

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Video Pembelajaran Berbasis *Online* di MIS Al Washliyah Pematang Guntung

Hadianti Muhdinar Pasaribu¹, Tetra Oktaviani², Lisherly Reginancy Debataraja³, Fenny Novita Meysabed Sianturi⁴, Amrizal⁵
Politeknik Negeri Medan, Medan^{1,2,3,4,5}
Email: hadiantipasaribu@polmed.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (PBM) di MIS Al Washliyah Pematang Guntung melalui pengembangan dan pemanfaatan video pembelajaran berbasis *online*. Latar belakang kegiatan ini didasari oleh keterbatasan sumber daya pembelajaran digital serta kurangnya kompetensi pendidik dalam merancang media pembelajaran interaktif, khususnya di wilayah desa Pematang Guntung yang akses teknologinya terbatas. Program ini akan menerapkan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan pendekatan *learning by doing*, pelatihan pemanfaatan platform berbasis daring, serta pendampingan selama proses integrasi ke dalam PBM. Target luaran meliputi peningkatan kapasitas guru dalam memproduksi video ajar, minimal dua video pembelajaran tematik, peningkatan motivasi belajar siswa, serta publikasi kegiatan dalam bentuk media massa, jurnal nasional, dan video dokumentasi yang dapat diakses melalui akun p3m di *youtube*. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahap: survey dan wawancara, perencanaan program, pelatihan video pembelajaran, serta evaluasi hasil kegiatan. Dengan kegiatan ini, diharapkan terjadi transformasi positif dalam praktik pembelajaran yang lebih modern, adaptif, dan efektif, yang berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa dan mutu pendidikan secara menyeluruh di MIS Al Washliyah Pematang Guntung.

Kata kunci : PBM, MIS Al Washliyah, Video Pembelajaran

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the quality of the teaching and learning process (PBM) at MIS Al Washliyah Pematang Guntung through the development and utilization of online-based learning videos. The background to this activity is the limited digital learning resources and the lack of educator competency in designing interactive learning media, particularly in the village of Pematang Guntung, where technology access is limited. This program will implement training in the creation of learning videos using a learning-by-doing approach, training in the use of online platforms, and mentoring during the integration process into the teaching and learning process. Targeted outcomes include increasing teacher capacity in producing teaching videos, at least two thematic learning videos, increasing student learning motivation, and publishing activities in mass media, national journals, and video documentation accessible through the p3m YouTube account. The implementation method consists of four stages: surveys and interviews, program planning, learning video training, and evaluation of activity results. This activity is expected to bring about a positive transformation in more modern, adaptive, and effective learning practices, resulting in increased student learning motivation and the overall quality of education at MIS Al Washliyah Pematang Guntung.

Keywords: PBM, MIS Al Washliyah, Learning Videos

(Diajukan: 31 10 2025, Direvisi: 15 07 2026, Diterima: 15 07 2026)

PENDAHULUAN

MIS Al Washliyah Pematang Guntung merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang terletak di Desa Pematang Guntung, Kecamatan Teluk Mengkudu, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara. Wilayah ini secara geografis cukup jauh dari pusat kota dan memiliki keterbatasan akses terhadap fasilitas teknologi informasi. Jarak yang jauh dari pusat distribusi teknologi dan minimnya dukungan infrastruktur digital membuat institusi pendidikan seperti MIS Al Washliyah mengalami tantangan serius dalam mengikuti perkembangan zaman, khususnya dalam hal integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak madrasah, ditemukan bahwa kegiatan belajar mengajar di MIS Al Washliyah masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, penggunaan papan tulis, dan buku teks sebagai sumber utama belajar. Media pembelajaran interaktif sangat terbatas, bahkan sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media visual atau digital sebagai pendukung pembelajaran. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap keterlibatan (*engagement*) dan minat belajar siswa yang semakin terbiasa dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka di luar sekolah.

Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan media pembelajaran. Guru belum memiliki akses maupun keterampilan yang cukup untuk mengembangkan media ajar berbasis teknologi seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, atau kuis digital. Selain itu, keterbatasan perangkat keras seperti komputer, kamera, dan jaringan internet yang stabil juga menjadi penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran digital. Madrasah ini belum memiliki laboratorium komputer, dan hanya beberapa guru yang memiliki perangkat pribadi yang mendukung untuk mengakses atau memproduksi media digital. Minimnya pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan juga memperparah kondisi tersebut. Guru belum mendapatkan pelatihan terstruktur mengenai pembuatan video pembelajaran, penggunaan platform seperti *Google Classroom*, atau pemanfaatan media sosial dan *YouTube* untuk keperluan pendidikan. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang variatif, kurang menarik, dan cenderung monoton.

Meskipun demikian, semangat dan keinginan pihak madrasah untuk berkembang cukup tinggi. Mereka menyambut baik inisiatif dari perguruan tinggi untuk melakukan program pengabdian masyarakat yang dapat meningkatkan kapasitas guru dan mutu pembelajaran di sekolah tersebut. Harapan dari pihak madrasah adalah mendapatkan transfer pengetahuan dan keterampilan secara langsung dari tim pelaksana dalam bentuk pelatihan, pendampingan, serta

pemberian bahan ajar digital yang dapat digunakan dan dikembangkan secara mandiri di masa mendatang. Dengan mempertimbangkan kondisi geografis, sosial, dan ekonomi, program pengabdian yang diusulkan menitikberatkan pada pendekatan yang sederhana namun aplikatif. Salah satu solusi yang paling memungkinkan dan efektif adalah dengan mengembangkan video pembelajaran berbasis lokal yang dibuat oleh guru sendiri, menggunakan perangkat yang tersedia dan aplikasi yang mudah diakses. Pelatihan akan disesuaikan dengan kemampuan dan infrastruktur yang dimiliki oleh madrasah.

Video pembelajaran tersebut tidak hanya akan digunakan sebagai media ajar di dalam kelas, tetapi juga dapat diunggah ke *platform YouTube* atau *Google Drive* untuk dapat diakses siswa kapan saja, termasuk pada saat belajar dari rumah. Strategi ini akan mendorong terciptanya bank video pembelajaran mandiri yang menjadi sumber belajar jangka panjang bagi siswa. Karena dana yang tersedia cukup terbatas, kegiatan ini juga akan menekankan pada efisiensi dan keberlanjutan. Peralatan tambahan seperti infocus dan media penyimpanan seperti harddisk akan digunakan secara bersama dan dijaga oleh tim madrasah. Konten yang telah dibuat akan didokumentasikan dalam bentuk *flashdisk*, *repository online*, dan bahkan dicetak sebagai modul pelengkap. Tim pelaksana juga akan membekali guru dengan pedoman teknis (*manual book*) dan *template* agar mereka dapat melanjutkan produksi video pembelajaran secara mandiri setelah program berakhir.

Dengan strategi ini, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas proses belajar mengajar secara signifikan. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar, dan madrasah secara keseluruhan mampu mengikuti perkembangan zaman meskipun dengan keterbatasan sumber daya. Program ini juga dirancang agar dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi serupa, sehingga dampak positifnya lebih luas dan berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Masa pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah 3 bulan dimulai dari bulan Agustus – November 2025, dengan mitra yang terlibat adalah sekolah MIS Al Washliyah Pematang Guntung. Tim pelaksana kegiatan ini terdiri dari 5 dosen, yaitu Hadiani Muhdinar Pasaribu, Tetra Oktaviani, Lisherly R.D., Fenny N.M.S., dan Amrizal, 1 orang tenaga administrasi, yaitu Ermi Dianta Aritonang serta melibatkan 5 orang mahasiswa.

Metode pelaksanaan kegiatan disusun dalam empat tahap utama:

1. Tahap Survey dan Observasi

Pada tahap ini dilakukan koordinasi awal dengan mitra, survei awal dan pengumpulan data kondisi PBM di madrasah. Dilakukan juga identifikasi kebutuhan pelatihan dan sarana pendukung lainnya yang dibutuhkan selama pelaksanaan pelatihan.

2. Tahap Perencanaan Kegiatan

Pada tahap ini disusun perencanaan yang terstruktur dan sistematis saat pelaksanaan pelatihan dilakukan. Mulai dari perencanaan anggaran biaya, susunan acara pelaksanaan kegiatan, estimasi waktu penyelenggaraan, dan kebutuhan lainnya saat pelatihan. Dalam kegiatan ini, direncanakan total jumlah peserta dan panitia pelatihan sekitar 30 orang yang terdiri atas guru, tenaga pendidik dan tim pengusul pengabdian. Total waktu keseluruhan acara direncanakan 8 jam, diawali dari kegiatan pendahuluan, persiapan pelatihan, jadwal pelatihan, acara perlombaan internal antar guru, acara penutupan dan serah terima.

3. Tahap Pelaksanaan

Setelah selesai tahap perencanaan, selanjutnya akan dilaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru yaitu Filmora sebagai media pembuatan video, diikuti dengan pelatihan penggunaan platform digital untuk distribusi materi yaitu *Google Classroom* dan *Youtube* sebagai wadah penyimpanan dan penyampaian video, dan *Kahoot* sebagai alternatif media lainnya dalam pembuatan *quiz* interaktif antara guru dan murid, serta pendampingan teknis dalam produksi konten video pembelajaran lainnya berbasis *smartphone* yang mendukung seperti Filmora dan CapCut Video.

4. Tahap Evaluasi dan Monitoring

Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi dan monitoring sebagai penentu efektivitas program pengabdian yang dilakukan. Tahap ini akan menjadi tolak ukur efisiensi hasil pelatihan yang telah dilakukan dan penilaian efektivitas video yang dibuat oleh guru untuk siswa. Pada tahap ini juga dipastikan bahwa semua luaran berupa publikasi hasil kegiatan seperti video, artikel, maupun laporan sudah sesuai dengan target yang dicapai. Metode evaluasi dan monitoring yang dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada guru dan murid, serta observasi langsung di lapangan.

Metode Pendekatan yang dilakukan terhadap mitra, yaitu:

- a) Partisipatif: mitra terlibat langsung dalam seluruh proses kegiatan.

- b) *Learning by doing*: pelatihan dan kemudian langsung praktik.
- c) Reflektif: proses evaluasi dilakukan bersama mitra.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari survey dan observasi langsung ke lokasi mitra untuk menganalisa permasalahan di lapangan, kemudian dilanjutkan dengan merencanakan kegiatan untuk mengatasi permasalahan tersebut oleh tim pengabdian. Kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi dengan mitra, ketua tim pelaksana menguraikan tujuan dari kegiatan pengabdian, tahapan pelatihan, dan juga kontribusi yang dibutuhkan dari mitra. Selanjutnya pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui video pembelajaran yang dapat diakses secara *online*. Kegiatan pelatihan ini diawali dengan sesi pendahuluan berupa sambutan dari kepala sekolah dan ketua tim pelaksana. Kemudian dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi pelatihan, terdiri atas 3 tahapan, yaitu pertama, proses desain materi video menggunakan aplikasi Canva, kedua, proses *editing* video menggunakan Filmora dan Capcut, dan terakhir proses cek hasil akhir dari video yang telah dibuat.

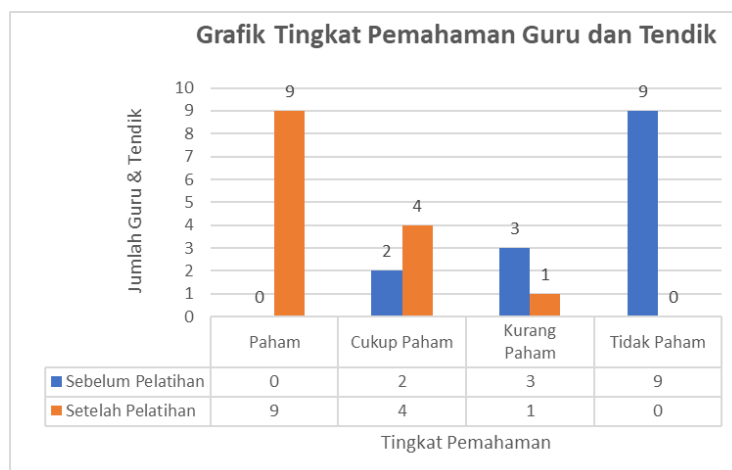


Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan Video Pembelajaran

Pada tahap pertama, desain materi video menggunakan Canva, mulai dari pengenalan *interface* Canva, dilanjutkan pemilihan *template* desain Canva. Pada tahap ini, guru-guru diberi arahan dalam pemilihan *template* yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran siswa-siswi MIS yang atraktif, menarik dan penuh warna. Kemudian proses editing video menggunakan aplikasi Filmora dan CapCut. Hasil desain materi video dari Canva diinputkan ke dalam aplikasi Filmora dan CapCut agar dapat diberikan suara pendukung (*voice over*) yang bisa membantu memberikan penjelasan isi dari video, dan juga musik tambahan agar jadi lebih menarik serta teks tambahan (*subtitle*) yang membantu memperjelas dari setiap isi video maupun suara pendukungnya. Tahapan terakhir yaitu proses cek keseluruhan hasil *editing* video dan materi

sudah sesuai atau perlu penambahan ataupun pengurangan pada video pembelajaran yang telah dibuat.

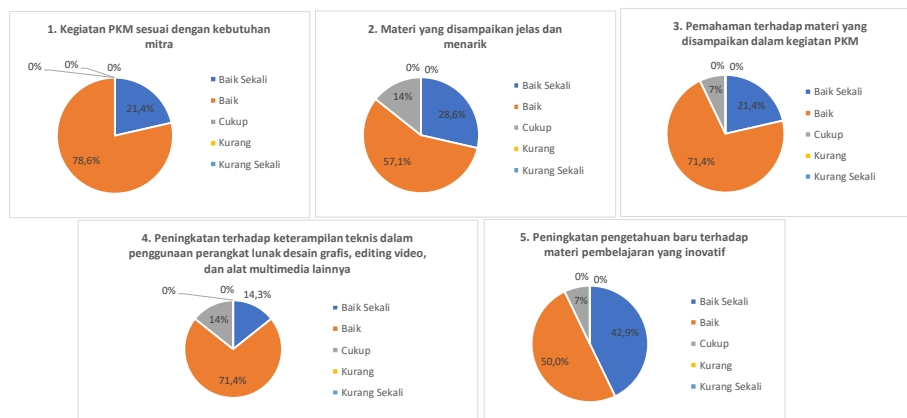
Setelah proses pembuatan video selesai, guru-guru juga diajarkan untuk membuat platform digital sebagai wadah dalam pendistribusian materi ajar, seperti *Google Classroom* dan Youtube sebagai wadah penyimpanan dan juga penyampaian video pembelajaran agar dapat diakses secara *online*. Kegiatan selanjutnya perlombaan secara internal guru-guru MIS Al Washliyah, dengan waktu 30 menit membuat video pembelajaran singkat sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dikelasnya masing-masing. Hasil perlombaan dimenangkan oleh Ibu Jumiati, salah satu guru di MIS Al Washliyah Pematang Guntung dengan video pembelajaran berupa quiz interaktif. Kemudian selanjutnya evaluasi singkat berupa pengisian angket kepuasan mitra peserta kegiatan dan juga diskusi. Kegiatan ditutup dengan sesi penutupan dan serah terima produk barang sebagai ungkapan rasa kepedulian untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar di MIS Al Washliyah Pematang Guntung.



Gambar 2. Grafik Tingkat Pemahaman Guru dan Tendik Sebelum dan Setelah Pelatihan

Berdasarkan hasil diagram yang ditunjukkan oleh Gambar 2, tingkat pemahaman terhadap pembuatan video pembelajaran oleh para peserta guru dan tenaga pendidik yang berjumlah sebanyak 14 orang, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap pemahaman peserta pelatihan dari sebelum diadakannya pelatihan dengan setelah dilakukannya pelatihan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini, membuka pengetahuan dan keterampilan baru bagi para peserta pelatihan yaitu guru dan tenaga pendidik dalam mendesain video pembelajaran yang atraktif dan diharapkan dapat memancing kreatifitas dari guru yang dapat meningkatkan minat dan atensi para siswa-siswi terhadap materi pembelajaran di kelas.

Berikut disertakan pula diagram hasil dari angket kepuasan mitra peserta kegiatan di MIS Al Washliyah Pematang Guntung, yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil persentase angket kepuasan mitra peserta kegiatan

Berdasarkan hasil angket kepuasan menunjukkan bahwa 78,6% mayoritas peserta kegiatan pengabdian memberikan penilaian yang baik pada opsi kesesuaian kegiatan pengabdian ini dengan kebutuhan mitra, 57,1% hasil dari angket menunjukkan mayoritas baik pada opsi materi yang disampaikan jelas dan menarik, selanjutnya 71,4% menilai baik terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dalam kegiatan. Kemudian hasil angket juga menunjukkan mayoritas 71,4% menilai baik terjadi peningkatan terhadap keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, *editing* video, dan alat multimedia lainnya, serta terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada pengetahuan baru terhadap materi pembelajaran yang inovatif yang ditunjukkan oleh angka penilaian 50% baik dan 42,9% baik sekali dari total keseluruhan peserta yang hadir mengikuti pelatihan media pembelajaran ini. Secara keseluruhan nilai kepuasan mitra menunjukkan angka yang baik terhadap kegiatan pelatihan media pembelajaran berupa pembuatan video pembelajaran berbasis *online* ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan, kendala keterbatasan pemahaman pembuatan video pembelajaran berbasis *online* untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (PBM) telah teratasi dengan dilaksanakannya kegiatan ini. Peserta kegiatan cukup mampu membuat video pembelajaran yang atraktif dan menarik untuk meningkatkan minat dan atensi siswa-siswi terhadap materi pembelajaran di sekolah. Tingkat pemahaman guru dan tenaga kependidikan meningkat cukup signifikan, ditunjukkan oleh adanya peningkatan jumlah orang yang paham terhadap materi pelatihan sebelum dan setelah kegiatan

dilakukan. Hasil akhir angket kepuasan juga menunjukkan nilai rata-rata angka yang baik terhadap kegiatan pelatihan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Para penulis dengan penuh rasa syukur menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih atas dukungan finansial yang diberikan melalui dana DIPA Politeknik Negeri Medan tahun 2025 dengan nomor kontrak: B/278/PL5/PM.01.01/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 55-63.
- Gulo, S., Zega, E. M. P., Bate'e, A. K., Lahagu, I. A. S., & Waruwu, Y. 2025. Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 650-652.
- Kemendikbud. 2022. Panduan Pembelajaran Digital dan Penguatan Literasi Teknologi di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, Anisa P. & Munir. 2024. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Jurnal Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*. Volume 4 Nomor 2, September 2024, hal. 977-983.
- Syahrir, A., & Ramadhani, D. 2023. Efektivitas Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 12(1), 77-85.