

Pelatihan Pembuatan Video Explainer Terhadap Siswa SMKN 6 Kendari

Zila Razilu^a, Muhammad Akbar Al Maruf^b, Muh Andri Adriansyah^c, Mila Marsiani^d

^{a,b,c,d} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari
zila.razilu@umkendari.ac.id^a, akbarmaruf01@gmail.com^b, muh.andri.16@umkendari.ac.id^c,
milamarsiani36@gmail.com^d

Abstract

One of the programs from the Merdeka Campus is the Teaching Campus, where students are given the opportunity to become educators in schools. Campus Teaching is a teaching activity in schools and part of the Merdeka Campus program. Muhammadiyah University of Kendari in the Information Technology Education department has used this program as one of the quality improvements for students. Students who take part in this program do community service as one of the programs that can help students at the school. An explainer video is a short animated video that focuses on explaining a theme in a simple, attractive way, using clear and concise language, using attractive visuals so that it quickly catches the attention of viewers. Explainer animation is more concerned with content than execution, so it is suitable as a medium for entertainment as well as socialization in society. Explainer videos are not taught in the school curriculum, so students do not know how to make them. With this lack, the students from the Teaching Campus program held a Video Explainer Making Training for students at SMKN 6 Kendari as a student skill in the field of information technology. With this training, the participants already have knowledge about what an explainer video is like, both from its function and usability. Participants are also able to make simple explainer videos according to the concepts that have been made by each participant. The results of the practical evaluation of the enthusiastic trainees in completing the explainer videos were made in accordance with the concepts created by the participants, and the participants gave the impression that this activity was quite meaningful and could provide additional knowledge about the understanding of explainer videos.

Keywords : video, explainer, campus, merdeka, animation.

Abstrak

Salah satu program dari Kampus Merdeka ialah Kampus Mengajar, dimana mahasiswa diberi peluang untuk menjadi pendidik di Sekolah. Kampus Mengajar merupakan kegiatan mengajar di sekolah dan bagian dari program Kampus Merdeka. Universitas Muhammadiyah Kendari di jurusan Pendidikan Teknologi Informasi telah menggunakan program ini sebagai salah satu peningkatan mutu bagi para mahasiswa. Mahasiswa yang mengikuti program ini melakukan pengabdian sebagai salah satu program yang dapat membantu peserta didik disekolah tersebut. Video explainer adalah video animasi pendek yang berfokus pada penjelasan tema dengan cara yang sederhana, menarik, dengan menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas, menggunakan visual yang menarik sehingga cepat menarik perhatian pemirsa. Animasi explainer lebih mementingkan konten daripada eksekusi, sehingga cocok menjadi media hiburan sekaligus sosialisasi di masyarakat. Video explainer tidak diajarkan dalam kurikulum sekolah, sehingga para siswa tidak mengetahui cara pembuatannya. Dengan kurangnya hal tersebut, maka mahasiswa program Kampus Mengajar mengadakan Pelatihan Pembuatan Video Explainer terhadap siswa di SMKN 6 Kendari sebagai keterampilan siswa dibidang teknologi informasi. Dengan adanya pelatihan ini, para peserta telah memiliki pengetahuan tentang seperti apa itu video explainer baik dari fungsi dan kegunaannya. Peserta juga mampu membuat video explainer sederhana sesuai dengan konsep yang telah dibuat oleh masing-masing peserta. Hasil evaluasi praktek peserta pelatihan yang antusias dalam menyelesaikan video explainer yang dibuat sesuai dengan konsep yang dibuat oleh peserta, serta peserta memberikan kesan bahwa kegiatan ini cukup bermakna dan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang pemahaman dari video explainer.

Keywords: video, explainer, kampus, merdeka, animasi

1. Pendahuluan

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2020 meluncurkan program Kampus Merdeka. Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi (Dirjen Dikti Kemendikbud, 2020). Latar

belakang program Kampus Merdeka ini untuk menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih siap dengan kebutuhan zaman. Salah satu program dari Kampus Merdeka ialah Kampus Mengajar, dimana mahasiswa diberi peluang untuk menjadi pendidik di Sekolah. Kampus Mengajar merupakan kegiatan mengajar di sekolah dan bagian dari program Kampus Merdeka. Program Kampus Mengajar ini bertujuan untuk (1) Menghadirkan mahasiswa sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi. (2) Membantu pembelajaran di masa pandemi, terutama untuk sekolah di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan) dan pelosok yang membutuhkan bantuan para pengajar dari para mahasiswa (Muhajir et al., 2021). Universitas Muhammadiyah Kendari di jurusan Pendidikan Teknologi Informasi telah menggunakan program ini sebagai salah satu peningkatan mutu bagi para mahasiswa. Mahasiswa yang mengikuti program ini melakukan pengabdian sebagai salah satu program yang dapat membantu peserta didik disekolah tersebut. Salah satu contohnya mahasiswa Kampus Mengajar di SMKN 6 Kendari mengadakan Pelatihan untuk memberikan keterampilan dan kemampuan di bidang teknologi informasi salah satunya yakni pembuatan video explainer. Explainer video menurut 319-39 adalah sebuah video yang memfasilitasi suatu institusi untuk menarik konsumen. (Rahmadianto & Andito, 2018). Selaras dengan pendapat (Bagaskara & Ruslan, 2019) bahwa video explainer adalah video animasi pendek yang berfokus pada penjelasan tema dengan cara yang sederhana, menarik, dengan menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas, menggunakan visual yang menarik sehingga cepat menarik perhatian pemirsa. Media animasi explainer adalah animasi dengan tampilan 2 dimensi atau 3 dimensi. Animasi explainer lebih mementingkan konten daripada eksekusi, sehingga cocok menjadi media hiburan sekaligus sosialisasi di masyarakat (Widyanto, 2020). Animasi dengan tampilan sederhana dengan langsung menuju ke pokok permasalahan yang akan disampaikan menjadikan orang yang melihatnya mudah menangkap informasi yang disajikan. Tampilan animasi yang explainer juga membawa aura positif yang bersifat santai dan rileks. Video explainer tidak diajarkan dalam kurikulum sekolah, sehingga para siswa tidak mengetahui cara pembuatannya. Dengan kurangnya hal tersebut, maka mahasiswa program Kampus Mengajar mengadakan Pelatihan Pembuatan Video Explainer terhadap siswa di SMKN 6 Kendari sebagai keterampilan siswa dibidang teknologi informasi.

2. Metode Pelaksanaan

Untuk lebih jelasnya metode pelaksanaan pengabdian IbM yang diusulkan dapat di laksanakan dalam beberapa tahap (Faradisa, 2015), yang di Gambarkan pada Gambar 1. Flowchart Pelaksanaan dibawah ini :



Gambar 1 Alur Metode Penelitian

Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui beberapa tahapan, meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

- **Persiapan :** Mempersiapkan segala perlengkapan pelatihan baik dari alat dan bahan serta modul yang akan digunakan dalam pelatihan. Tempat pelaksanaan pelatihan yakni di Lab Komputer SMK Negeri 6 Kendari selama 1 hari dengan peserta siswa jurusan RPL. Aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan yakni software Adobe Illustrator dan Microsoft 365 Power Point.
- **Pelaksanaan :** Kegiatan pembukaan yang dibuka langsung oleh Wakasek Kurikulum, kemudian dilanjutkan pemateri menyampaikan materi terkait fungsi dari video explainer serta kegunaan dari software yang digunakan. Setelah memberikan materi yang singkat peserta diarahkan untuk membuat konsep video explainer yang akan dibuat. Peserta diberi kebebasan untuk membangun konsep dari video explainer. Untuk asset yang digunakan pemateri menyarankan untuk mengunduh asset di situs freepik.com. Setelah proses pembuatan video explainer telah berhasil dan dikumpulkan, kemudian kegiatan ditutup oleh Ketua Jurusan RPL.
- **Evaluasi :** Tahapan ini dilakukan agar dapat mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan yang dilakukan untuk peserta didik. Evaluasi yang dilakukan yakni hasil dari proses pembuatan video explainer yang dilakukan oleh para peserta.

3. **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Pelatihan Video Explainer ini telah berjalan dengan begitu lancar dan tenang. Pelaksanaan segala agenda kegiatan telah terlaksana dengan baik, dari pelaksanaan penyampaian materi yang langsung dari instruktur serta tanya jawab kepada peserta pelatihan. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan praktek (demonstrasi), yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab diikuti oleh peserta pelatihan dengan sangat antusias di SMK Negeri 4 Kendari. Berdasarkan dari penjelasan diatas serta tujuan dan pelaksanaan kegiatan ini, maka hasil yang dicapai sebagai berikut:

- 1) Para peserta pada dasarnya tidak mengetahui konsep dari video explainer bahkan tidak paham dengan video explainer seperti apa. Hal tersebut dapat dilihat dari pertanyaan umum pemateri ke peserta pelatihan yang tidak mengetahui maksud dan tujuan dari video explainer ini.
- 2) Dengan adanya pelatihan ini, para peserta telah memiliki pengetahuan tentang seperti apa itu video explainer baik dari fungsi dan kegunaannya. Peserta juga mampu membuat video explainer sederhana sesuai dengan konsep yang telah dibuat oleh masing-masing peserta. Hal ini dapat ditunjukkan oleh:
 - Keaktifan dan semangat para peserta pelatihan dalam mengikuti tahapan demi tahapan mulai awal hingga akhir kegiatan.
 - Hasil evaluasi praktek peserta pelatihan yang antusias dalam menyelesaikan video explainer yang dibuat sesuai dengan konsep yang dibuat oleh peserta, serta peserta memberikan kesan bahwa kegiatan ini cukup bermakna dan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang pemahaman dari video explainer.



Gambar 2 Pemberian Materi Oleh Pemateri

Pemateri menyampaikan materi dengan metode ceramah serta memberikan demonstrasi singkat kepada peserta yang menggunakan software adobe illustrator dan fitur-fitur yang akan digunakan dalam power point.



Gambar 3 Bimbingan langsung kepada Peserta

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh 9 orang mahasiswa serta dibawah bimbingan Dosen sekaligus Ka Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari. Dimana mahasiswa tersebut sebagai instruktur atau pemateri di pelatihan tersebut. Pokok pembahasan yang disampaikan terdiri dari pembahasan yang terkait Video Explainer, dalam pelatihan ini ajarkan dengan Pokok Pembahasan dalam pembuatan Video Explainer.

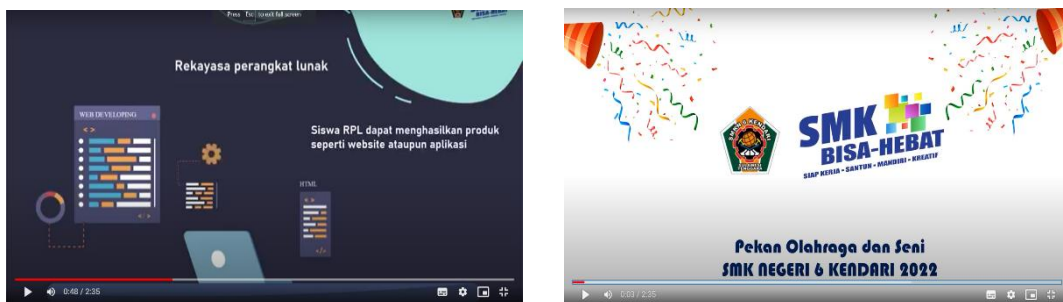


Gambar 4 Situasi Peserta dalam Lab

Hasil dan pembahasan pengabdian kepada masyarakat, di dalamnya dijelaskan tentang apa saja yang diperoleh dari observasi, dan hasil pelaksanaan selama melakukan pengabdian kepada masyarakat. Data berupa angka dapat diringkas dalam bentuk tabel/grafik. Disertai dengan gambar atau foto dari hasil pengabdian yang telah dilaksanakan.

Luaran yang telah dicapai yaitu adanya pengetahuan tentang cara membuat video explainer menggunakan software power point. Sedangkan target luaran pelaksanaan pada pengabdian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Adanya dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan video explainer terhadap siswa SMKN 6 Kendari.
- 2) Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan terhadap pembuatan video explainer.



Gambar 5 Hasil Keterampilan Siswa

Hasil Video Explainer peserta pelatihan :

https://drive.google.com/file/d/1ySumBsLjWh6kVW3RcOq4mHktOuVOAEy_/view?usp=sharing

4. **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh mahasiswa kampus mengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari terlaksana dengan baik berkat kerja sama dengan pihak SMK Negeri 6 Kendari. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa dan guru pendamping serta peserta didik. Dimana mahasiswa dapat berbagi ilmu dan membantu guru untuk dapat mengembangkan keterampilan siswa diluar jam pelajaran serta menambah ilmu siswa diluar dari kurikulum yang diajarkan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami haturkan kepada Ibu Zila Razilu, S.Pd., M.Pd selaku Dosen dan Ka Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari yang telah membimbing dan memberikan masukan terkait pelatihan yang akan kami lakukan ini. Kepada Drs. Halfis, S.Si selaku Pihak Kepala SMK Negeri 6 Kendari yang mengizinkan kami dalam melakukan pelatihan ini di wilayah kerja beliau.

Daftar Pustaka

Dirjen Dikti Kemendikbud. (2020). Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka. In Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (pp. 1–33). <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>.

- Muhajir, Oktaviyanthi, R., Lida, U. M., Nasikhin, Muflihah, A., Syadzili, M. F. R., Nitasari, N., Zukana, S., Hariadi, Babang, V. M. M. F., Romadhon, S., Juwariyah, I., Ande, A., Bangun, S. Y., Maimunah, I., Martiningsih, D., Babang, M. P. I., Widanita, N., Nurdinah, ... Kukul, N. (2021). Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar. In *Angewandte Chemie International Edition* (Vol. 6, Issue 11).
- Rahmadianto, S. A., & Andito, T. (2018). Perancangan Explainer Video Universitas Ma Chung Sebagai Inovasi Media Promosi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(2), 61–68.
- Bagaskara, B., & Ruslan, A. (2019). Perancangan Video Explainer “Mengenal Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Secara Eksesif Pada Anak” Untuk Orang Tua. *Pantarei*, 3(3), 1–8.
- Widyanto, H. H. W. (2020). Perancangan Sosialisasi Animasi Explainer Mencegah Perpecahan Milenial Pasca Pemilu 2019 Di Surabaya. *Jurnal Barik Unesa*, 1(2), 96–108.
- Faradisa, S.I. dan Santi, F.W. dan Wahyuni, Y. 2015, “IbM Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Sekolah Dasar Kelurahan Tasikmadu Dan Kelurahan Tunjungsekar Kotamadya Malang”, *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “RESEARCH MONTH” 2015 “Sinergi Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat untuk Menumbuhkan Kapasitas Inovasi di Bidang Teknologi, Pertanian, Sosial dan Ekonomi”*. ISBN:978-602-0856-43-8.