

**SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI GURU  
DI SD NEGERI 104333 MARUBUN TAHUN 2021**

**Eti Muliani<sup>1</sup>, Juwita Tindaon<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universita Quality Berastagi  
Email: [etimuliani88@gmail.com](mailto:etimuliani88@gmail.com)

**ABSTRAK**

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370). Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer. Komputer digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru di dalam menjelaskan materi pembelajaran (Priyanto, 2009:3). Selain itu, komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Video Interaktif, Hasil Belajar

**PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar, salah satunya adalah dengan video. Dengan adanya media video ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, minat siswa serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi, serta informasi yang disampaikan. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan maupun memperpanjang waktu, serta mempengaruhi sikap. Menurut Ibrahim, sebagaimana dikutip oleh Daryanto (2018 :3) dalam era perkembangan iptek yang begitu pesatnya seperti sekarang ini, profesionalisme guru dituntut untuk harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik termotivasi dan

terlibat secara langsung di dalam proses pembelajaran ketika mempelajari materi peredaran darah manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Syofyan dan Ismail (2018), bahwa perangkat pembelajaran yang dihadirkan perlu sebaiknya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tujuan dari pembelajaran jarak jauh dapat tercapai dengan tetap menempatkan keberagaman karakteristik peserta didik sebagai poin utama. Alasan lain perlunya mendesain sendiri media pembelajaran yang akan digunakan adalah mahalannya harga media pembelajaran interaktif di lapangan. Sehingga, untuk meminimalisir pengeluaran biaya, maka peneliti mengembangkan sendiri media pembelajaran interaktif yang dimaksud. Meskipun waktu yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran jenis ini cukup lama, namun diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi peredaran darah manusia dan membuat mereka menjadi lebih aktif jika dibandingkan ketika guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar saja (visual).

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan

unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370). Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer. Komputer digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru di dalam menjelaskan materi pembelajaran (Priyanto, 2009:3). Selain itu, komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat.

Untuk itu maka tujuan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.

## **BAHAN DAN METODE**

### **A. Bahan**

#### **1. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif**

Video dapat diartikan sebagai bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Menurut Daryanto (2018: 88) "media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial." Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun secara berkelompok (Daryanto, 2018:86). Sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengata-

si rendahnya hasil belajar, termasuk di dalamnya penguasaan konsep materi. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tersendiri kepada siswa, selain itu juga dikarenakan kemampuan video cukup efektif untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis.

Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Cikita Putri, 2019). Materi yang dikemas dalam sebuah video akan memudahkan siswa lebih paham terkait pesan yang akan disampaikan. Siswa juga akan lebih tertarik dengan desain yang dibuat, sehingga materi akan lebih diingat oleh siswa. Penggunaan video interaktif dalam kegiatan belajar mengajar ini juga dinilai lebih efektif dalam keberhasilan belajar siswa. Kelebihan dari video interaktif sebagai media pembelajaran yaitu karena bisa menyisipkan beberapa fitur di dalamnya, seperti pertanyaan di dalam videonya. Sehingga, setelah siswa menonton materi dalam video dapat sekaligus menjawab soal-soal terkait materi. Dengan ini dapat menghemat waktu dalam belajar. Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran ini bersifat fleksibel, dalam artian siswa dapat menontonnya kapan saja dan dimana saja. Siswa juga dapat memutar kembali video ketika dirasa belum paham.

Dalam pembuatan video interaktif, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Diantaranya yaitu pemilihan konsep dan tema video, mencari bahan materi untuk video, menggunakan aplikasi yang tepat untuk mengedit video, serta evaluasi setelah video selesai diedit. Evaluasi ini bertujuan untuk menyempurnakan hasil dari video interaktif yang telah dibuat. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang ditontonnya.

#### **2. Langkah-Langkah Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif**

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan pembuatan video untuk keperluan pribadi. Menurut Daryanto (2018: 104- 106) menjelaskan langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (1) Menentukan Ide Ide yang baik, biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat

dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang diharapkan.

- (2) Merumuskan Tujuan Rumusan tujuan yang dimaksud di sini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program video siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan.
- (3) Melakukan Survei (Mengumpulkan Bahan Materi) Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program video yang akan kita buat. Dalam langkah ini perlu melakukan konsultasi dengan ahli bidang studi tertentu.
- (4) Membuat Garis Besar Isi Bahan/ Informasi/data/ yang sudah terkumpul melalui survei tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program video kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi. Untuk itu bahan-bahan tersebut harus disusun dalam bentuk out-line (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka. Dengan begitu dalam menyusun out-line ini kita sudah dapat memperkirakan materi mana yang perlu disampaikan secara rinci dan materi mana yang cukup disampaikan secara global saja.
- (5) Membuat Treatment Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah kita susun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat literature. Treatment disusun lebih mendekati rangkaian video. Rangkaian video lebih terlihat secara kronologis atau urutannya lebih terlihat secara jelas.
- (6) Membuat Story Board Story board sebaiknya dibuat lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu scene. Story board ini di dalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio

kita cantumkan narasi yang akan menyertai visualisasi tadi.

- (7) Menulis Naskah Naskah ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan story board. Bedanya adalah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu sebagai berikut. (a) Menggunakan gaya bahasa sehari-hari bukan gaya bahasa sastra. (b) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif. (c) Menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

## B. Metode

Metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan yaitu dengan metode ceramah dan peraktek langsung, mengenai penggunaan video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan untuk metode lainnya adalah metode dokumentasi. Arikunto (2016: 274) menyampaikan “Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prastasi, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya”. Pengabdian masyarakat ini juga merupakan solusi dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru-guru untuk meningkatkan pembelajaran serta hasil belajar. Apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka guru juga sudah memenuhi indikator kompetensi guru sebagai tenaga pendidik yang profesional dan berkompeten.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Adapun hasil yang di peroleh dalam sosialisasi penggunaan video interaktif adalah sebagai berikut ini:

- a. Bagi Guru: dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat dengan bantuan media video pembelajaran interaktif, dan meningkatkan kompetensi guru.
- b. Bagi Dosen: dapat mensosialisasikan kepada guru-guru mengenai penggunaan media

berbasis teknologi video pembelajaran interaktif dalam peningkatan pembelajaran.

- c. Bagi Orang Tua: dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga orang tua akan senang dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil sosialisasi yang dilakukan pada guru-guru di SD Negeri 104333 Marubun dapat meningkatkan kreatifitas guru dan hasil belajar siswa.



### DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Adisusilo, S. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Dan Sumber Ajar", Tersedia di <https://veronikacloset.files.wordpress.com/2010/06/mediapbm.pdf> [diakses 10-2- 2015].
- Agus, M. & J. Alam. 2016. *Video Editing dengan Ulead VideoStudio*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. 2017. *Memahami Metode metode Penelitian Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis.*, Yogyakarta: Arruzz Media.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.