, 52(7). <https://doi.org/10.1177/1357633X16686548>
- Ghufron, M. A. (2021). *Flipped Classroom Method with Computer-Assisted Language Learning (CALL) in EFL Writing Class*. 20(1), 120–141.
- Kuswari, Herniyati, Muryani, Chatarina, Nugraha, S. et al. (2019). The Learning Media Development Of Interactive Multimedia Based E-Learning To Improve Students' Learning Outcome And Spatial Thinking Ability Of X Iis Students In Sma Negeri 3 Sragen In The Academic YearR OF 2017/2018. *GeoEco Jurnal*, 8(5), 55.
- Mauco, K. L., Scott, R. E., & Mars, M. (2018). *Critical analysis of e-health readiness assessment frameworks: Suitability for application in developing countries*. 24(2), 110–117. <https://doi.org/10.1177/1357633X16686548>
- Nambiar, D. (2020). The impact of online learning during COVID-19: students' and teachers' perspective. *The International Journal of Indian Psychology*, 8(2), 783–793. <https://doi.org/10.25215/0802.094>
- Nguyen, V. A. (2017). The Impact of Online Learning Activities on Student Learning Outcome in Blended Learning Course. *Journal of Information and Knowledge Management*, 16(4). <https://doi.org/10.1142/S021964921750040X>
- Romanov, B. K. (2020). Coronavirus disease COVID-2019. *Safety and Risk of Pharmacotherapy*, 8(1), 3–8. <https://doi.org/10.30895/2312-7821-2020-8-1-3-8>
- World Health Organization. (2020). The Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Situation report-36. *Who*, 36(3), e99–e100. <https://doi.org/10.3928/19382359-20200219-01>

