

PELATIHAN PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH SMA YAPIM KAMPUNG PON

Marice Saragih¹⁾, Devita Permata Sari²⁾, Gayus Simarmata³⁾, Ropinus Sidabutar⁴⁾, Firman Pangaribuan⁵⁾, Hetdy Sitio⁶⁾ Binner Sihalo⁷⁾, May Fitriana Hasibuan⁸⁾ Meiliyani Br. Ginting⁹⁾, Jontra Jusat Panggaribuan¹⁰⁾

^{1),2),9)}Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia

^{3),4),5),6)}Universitas HKBP Nommensen Pemantang Siantar

⁷⁾STIKES Sehati

⁸⁾Universitas Putra Abadi Langkat

¹⁰⁾Universitas Katolik Santo Thomas Medan

¹⁾maricesaragih79@gmail.com, ²⁾devitaginting5@gmail.com,

³⁾gayuspermata2224@gmail.com, ⁴⁾1968ropinus@gmail.com,

⁵⁾firmanpangaribuan@uhnp.ac.id, ⁶⁾hetdysitioO@gmail.com.

⁸⁾mayfitriana88@gmail.com

ABSTRAK

Video interaktif adalah media pembelajaran berbasis Audio Visual, program pembelajaran yang menggunakan teks gambar, video untuk dapat meningkatkan motivasi dan kognitif siswa dalam proses belajar. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberi pelatihan kepada guru-guru dan siswa SMA Yapim Kampung Pon dalam penggunaan Media Pembelajaran Video interaktif melalui Aplikasi Canva dan Aplikasi CapCut sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi lima bagian yaitu kegiatan pre-test, eksplorasi, elaborasi, konfirmasi dan post-test. Pada tahap pre-test para peserta mengerjakan soal diberikan tanpa menggunakan video interaktif, pada tahap eksplorasi narasumber melakukan *brainstorming* yang berhubungan dengan video interaktif, setelah melakukan *brainstorming* narasumber melakukan kegiatan elaborasi yaitu penelasan materi tentang penggunaan video interaktif dan menerapkan video interaktif dalam pembelajaran, pada tahap konfirmasi peserta diarahkan untuk membentuk kelompok dan mempersentasikan hasil kelompok di depan kelompok lainnya. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta menyatakan rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis ini, hal ini dapat dilihat dari angket yang disebarkan diperoleh 70% peserta menyatakan setuju dan 30% peserta menyatakan sangat setuju. Dari hasil post-test peserta terdapat peningkatan nilai post-test meningkat menjadi 80,50 atau 68,94 % dimana hasil rata-rata pre-test 55.50 dan selisih antara hasil pre-test dan post-post test adalah 25 dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut serta berharap agar ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

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

ABSTRACT

Interactive Video is an Audio Visual-based learning media, a learning program that uses text, images, videos to increase students' motivation and cognitive abilities in the learning process. The purpose of this Community Service is to provide training to teachers and students of SMA Yapim Kampung Pon in the use of interactive Video Learning Media through the Canva Application and the CapCut Application so that it can increase students' interest and learning outcomes in learning English. This Community Service Activity is divided into five parts, namely pre-test, exploration, elaboration, confirmation and post-test activities. In the pre-test stage, participants work on the questions given without using interactive videos, in the exploration stage, the resource person does brainstorming related to interactive videos, after brainstorming, the resource person does elaboration activities, namely explaining material about the use of interactive videos and applying interactive videos in learning, in the confirmation stage, participants are directed to form groups and present the results of the group in front of other groups. With this community service activity, participants expressed their pleasure in participating in the service and wanted to be involved again in similar activities, this can be seen from the questionnaire distributed, obtained 70% of participants stated that they agreed and 30% of participants stated that they strongly agreed. From the results of the post-test participants there was an increase in the post-test score to 80.50 or 68.94% where the average pre-test result was 55.50 and the difference between the pre-test and post-test results was 25 thus it can be concluded that overall the participants felt happy and obtained significant benefits from the service activity and hoped that there would be a follow-up to the activity.

Keywords: *Learning Media, Interactive Video, Learning Outcomes.*

I. PENDAHULUAN

Sekolah Yapim berada di Kampung Pon Kabupaten Serdang Bedagai Sumatera Utara. Jumlah dari siswa/i terdiri dari 60 orang. Kepala Sekolah Yapim sangat peduli dengan peningkatan mutu sekolah tersebut dengan demikian beliau memberikan informasi bahwa teknik pembelajaran di sekolah tersebut masih

kurang interaktif sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar siswa cenderung rendah, dengan demikian perlu diberi masukan bagaimana untuk meningkatkan mutu sekolah yaitu melalui peningkatan hasil belajar khususnya belajar Bahasa Inggris. Melalui perkembangan zaman saat ini seorang pengajar dituntut kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat semakin lebih gampang untuk memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. sesuai dengan visi pendidikan nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memperdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif dalam menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Terkait dengan visi tersebut telah ditetapkan beberapa prinsip penyelenggaraan pendidikan, dimana salah satu prinsipnya adalah “pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat” sebagai implikasi dari prinsip ini adalah terjadinya pergeseran paradigma proses pendidikan yaitu paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Nasional Pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik dengan guru supaya dapat interaktif dalam proses belajar mengajar.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyikapinya dengan seksama agar apa yang di cita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud, salah satunya adalah melalui media pembelajaran video interaktif. (Eka & Nenny, 2022) menyatakan kata video berasal dari Vi yang merupakan singkatan visual berarti gambar serta Deo merupakan dari singkatan dari kata Audio yang artinya suara. Perpaduan audio-visual ini memungkinkan anak-anak melihat secara visual perilaku yang digambarkan di media, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut (Pradilasari, Gani & Khaldun, 2010) menjelaskan bahwa kelebihan menggunakan media audio visual pada pembelajaran adalah materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami serta disimpan dalam ingatan sehingga bisa berpengaruh nyata pada aspek kognitif anak, afektif dan psikomotorik. Pengertian Video Pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang menampilkan berbagai jenis animasi dan gambar dan mampu membuat anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dan bisa membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang diberikan secara nyata menurut (Nurlela dkk, 2022) menyatakan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran interaktif anak akan cenderung lebih tertarik dengan materi yang disampaikan oleh gurunya. Video pembelajaran interaktif ialah salah satu kreatifitas yang dapat dilaksanakan oleh guru guna memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak. (Rahmawati dkk, 2022) selain menarik bagi anak, video pembelajaran interaktif juga mampu mengembangkan kognitif anak karena melalui video semuanya bisa tergambarkan dengan jelas sehingga lebih mampu mengembangkan kognitif anak karena melalui video semua tergambarkan dengan jelas sehingga lebih mampu mengembangkan kognitif anak, terlebih jika video pembelajaran tersebut dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat membangun rasa ingin tahu anak sekaligus memotivasi anak saat belajar

untuk membantu mereka memahami serta menguasai materi serta informasi yang dipaparkan dalam video (Harefa dkk, 2022). Media pembelajaran interaktif dapat dibuat melalui penggunaan Komputer atau dengan penggunaan HP Android. Ketika seorang guru dapat menerapkan Aplikasi yang ada di HP Android seperti penggunaan Aplikasi Canva, dan Penggunaan CapCut, Power Direktor, Kinemaster dengan demikian pembelajaran akan semakin interaktif. Menurut (Sujono 2017) Pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang menggunakan teks gambar, video dan lain-lain. Program ini menggunakan bantuan Komputer dan HP Android untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Melalui penerapan video pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran akan dapat menarik perhatian siswa, dan akan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dan dapat mempermudah daya ingat siswa sehingga dapat menunjang mutu pendidikan. Sekolah hendaknya harus dapat meningkatkan mutu pendidik dan mutu siswa sehingga dapat menghasilkan siswa yang bermutu yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. (Rusman, 2018:2) siswa harus mempunyai kemampuan berkomunikasi yang memadai serta menerapkan teknologi informasi dalam dunia kerja. Keterampilan berfikir kreatif dan inovatif dibutuhkan dalam upaya mengembangkan ilmu, teknologi dan seni (Abdullah, 2015 :3). Kegiatan pendidikan dapat menggunakan beberapa media yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif. Melalui media pembelajaran interaktif siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat menikmati proses belajar tersebut. Dan dapat juga memberi umpan balik terhadap pembelajaran tersebut dimana saja dan kapan saja (Munandi, 2013:1). Media pembelajaran memiliki fungsi secara kualitas dan kuantitas dapat memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam aktivitas mengajar diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) karena siswa akan diajak untuk dapat mengucapkan materi yang disampaikan dan dapat menceritakan kembali melalui video yang di kirimkan siswa dan juga dapat meningkatkan *listening skill*, meningkatkan *reading skills* dan *writing skill*. Dengan demikian perlu diadakan pelatihan dalam penggunaan video interaktif terhadap guru dan siswa disekolah SMA Yapim Kampung Pon. Team penyuluh menyadari melalui pelatihan yang diberikan akan dapat meningkatkan kualitas guru dan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

II. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari mulai dari kegiatan *survey* dan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan mulai pada hari Kamis pada tanggal 1 dan 2 September 2025. Kegiatan ini di hadiri oleh 60 peserta, dalam pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan beberapa tahap yaitu:

1. Tahap awal meliputi kegiatan tim melakukan *survey* di Sekolah Yapim Kampung Pon dengan memberikan interview terhadap guru-guru disekolah tersebut mengenai kemampuan guru-guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 1

September pada pukul 08.00 sampai 11.00 Wib dan ditemukan bahwa pada umumnya guru-guru siswa masih belum memahami penggunaan aplikasi video pembelajaran interaktif dengan baik.

2. Tahap pelaksanaan yang dilaksanakan pada hari Selasa pukul 08,00 sampai dengan 09.00 meliputi kegiatan : a) pemberian pre-test kepada peserta tentang materi yang akan disampaikan oleh narasumber sejauh mana mereka memahami tentang materi yang akan disampaikan, b) kemudian akan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi Canva dan CapCut dalam pembuatan video interaktif oleh narasumber melalui ceramah atau penjelasan tentang penggunaan aplikasi, c) Setelah persentase diberikan kesempatan untuk tanya jawab, d) kegiatan simulasi dimana mitra diharapkan dapat mempraktekkan tentang penggunaan aplikasi Canva dan CapCut, e) kegiatan evaluasi, dimana peserta diberikan penguatan tentang hasil pembuatan aplikasi, f) pemberian post-test untuk melihat tingkat pemahaman keterserapan materi oleh peserta. Pada akhir sesi kegiatan, tahap narasumber dan mitra berdiskusi untuk melihat umpan balik dari kegiatan yang dilaksanakan dan tindak lanjut dari kegiatan tersebut dimasa yang akan datang.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini penulis menjabarkan tentang hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan yaitu kegiatan yang pertama dilakukan adalah tahap pembukaan atau pengenalan peserta PKM terhadap peserta yaitu guru-guru SMA Yapim Kampung Pon kemudian diberikan kesempatan kepada narasumber untuk memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi - aplikasi Canva dan penggunaan Aplikasi CapCut dalam membuat materi pengajaran yang menarik dan juga kepada siswa dalam membuat video interaktif sehingga siswa dapat memberikan tugas dalam bentuk video. Selama kegiatan berlangsung terlihat bahwa sebahagian peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan yang diberikan dan juga ada beberapa peserta yang pasif. Namun setelah dilaksanakan praktek langsung pembuatan pembuatan aplikasi video yang menarik hampir semua peserta sangat senang dalam mempraktekkan pembuatan tentang aplikasi pembelajaran. Mereka aktif dalam memberikan pertanyaan kepada Tim PKM dan mengaplikasikannya sampai benar-benar memahami dalam membuat video pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Narasumber Memperkenalkan Tentang Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif

Pelaksanaan Post-Test, Pengisian Kuisioner dan Tanggapan Peserta

Setelah diberikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan maka akan diberikan kuisioner tentang penggunaan Aplikasi Canva dan Aplikasi CapCut yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, hal ini dilaksanakan untuk melihat hasil bagaimana perbandingan antara pre-test sebelum dilakukan *treatment* dan sesudah dilaksanakan pelatihan sehingga melalui hasil yang ditemukan dapat diketahui tentang peningkatan pengetahuan peserta dalam penggunaan aplikasi Canva dan penggunaan CapCut.

Berikut hasil pre-test dan post-test peserta tentang peningkatan pemahaman siswa setelah siswa menggunakan Aplikasi Canva dan Aplikasi CapCut.

Tabel.1. Hasil Rata-Rata Pre-Test dan Hasil Rata-Rata Post-Test

Jlh.Peserta	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test	Nilai Selisih	% Peningkatan
60	55,50	80,50	25	68,94

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan nilai hasil dari sebelum diadakan pelatihan atau pre-test dan sesudah dilaksanakan

pelatihan atau juga disebut post-test nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 25 atau 68,94% setelah peserta menerapkan aplikasi Canva dan aplikasi CapCut dalam pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi Canva dan CapCut dapat meningkatkan antusias guru dalam memberikan materi pembelajaran dan juga dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Untuk melihat hasil minat dan antusias peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, berikut disajikan hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pengabdian seperti tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Tanggapan Mitra Terhadap Kegiatan Pengabdian

Item Pernyataan	TS		KS		S		SS		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya sangat tertarik dan ingin tau lebih dalam tentang materi pengabdian	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Menurut saya pengabdian seperti ini tidak memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah saya	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya sangat senang karena materi yang diberikan sangat saya butuhkan dalam pembelajaran	-	-	-	-	10	42%	14	58%	24	100%
Menurut saya materi yang diberikan terlalu sulit dan tidak bisa saya pahami	13	54%	11	46%	-	-	-	-	24	100%
Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode yang tepat sehingga saya dapat memahami materi yang disampaikan	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%
Saya merasa terpaksa ikut pengabdian karena saya merasa sangat awam dengan materi yang diberikan	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pengabdian	-	-	-	-	16	66%	8	34%	24	100%
Setelah mengikuti pengabdian ini saya merasa mendapatkan semangat dan inspirasi baru	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Saya akan mengaplikasikan materi pengabdian untuk menunjang pembelajaran di sekolah	-	-	-	-	17	69%	7	31%	24	100%
Saya berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis di waktu yang akan datang	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dijelaskan bahwa minat dan antusias peserta cukup tinggi untuk mengikuti pengabdian dibuktikan dengan pada pernyataan

manfaat pengabdian, rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis diperoleh 71% peserta menyatakan setuju dan 29% peserta menyatakan sangat setuju.

IV. SIMPULAN

Di era globalisasi pada saat ini guru dituntut untuk kreatif dalam mendesain media pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi yang dapat menarik perhatian siswa yaitu penggunaan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan Aplikasi Canva dan Aplikasi CapCut dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan video pembelajaran interaktif akan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa dalam ke empat *skill* siswa. Melalui video pembelajaran interaktif siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dan dapat mengumpulkan tugas kapan dan dimana saja sehingga membuat siswa dapat enjoy belajar dalam proses belajar. Kemampuan guru dan siswa dalam membuat video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan peneliti terdahulu menyatakan bahwa aplikasi ini sangat bagus diterapkan bagi guru-guru dan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian tim tertarik dalam melaksanakan pengabdian ini dengan menggunakan Aplikasi Canva. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta menyatakan rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis ini, hal ini dapat dilihat dari angket yang disebarkan diperoleh 70% peserta menyatakan setuju dan 30% peserta menyatakan sangat setuju. Dari hasil post-test peserta terdapat peningkatan nilai post-test meningkat menjadi 80,50 atau 68,94 % dimana hasil rata-rata pre-test 55.50 dan selisih antara hasil pre-test dan post-post test adalah 25 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut serta berharap agar ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R.S. 2015. Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar.2007. Media Pembelajaran. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Ali, Mohammad . 1984. Strategi Penelitian Pendidikan . Bandung : Angkasa.
- Agustania, Anindita. 2014. Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinasmis di SMK Negeri 1. Skripsi. Diakses 26 April 2019.
- Aji, R.H.S.2020. Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. Salam: Jurnal Sosial Budaya Syar-I (7), 5, 395-402.
- Cikita Putri .2019. Video Interaktif. Jakarta. Diakses 6 April 2019.
- Dewi Yulisyanti .2021. Penggunaan Aplikasi Sebagai Media E-Learning Remaja di Karang Taruna. Jurnal of Empowerment. Hlm 91.



- Ermayulis, S. 2020. Penerapan Sistem Pembelajaran daring dan luring di Tengah Pandemi Covid -19 . hlm.
- Kemendikbud, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Reubublik Indonesia No.67 Tahun 2013. Jakarta Kemendikbud.
- Pradilasari, L., Gani, A., Khaldun, I. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA .. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Rahmaati E., Nabilatulah Fauziah, D & Syafrida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i.1079>
- Saragih, Marice (2022). Penerapan Media Teknologi Sistem informasi Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) bagi guru-guru SMP Negeri 22Medan. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/pundimaswid.Vol.1No.2Hal.67>.
- Oktavian Risky dan Aldya Riantina Fitra (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pandemi. *Jurnal Ilmu dan Pengetahuan*.2(2), hlm 16.