

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *PREZI* DAN *VIDEOSCRIBE* BAGI GURU-GURU DI SMK NEGERI 1 NUSA PENIDA

I Gede Mahendra Darmawiguna<sup>1</sup>, Gede Saindra Santyadiputra<sup>2</sup>,  
I Made Ardwi Pradnyana<sup>3</sup>, Gede Aditra Pradnyana<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Teknik Informatika, FTK Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: [mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id](mailto:mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id), [gsaindras@undiksha.ac.id](mailto:gsaindras@undiksha.ac.id),  
[ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id](mailto:ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id), [gede.aditra@undiksha.ac.id](mailto:gede.aditra@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Di dalam proses pembelajaran, efektifitas penyampaian materi oleh guru sangat penting dan menjadi salah satu penentu keberhasilan dalam transfer pengetahuan kepada peserta didik. Keterbatasan pengetahuan guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida terkait teknologi pembuatan media interaktif mendorong dilakukannya program pengabdian kepada masyarakat ini. Metode yang digunakan dalam program ini adalah pelatihan dan pendampingan. Pelatihan yang diberikan yaitu pengembangan media presentasi dengan *Prezi* dan pembuatan media video pembelajaran dengan *VideoScribe*. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman guru-guru terhadap perangkat lunak pembuatan media pembelajaran interaktif khususnya *Prezi* dan *VideoScribe*. Respon peserta terhadap program ini sangat baik. Peserta menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan sangat bermanfaat bagi mereka. Para peserta juga menyatakan akan mengimplementasikan program pelatihan dan pendampingan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

**Kata kunci:** pelatihan, pendampingan, media pembelajaran interaktif, *prezi*, *videoscribe*

### Abstract

In the learning process, the effectiveness of learning process is very important and becomes one of the determinants of success in transferring knowledge to students. The limited knowledge of teachers in SMK 1 Nusa Penida related to the technology of making interactive media have led us to do a community service program. The method used in this program is training and mentoring. The training that provided was the development of media presentations with *Prezi* and the creation of learning video media with *VideoScribe*. The of this program is to improve teachers' understanding of software in making interactive learning media, especially *Prezi* and *VideoScribe*. The response of participants to this program is very good. Participants stated that training and mentoring were very useful for them. In addition, the participants also stated

that they would implement the result of training and mentoring programs to develop learning media for further learning activities.

**Keywords** : training, mentoring, interactive learning media, prezi, videoscribe

## **PENDAHULUAN**

SMK Negeri 1 Nusa Penida merupakan sekolah kejuruan yang memiliki 5 jurusan yaitu Multimedia, Teknik Gambar Bangunan, Otomotif (TKR), Akomodasi Perhotelan, dan Jasa Boga. SMK Negeri 1 Nusa Penida memiliki 25 guru PNS dan 26 guru tidak tetap yang tersebar di berbagai jurusan. Dua hal yang melatar belakangi penulis melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida yaitu: Pertama, hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum. Penulis memperoleh informasi bahwa guru-guru yang ada di sekolah telah mampu mengoperasikan komputer walaupun tidak semuanya berada pada kategori mahir. Mereka rata-rata sudah menggunakan slide presentasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, dukungan fasilitas sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer dan akses internet juga turut menunjang proses belajar mengajar.

Kedua, hasil evaluasi serta masukan terhadap pelaksanaan program pengabdian yang penulis pernah lakukan yaitu pelatihan pemanfaatan e-learning untuk menunjang proses pembelajaran. Penulis mendapat masukan dan permintaan untuk kembali menyelenggarakan pelatihan yang bermanfaat untuk melengkapi dan meningkatkan kualitas konten media pembelajaran yang akan diunggah

pada e-learning. Inovasi dalam pembelajaran yaitu peningkatan kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan masalah utama dari guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. Salah satu alasannya adalah keterbatasan pengetahuan guru-guru terhadap teknologi pembuatan media interaktif yang dapat mereka manfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran, dengan kata lain guru-guru memiliki pengetahuan/ wawasan yang terbatas mengenai perangkat lunak yang dapat membantu membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif baik berupa presentasi maupun video.

Media merupakan suatu perantara (alat) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Secara umum, media adalah alat bantu proses pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebuah ide kreatif seorang guru sangat diperlukan untuk dapat mengubah situasi pembelajaran menjadi menarik dan efektif sekaligus mengajak siswa lebih aktif.

Menurut (Gagne 1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sedangkan (Briggs & Wager 1981) mengemukakan media adalah segala

alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar contohnya adalah buku, film, kaset, film bingkai, dan lain-lain. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Dalam situasi pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Hamalik 1994).

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam

bentuk linier maupun non-linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (mind-map) sebagai contoh dari presentasi non-linier. Pada Prezi, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya (Anon n.d.).

Videoscribe adalah software yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Whiteboard animation adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim.

Beberapa kegunaan penggunaan videoscribe yaitu diantaranya videoscribe bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat videoscribe. Videoscribe bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai

pengantar pembelajaran. Videoscribe dapat menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi (Anon n.d.)

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya dirumuskan maka tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman guru-guru terhadap perangkat lunak pembuatan media pembelajaran interaktif.
2. Meningkatkan keterampilan guru-guru dalam membuat media presentasi dengan menggunakan Prezi.
3. Meningkatkan keterampilan guru-guru dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan VideoScribe.

Hasil Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Nusa Penida khususnya dalam hal peningkatan kualitas konten pembelajaran. Secara lebih eksplisit manfaat kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Guru-guru memperoleh wawasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan inovatif.
2. Guru-guru dapat membuat media presentasi interaktif dengan menggunakan Prezi.
3. Guru-guru dapat membuat media video tutorial/pembelajaran dengan menggunakan VideoScribe.

## **METODE**

Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan di hari pertama dengan memberikan pemahaman mengenai konsep media pembelajaran, tutorial penggunaan media presentasi frezi, penjelasan tahapan-tahapan penggunaan videografis scribe. Pendampingan dilakukan untuk memberikan kesempatan bagi guru untuk menanyakan langsung solusi terhadap permasalahan yang dihadapi ketika mencoba fitur-fitur aplikasi yang sudah diajarkan. Pendampingan juga bertujuan memantapkan pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan prezi dan videografis, Pendampingan dilakukan secara langsung pada hari kedua pelatihan. Selain itu, penulis juga melakukan pendampingan jarak jauh yang dilakukan dengan menggunakan media komunikasi yaitu whatsapp. Evaluasi dilakukan setelah pelatihan dan pendampingan langsung dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner yang langsung diisi oleh seluruh peserta.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

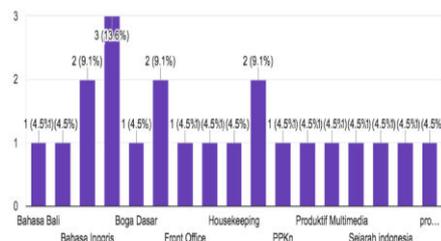
Pelaksanaan kegiatan program pelatihan dan pendampingan dilakukan pada hari Jumat dan Sabtu, 24 dan 25 Agustus 2018. Kegiatan diawali dengan pendaftaran peserta kegiatan. Jumlah peserta mendaftar dan hadir melampaui target yaitu sejumlah 21 dari 20 orang yang direncanakan. Guru-guru peserta pelatihan juga sudah sesuai dengan yang direncanakan yaitu perwakilan dari masing-masing jurusan. Peserta pelatihan merupakan guru-guru

lintas jurusan (mengajar berbagai mata pelajaran di berbagai jurusan) yaitu multimedia, teknik gambar bangunan, otomotif (TKR), akomodasi perhotelan, dan jasa boga. Grafik partisipasi peserta pelatihan ditunjukkan pada gambar 1.

Pelaksanaan pelatihan hari pertama diisi sambutan dari ketua pelaksana program mengenai tujuan program dan agenda kegiatan. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 2.

Mata Pelajaran yang diampu

22 responses



Gambar 1. Grafik sebaran peserta pelatihan berdasarkan mata pelajaran yang diampu



Gambar 2. Ketua pelaksana memberikan sambutan dan memberikan gambaran program pelatihan

Setelah pengantar oleh ketua pelaksana, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi pendahuluan dan tutorial. Pamateri pada program pelatihan dan pendampingan ini adalah oleh Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom. dan Komang Ariasa, S.Pd. Kegiatan diisi dengan materi pelatihan berupa pemaparan materi mengenai media pembelajaran dengan pengembangannya.



Gambar 3. Pemateri menjelaskan tutorial pengembangan media pembelajaran

Setelah itu, materi dilanjutkan dengan penjelasan tutorial penggunaan media presentasi *Prezi*. Setelah istirahat siang, materi dilanjutkan dengan penjelasan tutorial tahapan-tahapan penggunaan *VideoScribe*.

Pada hari kedua, dilakukan pendampingan mengenai materi tutorial pelatihan yang sudah dilaksanakan hari pertama.



Gambar 4. Tim membantu peserta mencoba tutorial materi pelatihan



Gambar 5. Peserta antusias mencoba materi tutorial yang sudah dijelaskan pemateri dan ketua pelaksana



Gambar 6. Foto bersama tim panitia pelaksana dengan pemateri dan peserta pelatihan

Evaluasi kegiatan dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan. Evaluasi produk akhir kegiatan dilakukan terhadap media presentasi yang dihasilkan saat pelatihan menggunakan Prezi dan video presentasi yang dihasilkan saat pelatihan dengan VideoScribe. Media presentasi dan produk video presentasi yang dihasilkan dikumpulkan di hari kedua pada saat sesi pendampingan langsung. Semua peserta (21 peserta) mengumpulkan produk hasil pelatihan berupa media presentasi dengan Prezi dan video pembelajaran dengan VideoScribe yang sudah dibuat dengan mengikuti tutorial yang disampaikan dengan menyesuaikan materi pelajaran yang peserta ampu. Evaluasi berdasarkan produk menunjukkan bahwa semua peserta sudah mampu menghasilkan produk sesuai dengan tutorial pelatihan.

Evaluasi terhadap jumlah kehadiran peserta dilakukan berdasarkan daftar hadir peserta. Jumlah yang ditargetkan sudah mencapai dan bahkan melampaui target yang ditetapkan. Hal ini juga menunjukkan antusiasme dan sambutan yang sangat baik dari pihak sekolah terkait program pengabdian kepada masyarakat yang tim laksanakan.

Terakhir evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta terhadap manfaat dan keberlanjutan keterampilan yang sudah dipelajari. Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuisisioner melalui google form. Kuisisioner yang diberikan diisi oleh semua peserta pada saat akhir sesi

pendampingan hari kedua. Untuk mengetahui respon peserta, tim memberikan beberapa pertanyaan tertutup. Berikut adalah tampilan pertanyaan dan hasil respon peserta pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Prezi dan VideoScribe bagi guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang tim sediakan, semua peserta menyatakan bahwa program pelatihan dan pendampingan yang sudah dilaksanakan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi peserta. Selain itu, 100% peserta menyatakan akan menggunakan media yang diajarkan untuk membuat media pembelajarannya. Hal ini sangat menarik dan menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat ini memang sangat penting dan bermanfaat bagi peningkatan kompetensi guru-guru khususnya di SMK Negeri 1 Nusa Penida.

Selain respon mengenai pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan, tim juga mendapatkan *feedback* berupa usulan-usulan topik pelatihan yang diharapkan bisa dilakukan kembali untuk selanjutnya. Semua peserta berharap kegiatan sejenis bisa dilakukan untuk selanjutnya.

Sertifikat partisipasi diberikan setelah semua peserta diakhir pelaksanaan kegiatan. Sertifikat dibagikan setelah semua peserta mengisi kuisisioner dan mengumpulkan karya hasil pelatihan dan pendampingan. Sertifikat diberikan kepada 21 orang guru SMK Negeri 1

Nusa Penida sebagai peserta pelatihan.

## KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Prezi dan VideoScribe bagi guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida telah berhasil dilaksanakan sesuai rencana. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua peserta berhasil mengikuti pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Prezi dan VideoScribe selama 2 hari dengan baik. Selain itu, antusiasme pihak sekolah sangat baik yang dibuktikan dengan jumlah peserta pelatihan yang melampaui target yang ditetapkan yaitu 21 orang peserta. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa semua peserta program pengabdian kepada masyarakat menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan sangat bermanfaat bagi mereka. Selain itu, para peserta juga menyatakan akan mengimplementasikan program pelatihan dan pendampingan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anon, Apa itu Videoscribe? Available at:  
<http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe/>.
- Anon, Prezi. Available at:  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Prezi>.
- Briggs, L.J. & Wager, W.W., 1981. *Handbook of procedures for the design of instruction. Educational Technology, 2nd Edition*, Educational Technology.

Gagne, R.M., 1970. *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*,  
Hamalik, O., 1994. *Media Pendidikan*,  
Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.