

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APOWEREDIT PADA SDN ANJIR SERAPAT MUARA 1.2

**Fauzi Yusa Rahman¹, Indu Indah Purnomo², Erfan Karyadiputra³, Agus Alim Muin⁴
Agus Setiawan⁵, Budi Ramadhani⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia
email Koresponden : fauziyusarahman@gmail.com

Diterima:	Direvisi:	Diterbitkan:
-----------	-----------	--------------

Abstrak: Berkembangnya revolusi industri 4.0 mendukung akan terlaksananya pembelajaran berbasis multimedia yang mampu menunjang pembelajaran di sekolah. Penerapan dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai proses media pembelajaran akan menjadikan suatu langkah yang efektif dan efisien digunakan guru dalam memajukan kualitas dan kuantitas dari pembelajaran agar memberikan minat belajar. SDN Anjir Serapat Muara 1.2 merupakan sekolah dasar negeri yang berlokasi di daerah kecamatan Anjir Muara, kabupaten Barito Kuala, provinsi Kalimantan Selatan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, materi diberikan kepada siswa menggunakan buku paket, media papan tulis, melalui kegiatan dalam pengabdian ini dilaksanakan dalam membantu guru-guru menerapkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi apowereedit, menerapkan tools apowereedit, dan bisa menjadi suatu hasil yang diharapkan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: SDN Anjir Serapat Muara 1.2, Media Pembelajaran, Apowereedit

Abstract: The development of the industrial revolution 4.0 supports the implementation of multimedia-based learning which is able to support learning in schools. The application of developments in technology, information and communication as a learning media process will create an effective and efficient step for teachers to use in improving the quality and quantity of learning to provide interest in learning. SDN Anjir Serapat Muara 1.2 is a public elementary school located in the Anjir Muara sub-district, Barito Kuala district, South Kalimantan province. Teachers have a very important role in the learning process, material is given to students using textbooks, whiteboard media, through activities in community service carried out to help teachers implement video-based learning media using the apowereedit application, apply apowereedit tools, and can becomes a desired result in improving learning in the classroom.

Keywords: SDN Anjir Serapat Muara 1.2, Learning Media, Apowereedit

Pendahuluan

Perkembangan pada era industri 4.0 membuat peranan teknologi, informasi dan komunikasi berkembang pesat dan manusia secara mudah untuk beraktifitas serta mudah dalam menyelesaikan banyak pekerjaan (Ikhwan et al., 2021). Berkembangnya revolusi industri 4.0 mendukung akan terlaksananya pembelajaran dengan basis multimedia yang mampu menunjang pembelajaran di sekolah (Pratama et al., 2022). Pendidikan pada negara Indonesia akan berkembang mengikuti perkembangan dari teknologi, informasi dan komunikasi (Karyadiputra et al., 2024). Penerapan dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi

sebagai proses media pembelajaran akan menjadikan suatu langkah yang efektif dan efisien digunakan guru dalam memajukan kualitas dan kuantitas dari pembelajaran agar memberikan minat belajar. Teknologi, informasi dan komunikasi menjadi suatu solusi dalam dunia pendidikan, terdapat kemudahan dari penggunaan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi memberikan pengalaman belajar yang sangat menarik bagi siswa (Karyadiputra et al., 2022). Proses pembelajaran akan melibatkan 3 (tiga) komponen yaitu guru sebagai pemberi pesan, murid sebagai penerima pesan, dan dari pesan itu sendiri berupa materi pelajaran. Proses dalam kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi, sehingga cara yang diterapkan dalam pembelajaran disebut dengan istilah media. Bagian yang mempengaruhi kualitas dan kuantitas pendidikan adalah penyajian materi dari pembelajaran yang inovatif, jadi perlu suatu media pembelajaran yang menarik dari minat belajar siswa, sehingga suasana dalam pembelajaran lebih nyaman dan terasa menyenangkan (Rahman et al., 2021).

Pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan yang menjadi jembatan dari bidang pendidikan dengan masyarakat supaya bisa menghadapi tantangan pada era globalisasi (Karyadiputra et al., 2023). Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri beberapa subsistem yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi (Kiswanto et al., 2021). Hasil observasi juga wawancara kepada kepala sekolah dan para guru SDN Anjir Serapat Muara 1.2, masih banyak guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis video kegiatan dalam pembelajaran terutama yang berbasis multimedia. Media pembelajaran yang menerapkan dari basis multimedia berada pada posisi yang penting sebagai komponen penunjang sistem pembelajaran. Teknik penerapan multimedia juga menyediakan fasilitas bagi guru untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran yang beragam sehingga mendapatkan hasil yang terbaik (Retnawati et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi hal yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran (Narastri Insan Utami, Katrim Alifa Putrikita and Mulianti Widanarti, 2021). Adanya penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai bagian dari media pembelajaran menjadikan salah satu langkah efektif dan efisien yang dapat digunakan guru dalam memajukan kualitas dan kuantitas pendidikan yang ada di Indonesia (Rahman et al., 2023).

SDN Anjir Serapat Muara 1.2 merupakan sekolah dasar negeri yang berlokasi di daerah kecamatan Anjir Muara, kabupaten Barito Kuala, provinsi Kalimantan Selatan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, materi diberikan kepada siswa menggunakan buku paket, media papan tulis atau menerapkan slide dari microsoft power point. Proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah sangat biasa dalam pemberian materi kepada siswa. Melalui kegiatan dalam pengabdian dapat membantu guru-guru menerapkan media pembelajaran menggunakan apoweredit, menerapkan tools bawaan dari apoweredit, dan bisa menjadi suatu hasil yang diharapkan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas.

Metode

Pelaksanaan pengabdian menerapkan metode PAR (Participatory Action Research). Metode PAR (Participatory Action Research) merupakan suatu metode yang melibatkan partisipasi dan menyebabkan adanya aksi dan mengakibatkan paradigma akan suatu ilmu yang baru. Kegiatan pengabdian melibatkan kepala sekolah dan dewan guru sebagai peserta dengan antusias yang tinggi dalam mengikuti kegiatan.

1. Tahapan Observasi

Tahapan observasi merupakan kegiatan awal yang dilaksanakan untuk melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah. Tahapan observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan dari mitra. Kemudian dilakukan analisa terhadap permasalahan mitra dan ditetapkan suatu solusi permasalahan yaitu melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru menggunakan aplikasi apoweredit.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan merupakan tahapan yang akan dilaksanakan dari tim pengabdian kepada mitra. Pada tahapan pelaksanaan pertama dilakukan pengenalan mengenai aplikasi apoweredit, kemudian dilakukan praktik secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video dan guru-guru mengikuti menggunakan perangkat masing-masing, kemudian dilakukan pendampingan bagi guru-guru yang kesulitan dalam menyelesaikan pembuatan media pembelajaran.

3. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan setelah tahapan pelaksanaan selesai dilakukan. Kegiatan dari pengabdian diakhiri dengan pengisian kuesioner sebagai tanggapan dari hasil dari kegiatan. Kuesioner dilaksanakan pengisian oleh 10 orang. Pertanyaan pada kuesioner digunakan dalam menilai 5 (lima) aspek kegiatan yaitu pemaparan materi, pelayanan pada kegiatan pelatihan, pelayanan pada kegiatan pendampingan, kepuasan dari mitra kegiatan, dan manfaat dari kegiatan pengabdian yang dirasakan oleh guru-guru.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru ini menemukan beberapa hal yang penting dalam proses kegiatan. Adanya pengalaman baru bagi guru-guru untuk menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam membuat media pembelajaran yang sangat interaktif berbasis video (Setiawan et al., 2024), yang sebelumnya guru di kelas dalam hanya menggunakan papan tulisan dan buku pelajaran. Akan membuat siswa lebih fokus mengikuti kegiatan belajar karena dalam media pembelajaran berbasis video terdiri atas teks, musik, video, dan animasi.



Gambar 1. Pemberian materi pelatihan



Gambar 2. Pelatihan dan pendampingan dalam kegiatan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi apoweredit membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Penggunaan aplikasi apoweredit membuat guru bisa berkreasi membuat tampilan video yang lebih menarik sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di kelas.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih pada bapak Hairul Bahdi, S.Pd sebagai kepala sekolah dan juga pada dewan guru di SDN Anjir Serapat Muara 1.2 yang sudah bersedia menjadi mitra kami dan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian.

Referensi

Ikhwan, Y., Ratna, S., Rahman, F. and Rasyidan, M. (2021). PELATIHAN ELEARNING DAN KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU PADA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ANAK SHOLEH MANDIRI BANJARMASIN. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v7i2.6223>.

- Karyadiputra, E., Muin, A.A., Setiawan, A., Rahman, F.Y., Pratama, S. and Kumala, S. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN TABING RIMBAH 1. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, [online] 4(2), pp.4425–4429. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15564>.
- Karyadiputra, E., Pratama, S., Muin, A.A., Setiawan, A. and Rahman, F.Y. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala. *ABDINE Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp.89–94. doi:<https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.302>.
- Karyadiputra, E., Ratna, S., Muin, A.A., Setiawan, A. and Hijriana, N. (2024). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SD NEGERI SUNGAI PANTAI 1. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, [online] 5(3), pp.5110–5114. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v5i3.27570>.
- Kiswanto, Kirana, C., Romadiana, P., Wijaya, B., Supardi and Raya, A.M. (2021). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru. *ADI Pengabdian kepada Masyarakat Jurnal*, 1(2), pp.1–7. doi:<https://doi.org/10.34306/adimas.v1i2.423>.
- Narastri Insan Utami, Katrim Alifa Putrikiti and Muliarti Widanarti (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran video animasi untuk guru taman kanak-kanak. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, [online] 3(1), pp.1485–1490. Available at: <https://seminar.uad.ac.id/index.php/senimas/article/view/7579> [Accessed 17 Sep. 2024].
- Pratama, S., Karyadiputra, E., Rahman, F.Y. and Purnomo, I.I. (2022). PELATIHAN ANIMATED VIDEOS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI MTsN 3 BATOLA. *Community Development Journal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), pp.492–496. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.3896>.
- Rahman, F.Y., Arifa, T.R., Ahmadi, A., Ramadhani, B., Purnomo, I.I. and Fikri, I. (2023). PELATIHAN EDITING VIDEO KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APOWEREDIT DI SDN PUNTIK LUAR 2. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, [online] 4(3), pp.6494–6497. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.16480>.
- Rahman, F.Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A. and Purnomo, I.I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp.87–93. doi:<https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N.W. and 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), pp.35–44. doi:<https://doi.org/10.31284/j.jpp-ipitek.2021.v5i1.1700>.
- Setiawan, A., Karyadiputra, E., Ramadhani, B., Purnomo, I.I., Setiawan, K. and Rosyadi, M.D. (2024). DIGITALISASI PENDIDIKAN DASAR : PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA SDN PUNTIK LUAR. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, [online] 5(1), pp.1933–1937. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25379>.