

## **Pelatihan Digitalisasi Media Pembelajaran kepada HIMPAUDI Wilayah Salatiga**

**Big Greogory Kaitelapatay<sup>1\*</sup>, Johannes Latuny<sup>2</sup>, Hadi Artomo<sup>3</sup>,  
Nugrahaning Esa Pratiwi<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Politeknik Bhakti Semesta, Salatiga, Indonesia  
\*biggreogory@gmail.com

*Received 31-07-2022*

*Revised 16-08-2022*

*Accepted 21-08-2022*

### **ABSTRAK**

Dalam rangka menyikapi revolusi industri 4.0, Politeknik Bhakti Semesta khususnya Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia merencanakan program Pendidikan Vokasi. Salah satunya digitalisasi media pembelajaran sejak usia dini. Pihak Politeknik Bhakti Semesta bekerja sama dengan Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI) wilayah Salatiga dalam mempersiapkan media pembelajaran digital anak usia dini di wilayah Salatiga. Rangkaian proses pelatihan ini memiliki tujuan supaya para pengajar dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan medium digital dalam menyikapi tata aturan pendidikan pada masa covid-19. Metode pelatihan ini berbasis *workshop* aplikatif yang terjadi dua arah antara pemateri dan peserta. Mulai dari pengenalan dan pemberian materi, proses produksi video pembelajaran, hingga presentasi video pembelajaran. Waktu pelatihan dilaksanakan selama dua minggu dan dilaksanakan di Salatiga kepada 123 peserta pendidik dari berbagai PAUD yang ada di Kota Salatiga. Hasil dari pelatihan ini adalah beragam, mulai dari jenis metode produksi, *properties*, maupun *setting* lokasi.

**Kata kunci:** Pembelajaran Multimedia; Revolusi Industri 4.0; *Workshop* Multimedia; Pembelajaran Anak; Covid 19.

### **ABSTRACT**

*In order to respond the industrial revolution 4.0, the Bhakti Semesta Polytechnic, especially the Multimedia Engineering Technology Study Program, is planning a Vocational Education program. One of them is digitizing learning media from an early age. The Bhakti Semesta Polytechnic is collaborating with the Association of Indonesian Early Childhood Educators and Education Personnel in the Salatiga region in preparing digital learning media for early Childhood in Salatiga city. This series of training processes aims for teachers to adapt the learning process with digital media in responding to educational regulations during the Covid-19 period. This Training method is based on an application workshop that occurs in two directions between the speakers and participants. Started from introductions and theory, video production process, and ended with the presentation of learning videos. This training is held for two weeks and located in Salatiga City to 123 educator participants from various PAUD in Salatiga City. The results of this training are varied, ranging from types of production methods, properties, and location settings.*

**Keywords:** *Multimedia learning; Industrial Revolution 4.0; Multimedia Workshop; Childhood learning; Covid 19.*

## **PENDAHULUAN**

Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia atau disingkat HIMPAUDI adalah organisasi yang menghimpun unsur pendidik dan tenaga kependidikan anak usia dini. Didirikan di Jakarta pada tanggal 6 Juni 2005. HIMPAUDI

Provinsi Jawa Tengah lahir pada tahun 2006 dan HIMPAUDI Salatiga lahir pada tanggal 24 November 2007 dengan pengurus berjumlah 14 orang. HIMPAUDI Salatiga yang beralamatkan pada Jl. Merdeka Utara A2 Soka Lembah Hijau Salatiga, memiliki tujuan untuk menghimpun aspirasi dan meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan anak usia dini di Salatiga pada khususnya. Serta memiliki visi Terwujudnya Pendidik PAUD yang kompeten, *qualified*, dihargai dan dilindungi. Adapun misi dari HIMPAUDI Salatiga adalah: (1) Menjadi Organisasi yang mandiri dan profesional; (2) Meningkatkan Kompetensi PTK PAUD; (3) Meningkatkan Kualifikasi PTK PAUD; (4) Memperjuangkan Kesejahteraan PTK; (5) Menjalinkan Kemitraan untuk peningkatan kompetensi, kualifikasi, kesejahteraan dan perlindungan serta penghargaan pada pendidik; (6) Meningkatkan kapasitas Organisasi.

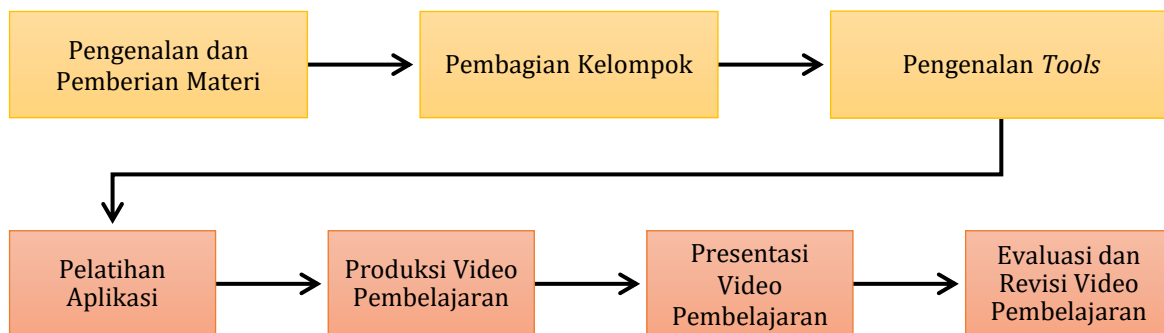
Dengan melihat visi misi dan tujuan HIMPAUDI Salatiga, maka Politeknik Bhakti Semesta khususnya Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) guna mewujudkan dan membantu tercapainya visi misi dan tujuan tersebut. PkM yang dilakukan terhadap HIMPAUDI Salatiga dilakukan dari tanggal 12 sampai dengan tanggal 21 Oktober 2021 ini diberi nama “Penerapan Teknologi Pembuatan Video Pembelajaran”. Dengan diadakannya *Workshop* HIMPAUDI ini, diharapkan PTK dapat mendapatkan ilmu yang baru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Sehingga, anak usia dini dapat dipersiapkan untuk menyongsong era digital yang menanti mereka di masa depan, khususnya dalam proses pembelajaran yang komunikatif. Sebab, kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi (Muthmainanah, 2013). Hal ini juga diperkuat dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak (Azhar Arsyad, 2006). Pembelajaran yang masih dipakai saat ini ialah pembelajaran sederhana sehingga peserta didik menjadi bosan, maka media belajar menggunakan video bisa dijadikan alternatif dari permasalahan tersebut (Purwanti, 2015), tentunya dengan *platform* yang mampu mendukung implementasi pembelajaran daring dapat berupa *WhatsApp*, *Email*, *Google Classroom*, *Moodle*, *Zoom*, dan yang lainnya (Gunawan, 2020).

Namun, banyak tenaga pendidik, peserta didik maupun masyarakat yang belum siap menghadapi era revolusi industri 4.0, pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19 ini seakan-akan memaksa semua manusia harus siap terhadap perkembangan teknologi saat ini (Matdio Siahaan, 2020). Oleh karena itu secara garis besar, di dalam *Workshop* HIMPAUDI, pemateri akan memberikan materi pelatihan kepada PTK dalam HIMPAUDI Salatiga tentang bagaimana cara membuat video pembelajaran kepada anak usia dini. Proses pendidikan yang memanfaatkan media dalam kondisi pembelajaran daring diharapkan dapat mengantisipasi kondisi pembelajaran yang mengalami perubahan pada masa covid-19 (Atsani, 2020). Salah satu perubahan yang dimaksud adalah tata aturan tatap muka proses pembelajaran yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 23425/A5/HK.01.04/2021.

Mempertimbangkan bahwa peran pendidik adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pendidik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada (Iwan Falahudin, 2014), oleh karena itu kegiatan pelatihan ini sangat penting untuk dilakukan. Hal ini tentunya dengan tujuan untuk mempersiapkan dunia pendidikan dalam menyikapi resiko dan halangan seperti ini, agar dapat siap di masa sekarang maupun di masa selanjutnya dalam melaksanakan tujuan mulia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Bambang Hermanto, 2020).

## METODE PELAKSANAAN

*Workshop* HIMPAUDI yang dilaksanakan di auditorium Politeknik Bhakti Semesta selama 2 minggu ini diikuti oleh 123 peserta pendidik dari berbagai PAUD yang ada di Kota Salatiga. Yakni dari Kec. Sidorejo: 48 Orang, Kec. Tingkir: 30 Orang, Kec. Argomulyo: 22 Orang, dan Kec. Sidomukti: 23 Orang. Rangkaian kegiatan *workshop* dilakukan secara bertahap agar mudah dipahami dan mudah dipraktikkan (Monica Francisca, 2021). Selain itu, Proses produksi yang lebih sistematis dapat menjaga kualitas video tetap sesuai dengan kebutuhan konsep dan cerita dalam produktivitasnya (Lukas Deni Stiawan, 2021). Program maupun metode pembelajaran yang berkualitas memiliki peran untuk mengembangkan kompetensi dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik (Herwin, 2019). Maka dari itu, pelatihan pembuatan video pembelajaran dilakukan secara bertahap yaitu sebagai berikut;



**Gambar 1.** *Flowchart Pelaksanaan Pelatihan*

## HASIL KEGIATAN

Pelatihan diresmikan dengan penyerahan Plakat oleh Direktur Politeknik Bhakti Semesta kepada kordinator HIMPAUDI Salatiga. Kemudian setelah melakukan ramah tamah dan instruksi kepada para peserta, Direktur kemudian menyerahkan wewenang sepenuhnya kepada tim acara untuk memulai kegiatan pelatihan yang pertama yaitu pengenalan dan pemberian materi.



**Gambar 2.** Penyerahan Plakat Peresmian Kegiatan *Workshop*

### **Pengenalan dan Pemberian Materi**

Tahap pertama dilakukan pengenalan terlebih dahulu kepada para peserta *Workshop*. Kemudian disampaikan rangkaian dan konsep bagaimana acara *workshop* akan dilaksanakan. Setelah itu pemateri memberikan materi yang terbagi dari beberapa sesi yaitu: (a) pengantar multimedia; (b) sejarah produksi film; (c) cara-cara membuat film; dan (d) 7 Departemen Produksi Film yang mencakup produser, penyutradaraan, penulisan skenario, penata artistik, kamera, suara, dan editing.



**Gambar 3.** Pengenalan dan Pemberian Materi



## Pembagian Kelompok



**Gambar 4.** Pembagian Kelompok

Pembagian kelompok yang terbagi menjadi 9 orang tiap kepompok. Pembagian disesuaikan berdasarkan 7 departemen pada sebuah produksi film. Yang terdiri dari 7 profesi yaitu, produser, sutradara, *script-writer*, penata artistik, *cameramen*, *soundman*, dan editor. Dari total 123 peserta dibagi menjadi 16 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang.

## Pengenalan Tools



**Gambar 5.** Pengenalan dan Demonstrasi Tools

Para peserta kemudian diperkenalkan dengan fasilitas Politeknik Bhakti Semesta yaitu studio *broadcast*, audio, dan produksi didampingi oleh pemateri. Peserta juga diberi kesempatan untuk mencoba alat-alat yang ada pada studio dengan bimbingan dari pemateri. Proses pengenalan ini dilakukan per kelompok, yakni kelompok dipanggil secara berturut-turut untuk melakukan kunjungan studio dan pengenalan *tools*. Sementara kelompok yang menunggu panggilan akan tetap berada di ruang auditorium sembari dilakukannya pelatihan aplikasi oleh pemateri yang akan dijelaskan pada poin di bawah ini.

### **Pelatihan Aplikasi**

Proses pelatihan aplikasi dilakukan tiap kelompok, pemateri menghampiri satu per satu kelompok kemudian melakukan bimbingan terkait aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran. Aplikasi yang dipakai untuk membuat video pembelajaran pada *workshop* ini adalah *Wondershare Filmora* versi 10.0.



**Gambar 6.** Proses Pelatihan Aplikasi dari salah satu kelompok

### **Pelaksanaan Produksi Video Pembelajaran**

Proses produksi video pembelajaran membutuhkan waktu kurang lebih seminggu sehingga para peserta melakukan kordinasi masing-masing kelompok untuk membuat video pembelajaran berdasarkan materi serta instruksi yang sudah diberikan oleh pemateri.

### **Presentasi Video Pembelajaran**

Pada pertemuan selanjutnya tiap kelompok melakukan presentasi video pembelajaran yang sudah dibuat dengan arahan dan tanggapan para pemateri. Terdapat beberapa kekeliruan dalam pembuatan video pembelajaran, namun sebagian besar para peserta sudah dapat melakukan pembuatan video pembelajaran yang mudah dimengerti.



**Gambar 7.** Presentasi Hasil Video Pembelajaran

## Evaluasi dan Revisi Video Pembelajaran

Tahap terakhir adalah evaluasi video pembelajaran. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak (Kunto Imbar, 2021). Pemateri kemudian melakukan evaluasi video pembelajaran tiap kelompok berdasarkan tanggapan saran dan masukkan yang telah diberikan oleh pemateri. Kemudian para peserta diarahkan untuk melakukan revisi dari video pembelajaran tersebut kemudian diberikan nantinya kepada pemateri setelah dilakukannya revisi. Para peserta dapat menggunakan video pembelajaran tersebut sebagai acuan untuk memproduksi video pembelajaran kedepannya sebagai bahan ajaran kepada peserta didik.



**Gambar 8.** Revisi Video Pembelajaran

Pelaksanaan *Workshop* HIMPAUDI dilaksanakan secara tatap muka langsung, maupun bimbingan secara daring. Timeline pelaksanaan *Workshop* dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

**Tabel 1.** *Timeline Pelaksanaan Workshop HIMPAUDI*

| Jenis Kegiatan                  | Jadwal Pelaksanaan (12-21 Oktober 2021) |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Proses pelaksanaan pelatihan |
|---------------------------------|-----------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------------------------|
|                                 | 12                                      | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |                              |
| Pengenalan dan pemberian materi | ✓                                       |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Luring                       |
| Pembagian kelompok              | ✓                                       |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Luring                       |
| Pengenalan <i>tools</i>         |                                         | ✓  |    |    |    |    |    |    |    |    | Luring                       |
| Pelatihan aplikasi              |                                         | ✓  |    |    |    |    |    |    |    |    | Luring                       |
| Pelaksanaan produksi            |                                         |    | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  | ✓  |    |    | Daring                       |
| Presentasi                      |                                         |    |    |    |    |    |    |    | ✓  | ✓  | Luring                       |
| Evaluasi dan Revisi             |                                         |    |    |    |    |    |    |    |    | ✓  | Luring                       |



Proses pelatihan ini terbagi menjadi 2 yaitu proses yang dilakukan secara daring dan proses yang dilakukan secara luring. Pada hari pertama peserta diberikan materi dan kemudian dibagi kelompoknya yang terdiri dari 7 sampai 8 orang, sesuai dengan jumlah departemen dalam sebuah tim produksi film. Kemudian hari berikutnya dilakukan pengenalan tools atau alat dalam melakukan sebuah produksi video/film dan pelatihan aplikasi yang akan digunakan oleh editor.

Untuk proses pelaksanaan produksi dilakukan daring secara mandiri oleh tiap-tiap kelompok selama 6 hari. Apabila terjadi kendala dalam proses produksi, peserta dapat menghubungi pemateri untuk dilakukannya bimbingan secara daring. Kemudian pada 2 hari terakhir, peserta melakukan presentasi kemudian dibimbing untuk melakukan revisi video pembelajaran.

Hasil dari 16 kelompok yang dipresentasikan dan direvisi terdiri dari 16 video. Teknik dan proses pembuatan bermacam-macam. Ada kelompok yang menggunakan animasi, aktor, maupun menggunakan karikatur/boneka dalam melaksanakan proses produksi. Hasil video serta teknik produksi dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

**Tabel 2.** Hasil Video Tiap Kelompok

| Kelompok | Judul video pembelajaran         | Metode yang digunakan |
|----------|----------------------------------|-----------------------|
| 1        | Anak Hebat Suka Antre            | Aktor                 |
| 2        | Ajari Aku Tanggung Jawab         | Aktor                 |
| 3        | Belajar Dengan Jari              | Boneka                |
| 4        | Loli Suka Makan Sayur            | Aktor                 |
| 5        | Lebah Kalima                     | Animasi               |
| 6        | Kata Ajaib Sonya                 | Aktor                 |
| 7        | Khalid Yang Abai                 | Aktor                 |
| 8        | Kok Banyak Nyamuk                | Aktor                 |
| 9        | Karena Ale Tidak Mau Cuci Tangan | Aktor                 |
| 10       | Aku Bisa                         | Aktor                 |
| 11       | Kisah 3 Sahabat                  | Boneka                |
| 12       | Petualangan Di Dapur             | Aktor                 |
| 13       | Ning Nong Ning Gung              | Aktor                 |
| 14       | Belajar Bersama Kak Domi         | Aktor dan Animasi     |
| 15       | Belajar alphabet                 | Animasi               |
| 16       | Mengenal Warna Dan Berhitung     | Aktor dan Animasi     |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa para peserta lebih menyukai menggunakan Aktor untuk melakukan proses produksi video pembelajaran. Sisanya 3 kelompok menggunakan animasi dan 2 kelompok menggunakan metode boneka (*puppet show*) untuk melakukan proses produksi video.



Hasil dari proses pelatihan yang telah didapatkan ini menjadi jawaban untuk masalah pendidik dalam melakukan proses pembelajaran di tengah pandemi khususnya pada kasus kali ini adalah covid-19. Dari hasil presentasi dan revisi, video pembelajaran yang dibuat dapat menyampaikan materi berisi penjelasan yang baik, mudah dipahami dan menyenangkan. Hal ini sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran tanpa harus dilaksanakannya tatap muka antar pengajar dan peserta didik, sehingga dalam persiapan ke depan dalam mengatasi masalah pandemi, para peserta yakni guru HIMPAUDI sudah dapat menemukan media dan solusi untuk tetap melakukan proses pembelajaran.



**Gambar 9.** Foto Bersama Direktur dan Wakil Direktur

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat yaitu *Workshop* HIMPAUDI selama 2 minggu dari tanggal 12 Oktober sampai tanggal 21 Oktober 2021 ini berjalan lancar dan mendapatkan respon positif serta antusias yang luar biasa dari peserta. Peserta mampu melaksanakan pelatihan serta dapat membuat video pembelajaran kepada anak usia dini dengan sangat baik. Kedepannya pengabdian masyarakat ini dapat berguna menyediakan media belajar kepada anak usia dini sehingga proses pembelajaran dapat terus dilakukan dimana saja oleh para pengajar. Hal ini menjadi salah satu solusi dunia pendidikan dalam menghadapi keterbatasan jarak dan tatap muka, apabila terjadi hal yang tidak diinginkan seperti pandemi covid-19.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tentunya pelatihan ini sukses berkat dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dari pihak-pihak berikut ini: (1) Politeknik Bhakti Semesta; (2) HIMPAUDI Salatiga; (3) Astriyer Nahumury, S.Kom yang telah membantu menyampaikan materi, membantu membuat contoh video pembelajaran dan memiliki andil yang besar dalam terlaksananya

pengabdian kepada masyarakat ini; (4) Ibu Rois Kahfiani, S.Pd.I dkk, yang telah membantu memberikan data dan turut berkordinasi dalam melakukan pelatihan; (5) Mahasiswa Politeknik Bhakti Semesta yang turut andil melakukan dokumentasi dalam *workshop* yaitu Muhammad Muhaimin (8802202111) dan Rivaldi Dwi Putra Setya Aji (8802202113); (6) Ferdy Karel Soukotta yang membantu memberikan pandangan dalam pengerjaan artikel ini; dan (7) Segenap rekan-rekan dosen, PLP, dan bidang promosi yang turut andil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Azar, A., (2006). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Francisca, M., Yunus, Y., Saputri, R. P., (2021). Tingkat kepuasan peserta *workshop* media pembelajaran berbasis android. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Volume 5, No 1.
- Falahudin, I., (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*: Edisi 1 No. 4, 104-117.
- Gunawan, G., Suranti, N. M. Y., & Fathoroni, F. (2020). *Variations of models and learning platforms for prospective teachers during the COVID-19 pandemic period. Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61-70.
- Hermanto, B., (2020). Perencanaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Jurnal Foundasia*, Volume 11, No 2, 52-59.
- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam *storyboard* untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Matdio, S., (2020). Dampak pandemi covid-19 terhadap dunia pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, Edisi Khusus No. 1 (Juli 2020), 1-3.
- Muthmainanah, (2013). Pemanfaatan video clip untuk meningkatkan ketrampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.2, No.2, pp. 372- 381.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Setiawan, L. D. (2021). Produksi video ramah anak bersama Sumbu Pakarti. *Jurnal Atma Inovasia*, 1(5), 619-627.