



## Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol.3, No.1, Februari 2019 Hal 64 – 69  
ISSN 2528-4967 (print) dan ISSN 2548-219X (online)

### Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital

Sandha Soemantri

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: sandha.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id

#### ABSTRAK

Universitas Muhammadiyah Surabaya (UMSurabaya) merespon perkembangan revolusi industri 4.0 dengan mengembangkan *e-learning* mulai semester gasal tahun akademik 2018/2019. Hal ini memberi dampak yang besar bagi sistem perkuliahan bagi civitas akademika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMSurabaya sebagai fakultas yang mencetak calon guru era millennial menanggapi dengan baik dengan membuat pelatihan membuat media pembelajaran digital yang diperuntukkan bagi seluruh dosen. Pelatihan yang dilaksanakan diikuti oleh 60 orang dosen FKIP UMSurabaya dengan bantuan software *ms office powerpoint*, *fastone*, dan *filmora*. Metode yang digunakan adalah pemaparan (ceramah) dan praktik langsung hingga dihasilkan media pembelajaran digital yang diinginkan tiap peserta.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, digital*

#### ABSTRACT

*Muhammadiyah University of Surabaya (UMSurabaya) responded to the development of the 4.0 industrial revolution by developing e-learning starting in the odd semester of the 2018/2019 academic year. This matter gives a big impact on the lecture system for the academic community. The Teaching and Education Faculty (FKIP) UMSurabaya as a faculty that prints millennial era teacher candidates responded well by making training to make digital learning media intended for all lecturers. The training was followed by 60 lecturers from FKIP UMSurabaya with the help of ms Office Powerpoint, Fastone, and Filmora software. The method used is the presentation (lecture) and direct practice to produce digital learning media desired by each participant.*

**Keywords:** *learning media, digital*

#### PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 (4IR) dipublikasikan pertama kali pada tahun 2016 di Jerman. Hal ini mampu mengubah hidup dan cara kerja manusia secara mendasar (Schwab : 2017). Revolusi Industri tahap 4 memiliki ruang lingkup yang lebih luas dan lebih kompleks. 4IR mempengaruhi semua disiplin ilmu. Schwab (2017) juga menjelaskan berbagai bidang yang mengalami kemajuan diantaranya robot

kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*), teknologi nano, bioteknologi, dan teknologi komputer kuantum, *blockchain*, teknologi berbasis internet, dan printer 3D.

Pada dunia pendidikan, khususnya pada perguruan tinggi, fenomena 4IR memunculkan riset-riset kolaborasi antar peneliti dari berbagai disiplin ilmu dan perguruan tinggi. Riset tidak lagi berorientasi pada penyelesaian masalah (*problem solving*) tetapi didorong untuk

menemukan potensi masalah pada masyarakat (Kasali : 2017).

Tidak dapat dihindari bahwa disrupsi 4IR mengubah tenaga manusia ke arah digital. Hal ini merupakan bentuk tantangan yang perlu direspon oleh pelaku dunia pendidikan. Tantangan ini harus dihadapi dengan peningkatan kompetensi lulusan perguruan tinggi pada penguasaan teknologi khususnya komputer dan internet.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surabaya (UMSurabaya) sebagai fakultas yang bervisi mencetak lulusan yang unggul di bidang pendidikan, merespon fenomena disrupsi 4IR dengan cepat. Hal dasar yang dilakukan adalah melatih dosen untuk menggunakan teknologi berupa *e-learning* dan pembuatan media pembelajaran digital. Diharapkan dengan media digital yang diterapkan oleh dosen, mahasiswa menjadi terbiasa dan terinspirasi untuk meniru bahkan mengembangkan media yang lebih menarik.

Pelatihan pembuatan media digital dipilih sebagai langkah pertama karena media memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang pengajar agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran. Media merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009).

## **METODE PENELITIAN**

Pelatihan yang dilaksanakan pada 26 November 2018 ini diikuti oleh 60 orang dosen tetap dan tidak tetap FKIP UMSurabaya. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan membuat media digital secara langsung menggunakan software *ms office powerpoint*, *fastone*, dan *filmora*. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut.

### **1. Pemaparan (Ceramah)**

Pada tahap ini, dijelaskan mengenai jenis-jenis media digital yang pernah digunakan oleh beberapa aplikasi pendidikan di Indonesia serta teknik pembuatannya secara sederhana. Media yang dicontohkan menggunakan beberapa teknik yang berbeda yaitu teknik *green screen*, teknik *recording* multi kamera, dan teknik *screen recording*.

### **2. Praktik**

Pada tahap praktik, peserta pelatihan dipersilahkan memilih jenis media digital yang ingin dibuat kemudian langsung mengerjakan secara mandiri. Peserta yang kesulitan bisa langsung melakukan konsultasi hingga menghasilkan produk media yang diharapkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada proses pemaparan, peneliti menjelaskan tentang beberapa aplikasi pendidikan yang

menerapkan pembelajaran digital antara lain ruangguru.com, Zenius, quipper video, dan si Bejo.



Gambar 1. Contoh pemaparan aplikasi pendidikan digital

Langkah berikutnya, peneliti mempersilahkan peserta pelatihan untuk memilih teknik yang dirasa cocok dengan kondisi kelas dan tujuan perkuliahan. Dari 60 orang peserta, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Data pilihan peserta pelatihan

No.	Teknik	Banyak Peserta
1	<i>Green screen</i>	12 orang
2	<i>Recording multi kamera</i>	5 orang
3	<i>Screen recording</i>	43 orang

Dari tabel 1 diketahui mayoritas peserta lebih memilih teknik *screen recording* karena dianggap lebih sederhana dan mudah diterapkan. Peserta pelatihan yang telah memilih jenis media digital kemudian langsung diminta mengerjakan secara mandiri. Peserta yang kesulitan bisa langsung

melakukan konsultasi hingga menghasilkan produk media yang diharapkan. Proses pelatihan dijelaskan sebagai berikut.

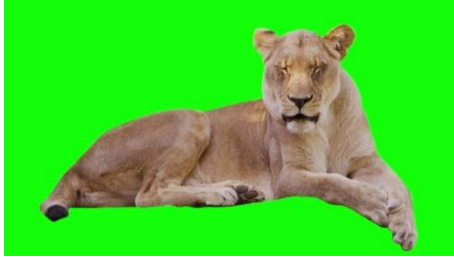
### 1. Teknik *Green Screen*

Pada pemaparan awal, dijelaskan bahwa teknik *green screen* digunakan oleh beberapa aplikasi pendidikan misalnya ruangguru.com. *Chroma key* atau *blue screen/green screen* atau *color keying, color separation overlay (cso)* adalah sebuah teknik yang digunakan dalam perfilman untuk mengganti atau menghilangkan warna latar belakang dengan sebuah gambar latar belakang yang lain dengan menggunakan teknik *chroma key* (Astuti : 2016).

Warna hijau menjadi warna yang paling banyak digunakan di dalam proses *chroma key* karena sensor gambar pada kamera video digital paling sensitif terhadap warna hijau. Warna hijau juga memiliki *noise* yang paling sedikit dan mampu menghasilkan *key/matte mask* yang terbersih dibandingkan warna yang lain (Pradhana : 2015).

Peserta pelatihan yang memilih teknik ini dipersilahkan mengunduh gambar atau animasi apapun di internet dengan kata kunci pencarian “green screen”. Peserta diminta untuk memasukkan satu gambar atau video dasar pada software *filmora* sebagai obyek utama dalam media. Obyek *green screen* yang telah

diunduh, kemudian diimport sebagai obyek penunjang dalam media.



Gambar 2. Contoh *green screen*

Langkah berikutnya, warna hijau pada objek *green screen* dihilangkan sehingga meninggalkan obyek utama yang diharapkan. Obyek utama inilah yang nantinya akan diisi perannya oleh dosen pengampu mata kuliah.

## 2. Teknik *recording* multi kamera

Pada tahap pemaparan, dijelaskan bahwa teknik *recording* secara langsung digunakan oleh aplikasi pendidikan Zenius. Teknik ini lebih sederhana karena pengajar merekam profilnya secara langsung dengan editing sederhana.



Gambar 3. Contoh *recording* sederhana

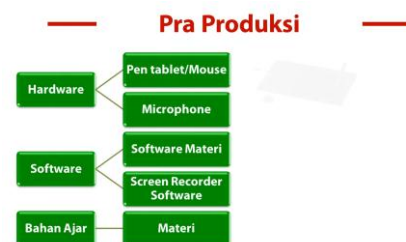
Teknik *recording* multi kamera (*multi camera editing*) merupakan pengambilan gambar dengan banyak kamera. Pada

intinya teknik ini bertujuan mensinkronisasikan sebuah suara dengan hasil rekaman dari dua buah kamera atau lebih dalam merekam sebuah adegan yang sama (Purwanto : 2011). Dengan banyak kamera, penonton atau peserta didik lebih banyak mendapatkan sudut pandang yang berbeda-beda agar tidak jenuh.

Peserta pelatihan yang memilih teknik ini dipersilahkan mencoba merekam diri sendiri dengan bantuan operator, kemudian memasukkan video yang tepat pada software *filmora* untuk diedit sebagai media pembelajaran digital yang diharapkan.

## 3. Teknik *screen recording*

Teknik *screen recording* atau disebut juga *screencast/video screen capture/screen recorder* merupakan perekaman secara digital dari sebuah tampilan komputer yang seringkali disertai dengan narasi panduan yang direkam menggunakan mikrofon (Tamimuddin, 2011). Teknik ini digunakan oleh beberapa aplikasi pendidikan antara lain *si bejo* dan *quipper video*.



Gambar 4. Contoh *screen recording*

Peserta pelatihan yang memilih teknik ini direkomendasikan menggunakan *software fastone* karena lebih ringan dan mudah digunakan oleh pemula. Peserta diminta memilih salah satu *powerpoint* pembelajaran yang dimiliki untuk diaplikasikan secara langsung dengan *fastone*. Peserta merekam mandiri seolah-olah sedang berbicara dengan peserta didik.

Dalam proses pelatihan ini terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain:

1. Beberapa peserta kurang terampil dalam menggunakan kamera.
2. Spesifikasi laptop yang dimiliki masih kurang memadai untuk *software filmora* ataupun *software* yang lain.
3. Belum ada ruangan khusus yang dapat digunakan oleh dosen FKIP UMSurabaya untuk membuat *video green screen* dengan baik

Meskipun terdapat beberapa kendala, pelatihan ini menghasilkan banyak media pembelajaran digital sederhana yang kreatif dan inovatif. Beberapa media yang dihasilkan masih butuh perbaikan lanjutan, oleh karena itu peserta pelatihan meminta untuk diadakan pelatihan tahap berikutnya agar media pembelajaran digital yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan untuk *e-learning* di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

## SIMPULAN

Dari pelaksanaan pelatihan ini dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Dosen harus siap dengan kemajuan industri dan teknologi yang merambah ke bidang pendidikan.
2. Media pembelajaran dapat dibuat oleh siapapun dengan alat yang tidak terlalu kompleks.
3. Sebaiknya institusi menyiapkan ruangan khusus dan alat yang memadai agar dapat digunakan dosen FKIP UMSurabaya untuk membuat media pembelajaran yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, A.Y., Sukoco, Suyanto, M. 2016. Optimalisasi *Editing Green Screen* Menggunakan Teknik *Lighting* Pada *Chroma Key*. Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia, Vol. 10, No.1, Juni. 2016
- Kasali, R. 2017. Meluruskan Pemahaman soal Disruption. Diambil dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/05/05/073000626/meluruskan.pemahaman.soal.disruption>.
- Pradhana, F.R. 2015. *Optimalisasi Penggunaan Efek Chroma Key Pada Video dengan Menggunakan Metode Dual Layer Green Screen*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016. STMIK

Amikom Yogyakarta, 6-7  
Februari 2016

Purwanto, A. 2011. *Teknik Editing Video dengan Multi Kamera*.  
Jurnal Dasi, Vol. 12, No. 2,  
Juni 2011

Schwab, K. 2017. *The fourth industrial revolution*. Crown  
Business Press.

Tamimuddin, M.H. 2011. Membuat  
Video Pembelajaran Dengan  
CamStudio.  
<http://p4tkmatematika.org>  
diakses 10 Desember 2017.