

**PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA  
PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR  
DI MADRASAH AL JABAR KOTA BATAM**

***THE ASSISTANCE OF CREATING LEARNING MEDIA IN EFFORTS TO  
IMPLEMENT THE INDEPENDENT LEARNING CURRICULUM IN AL JABAR  
MADRASAH BATAM.***

**Arta Uly Siahaan<sup>1\*</sup>, Satria Bayu Aji<sup>2</sup>, Tian Havwini<sup>3</sup>, Nurul Fadilah<sup>4</sup>,  
Feby<sup>5</sup>, Maya Inayati Sari<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>(Teknik Informatika, Teknik Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam, Indonesia)

<sup>2</sup>(Teknik Informatika, Teknik Geomatika, Politeknik Negeri Batam, Indonesia)

<sup>3</sup>(Teknik Mesin, Teknik Mesin, Politeknik Negeri Batam, Indonesia)

<sup>4</sup>(Teknik Mesin, Teknik Mesin, Politeknik Negeri Batam, Indonesia)

<sup>5</sup>(Teknik Informatika, Animasi, Politeknik Negeri Batam, Indonesia)

<sup>6</sup>(MA Industri Aljabar Batam, Indonesia)

<sup>1</sup>[artaulu@polibatam.ac.id](mailto:artaulu@polibatam.ac.id), <sup>2</sup>[satriya@polibatam.ac.id](mailto:satriya@polibatam.ac.id), <sup>3</sup>[tianhavwini@polibatam.ac.id](mailto:tianhavwini@polibatam.ac.id),

<sup>4</sup>[nurulfadilah@polibatam.ac.id](mailto:nurulfadilah@polibatam.ac.id), <sup>5</sup>[feby@polibatam.ac.id](mailto:feby@polibatam.ac.id), <sup>6</sup>[maya.aljabar@gmail.com](mailto:maya.aljabar@gmail.com)

**Abstrak.** Berdasarkan kegiatan pengabdian secara mandiri yang sebelumnya sudah terlaksana, yakni pelatihan penggunaan beberapa aplikasi *online* kepada guru-guru di Yayasan Al Jabar Batam, didapatkan hasil bahwa perlu pengabdian lanjutan yang membantu penyelesaian masalah mitra. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat secara bebas diakses oleh siswa dan guru. Hal ini terjadi akibat keterbatasan fasilitas dan pengetahuan dalam memproduksi media pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi masalah keterbatasan tersebut. Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah pendampingan pembuatan media pembelajaran berupa video. Pendampingan dilakukan dalam bentuk *workshop* penggunaan Canva dan penyediaan fasilitas untuk menghasilkan video pembelajaran yang akan digunakan oleh mitra. Adapun hasil dari pengabdian ini adalah ditemukan bahwa para peserta *workshop* merasa sangat puas (80%) dengan kegiatan yang dilakukan berdasarkan umpan balik yang diberikan setelah kegiatan selesai. Selanjutnya media pembelajaran yang dihasilkan berjumlah tiga video pembelajaran dan telah melalui proses penelaahan bersama para peserta. Adapun dampak yang diperoleh secara nyata setelah pengabdian ini berakhir adalah sebagian besar peserta dapat menghasilkan video pembelajaran secara mandiri menggunakan aplikasi Canva.

**Kata Kunci ;** pendampingan, pembuatan media pembelajaran, kurikulum merdeka belajar.

**Abstract.** Based on the result of the community service activity conducted in June 2023, through online application training for teachers at Yayasan Al Jabar Batam, further action is needed to help solve their problem, which is the lack of interactive learning media that is freely accessible for the teachers and students. This happened due to limitations in the facilities and knowledge in producing learning media. This activity aims to overcome this issue. The solution provided to the foundation was an assistance program in the production of learning media in the form of videos. The program was carried out in the form of a workshop on the use of Canva and by providing facilities to produce learning videos that would then be used by the foundation. The result of this activity shows that the workshop participants are very satisfied (80%) with the activity conducted, based on the feedback given after the activity was completed. Furthermore, three videos were produced as learning media, which had passed the screening process by the teachers. The real impact delivered at the end of this activity is the increased capability of most participants to produce their learning videos using Canva.

**Keywords ;** assistance, learning media production, kurikulum merdeka belajar

## PENDAHULUAN

Madrasah Al Jabar Kota Batam merupakan Yayasan Pendidikan di Kota Batam yang terdiri dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Pada jenjang MA/MAK, masing-masing terdapat satu kelas di setiap tingkat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala MA, Maya Inayati Sari, guru yang mengajar rata-rata berusia 40 tahun ke atas dan kurang menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ironis bila guru tidak dapat memanfaatkan teknologi informasi yang kini telah merambah ke semua sisi kehidupan manusia (Asiba, 2021). Saat ini banyak kemudahan yang ditawarkan dalam kegiatan belajar mengajar seperti penerapan media pembelajaran berbasis IT (Lutfiana & Kurniawan, 2021). Menurut Munandar et al., (2021), peningkatan penguasaan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas guru serta memudahkan para siswa dalam memahami pembelajaran.

Beberapa waktu yang lalu, diadakan pengabdian masyarakat secara mandiri oleh beberapa dosen Politeknik Negeri Batam yang bergabung dalam tim pengabdian kepada para guru. Topik yang dibahas adalah penggunaan situs *online* untuk media pembelajaran. Materi yang disampaikan meliputi penggunaan Quizizz dan Mentimeter pada pembelajaran, termasuk juga tutorial, mulai dari penggunaan, pembuatan, hingga pelaksanaan asesmen kepada siswa. Para peserta terlihat cukup antusias meskipun ada beberapa kendala yang dialami oleh para guru yang kurang bisa menguasai alur penggunaan aplikasi seperti ketika harus mendaftarkan alamat surel. Kendala lain meliputi sarana yang kurang mumpuni serta kurangnya fasilitas internet sehingga pada saat dilakukan pelatihan, guru-guru dilatih dan didampingi dengan pendekatan personal.

Setelah pengabdian secara mandiri ini selesai dilaksanakan, terjadi diskusi lanjutan dengan kepala MA untuk lebih lanjut membantu implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Sekolah mengharapkan adanya media pembelajaran berupa video yang dapat diakses oleh siswa maupun guru secara bebas, baik melalui jaringan internet maupun tanpa koneksi (secara *offline*). Pasca-pembelajaran di masa COVID, pembelajaran kembali ke metode konvensional. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk bisa digunakan dalam proses mengajar dan juga belajar, terutama dalam memahami materi. Selain itu, video pembelajaran ini tidak hanya menyampaikan materi saja, namun juga aktivitas

proyek yang bisa dilakukan oleh siswa secara mandiri dan terstruktur. Adapun kontribusi mitra adalah menyediakan *talent*, tempat *shooting* pembuatan materi, dan materi pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah juga meminta untuk didampingi dalam pembuatan media pembelajaran melalui video. Sejauh ini, yang ingin dilaksanakan pada kegiatan ini adalah *workshop* pembuatan video melalui aplikasi Canva. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini terdiri dari dua bagian, yakni *workshop* pembuatan video pembelajaran dan dilanjutkan dengan diseminasi video pembelajaran yang sudah dibuat oleh tim peneliti bersama dengan guru Madrasah Al-Jabar.

Adapun permasalahan yang menjadi fokus dalam pengabdian ini adalah masih belum maksimalnya pemanfaatan teknologi pada proses belajar mengajar di sekolah sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Pemanfaatan teknologi sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan dan mencapai capaian pembelajaran. Salah satu peran teknologi dalam pembelajaran yakni membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat lebih antusias dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar guru-guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik adalah aktivitas pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat berbentuk audio, video, maupun multimedia interaktif dengan menggabungkan elemen teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan.

Proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa. Siswa yang tadinya tidak tahu atau belum memiliki kejelasan menjadi tahu dan paham atas materi pembelajaran yang diberikan (Lince, 2022). Proses untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik ini memerlukan metode ataupun media perantara agar materi dapat lebih mudah disampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Video pembelajaran merupakan salah satu metode yang sudah sangat populer digunakan pada sektor pendidikan. Video pembelajaran juga dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan penelitian Kumar & Jamil (2016), video yang digunakan untuk pembelajaran dapat menarik hampir seluruh kalangan dan tidak dibatasi oleh usia dan profesi. Berdasarkan hasil percobaan yang dilakukan oleh Kumar & Jamil (2016), pembuatan simulasi pembelajaran di kelas dengan menggunakan video dapat meningkatkan pengetahuan,

pemahaman konsep, dan juga meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran *speaking*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khan dan Ali (2010), Kittidachanupap et al., (2012), dan Puspitaningrum (2018). Hal ini menunjukkan bahwa peran pemanfaatan video pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat diperlukan untuk memaksimalkan hasil belajar serta menjadikan proses belajar di kelas menjadi menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2014) yang menyatakan bahwa video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.

Perkembangan media digital dalam pembelajaran di kelas telah dibahas dalam beberapa penelitian. Herro (2015) mengintegrasikan web 2.0, aplikasi, dan gim dalam pembelajaran di kelas. Sholihin et al., (2020) menggunakan teknologi dalam realitas maya pada pembelajaran etika bisnis. Meskipun secara keseluruhan respon yang dilaporkan baik, masih ada keraguan mengenai seberapa signifikan pengaruhnya dibanding media yang sudah ada sebelumnya. Para pengajar, menurut Paratore et al (2016), berpendapat bahwa teknologi memberikan manfaat besar dan berperan penting dalam pengajaran dan pembelajaran. Di sisi lain, tidak ada perbedaan antara pembelajaran digital dan non-digital pada materi berbasis teks tulis (Norman & Furnes, 2016).

Penggunaan fitur-fitur desain dalam media digital menawarkan pilihan baru untuk memengaruhi emosi siswa dalam pembelajaran. Desain visual dari materi pembelajaran dapat memengaruhi emosi yang kemudian memengaruhi pembelajaran. Menurut Plass & Kaplan (2016), terdapat dua fitur untuk memengaruhi emosi, yaitu melalui representasi informasi dan desain interaksi. Pengaruh interaksi dalam memengaruhi emosi telah dikaji di beberapa penelitian. Dua di antaranya adalah pengaruh dari situasi yang dibangun dan kemampuan panduan yang ada dan pemandu untuk melakukan penyesuaian dengan emosi siswa.

Salah satu media digital yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah video. Suatu video dapat dikatakan panjang jika memiliki durasi lebih dari tiga menit. Dengan durasi yang panjang, beberapa topik dapat disampaikan dalam satu kesatuan utuh. Video yang panjang memiliki pembahasan yang lebih dalam tetapi bisa jadi siswa kesulitan untuk mengikuti. Video seperti ini biasanya kurang diminati oleh siswa. Penayangan video panjang dalam kegiatan belajar-mengajar cenderung dihindari karena anggapan bahwa siswa memiliki

rentang waktu yang pendek dalam memperhatikan isi video. Video pendek atau klip tidak dapat memberikan pembahasan dengan tingkat kedalaman yang sama. Selain itu, klip memiliki kesan seperti bagian yang terpisah-pisah. Untuk itu, menurut Wooten (2020), pengajar dapat membagi video panjang menjadi beberapa bagian yang lebih pendek agar sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Pembagian ini juga memungkinkan pengajar untuk menguji dan memperkuat pemahaman konsep yang ada di tengah-tengah video yang biasanya lebih sulit diingat dan dipahami melalui diskusi, misalnya. Video yang panjang tetap dapat digunakan di kelas setelah melalui penyesuaian dengan kemampuan siswa.

Pengguna media pembelajaran pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini terdiri dari guru dan peserta didik. Namun, yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah guru. Mereka perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di lapangan saat ini. Menurut Vhalery et al., (2022), proses pembelajaran pada kurikulum MBKM berpusat pada siswa. MBKM terdiri dari dua konsep, yaitu Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka. Ada empat pokok kebijakan merdeka belajar, yaitu mengganti Ujian Sekolah Berstandar Nasional menjadi Asesmen Kompetensi, mengganti Ujian Nasional menjadi Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter, perampingan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan pemberlakuan zonasi pada Penerimaan Peserta Didik Baru. Kampus Merdeka merupakan program lanjutan dari kebijakan merdeka belajar.

Saat ini, umumnya sekolah-sekolah di Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar sehingga proses belajar dan mengajar juga harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Wibawa et al., (2022), Kurikulum Merdeka Belajar hadir dengan memberikan beragam pendekatan pembelajaran yang lebih mudah dan aplikatif. Kurikulum ini didesain lebih fleksibel, dibandingkan dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya, dengan tetap fokus atau mengacu pada materi-materi yang penting untuk dikuasai. Kendati demikian, kurikulum ini mem-branding dirinya sebagai kurikulum yang banyak memberikan kebebasan bagi para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran sebagaimana kebutuhan, yakni melalui penyesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Pengabdian ini bertujuan untuk membantu para guru dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik. Diharapkan, setelah kegiatan ini selesai, setiap guru yang terlibat mempunyai produk berupa video pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun manfaat/kegunaan

pengabdian ini dibagi ke dalam dua bagian, yakni manfaat secara teoretis dan secara praktis. Secara teoretis, hasil pengabdian ini akan dipublikasikan pada jurnal pengabdian dan dapat dimanfaatkan sebagai referensi ilmiah kegiatan pengabdian selanjutnya. Selain itu, media pembelajaran yang dihasilkan dalam bentuk video dapat juga dimanfaatkan sebagai referensi pembuatan media pembelajaran. Manfaat secara praktis yang diharapkan bagi MA Al Jabar yakni mitra dapat menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan dalam proses belajar mengajar, menambah pemahaman mengenai peran dan pentingnya fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan pengalaman untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran, dan memberikan kemampuan untuk memproduksi media pembelajaran yang interaktif dan inovatif (dalam hal ini membuat video pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan).

## METODOLOGI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini melibatkan Madrasah Yayasan Al Jabar Batam sebagai mitra dan dilaksanakan di Madrasah Al Jabar Batam dan Politeknik Negeri Batam. Berdasarkan penjabaran pada bagian sebelumnya, permasalahan mengenai kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan menarik tidak dapat diselesaikan hanya dengan menyediakan media siap pakai.



Figur 1. Permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan tim pengabdian

Perlu juga usaha untuk meningkatkan literasi digital pengajar. Untuk itu, kegiatan ini meliputi pembuatan video dan pendampingan proses produksi video sebagai media

pembelajaran. Melalui solusi yang ditawarkan, diharapkan permasalahan yang muncul di Yayasan AL Jabar Batam mengenai kebutuhan media pembelajaran dapat ditangani. Analisis permasalahan mitra serta solusi yang ditawarkan digambarkan dalam Figur 1.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara bertahap dalam beberapa rangkaian kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara rinci, tahapan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

### 1. Persiapan

Tahap perencanaan dan persiapan dilakukan dengan menjalin komunikasi dan inisiasi dengan mitra, yaitu Yayasan Al Jabar Batam. Hal ini dilakukan untuk mengeksplorasi masalah yang dihadapi mitra sekaligus merumuskan solusi yang mungkin bisa ditawarkan lewat kegiatan pengabdian kepada yayasan ini. Pada bulan Juni 2023, dilaksanakan pengabdian secara mandiri kepada guru-guru di Yayasan ini. Dan pada kesempatan ini dibicarakan kegiatan pengabdian untuk tahap berikutnya. Figur 2 merupakan dokumentasi kegiatan pengabdian secara mandiri yang telah dilakukan di bulan Juni 2023.



Figur 2. Pelaksanaan pelatihan penggunaan situs *online* untuk pembelajaran

### 2. Pelaksanaan Pengabdian

Setelah merumuskan solusi, kemudian dimulai rangkaian kegiatan dalam rangka mewujudkan solusi yang diperlukan. Pertama, dilakukan diskusi untuk memilih topik dan

menyusun materi konten video pembelajaran sesuai topik pilihan. Setelah topik dipilih, tim pengabdian dan mitra akan merancang desain konten video pembelajaran yang akan dibuat. Produk yang akan dihasilkan direncanakan berjumlah tiga video pembelajaran, dengan jenis video animasi dan video presentasi. Dalam proses ini juga tim pengabdian dan mitra akan terlibat dalam penyusunan alur cerita dan naskah dari video pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan pendampingan dalam pembuatan produk video pembelajaran, termasuk pengenalan aplikasi yang akan digunakan. Kegiatan produksi ini merupakan kegiatan inti dari program PkM yang dilaksanakan. Dalam kegiatan produksi ini, mitra akan dilibatkan sebagai *talent* dalam video pembelajaran. Setelah produksi selesai, akan dilakukan evaluasi terhadap kesesuaian produk dengan rencana dan kebutuhan mitra. Selain membuat video pembelajaran, para guru juga akan berpartisipasi dalam *workshop* penggunaan Canva. Output yang diharapkan adalah guru-guru dapat membuat video pembelajaran secara mandiri.

Kegiatan akhir dalam tahap pelaksanaan ini adalah sosialisasi pemanfaatan video pembelajaran sekaligus tutorial pembuatan media pembelajaran berupa video kepada guru-guru. Hasil produk video yang sudah dibuat akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, akan dilihat bagaimana respon dari peserta didik mengenai produk yang dihasilkan.

### 3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan pengabdian ini. Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap capaian dari proses pendampingan dan pengembangan produk video pembelajaran. Evaluasi kesuksesan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pemberian kuesioner kepada mitra, yang akan mengevaluasi bagaimana tingkat kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan yang sudah berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persiapan

Sesuai jadwal, kegiatan *brainstorming* dengan mitra telah dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2023. Agenda pertemuan ini menghasilkan kesimpulan mengenai jumlah video yang akan diproduksi beserta kebutuhan umum yang harus dipenuhi. Diskusi juga membahas tempat yang direncanakan akan digunakan pada saat pelaksanaan *workshop*, perkiraan waktu,

dan jumlah peserta. Pada tanggal 1 September 2023 dilaksanakan kunjungan ke yayasan untuk menemui guru yang akan berperan sebagai *talent*. Ketiganya telah menerima naskah dan *storyboard*, memberikan beberapa masukan, dan siap berpartisipasi dalam pengambilan adegan. Proses produksi dilaksanakan dalam wadah *project-based learning*. Dua tim terlibat dalam proses produksi video. Kedua tim yang dipersiapkan mengadopsi konsep yang berbeda dalam tiap naskah dan *storyboard*.

Proyek dimulai pada minggu pertama perkuliahan, pada tanggal 22 Agustus 2023. Berdasarkan masukan dari yayasan, materi yang diangkat di video pembelajaran mata pelajaran Kewarganegaraan MI adalah hak, kewajiban, dan aturan. Materi yang diangkat di video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris untuk MTs adalah *stating purpose and intention*. Materi yang diangkat di video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris untuk MA adalah *expression of opinion and thought*. Durasi ketiga video tersebut berkisar antara 9-11 menit. Masing-masing video menyuguhkan cara penyajian yang berbeda. Sebagai contoh, sebagian besar *shot* dalam video yang ditujukan bagi siswa MA berisi adegan yang diperankan *talent* dari yayasan dan mahasiswa. Hal ini berbeda dengan video untuk siswa MTs dan MI yang lebih banyak berisi *motion graphics* dan animasi.

### **Pelaksanaan Pengabdian**

Setelah naskah dan *storyboard* selesai dikerjakan, dilaksanakan diskusi dan proses *review* bersama *talent* pada tanggal 6 Oktober 2023. Setelah *review* naskah selesai, agenda produksi dilanjutkan dengan pengambilan adegan yang dilakukan selama tiga tahap pada tanggal 13, 23, dan 27 Oktober 2023. Para *talent* dari yayasan mitra melakukan pengambilan adegan di studio yang tersedia di Politeknik Negeri Batam. Setelah pengambilan adegan, kegiatan produksi akan dilanjutkan sesuai jadwal, yang antara lain terdiri dari pembuatan aset dan proses edit. Figur 3 menunjukkan pengambilan adegan video bahasa Inggris MTS.



Figur 3. Pengambilan adegan video bahasa Inggris MTS oleh *crew* dan *talent*

Dalam kegiatan pengabdian ini diselenggarakan pula kegiatan *workshop* yang bertujuan sebagai pendampingan bagi para guru di institusi mitra dalam menyiapkan video pembelajaran secara mandiri. Kegiatan *workshop* dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2023, berlokasi di Politeknik Negeri Batam. Kegiatan *workshop* dihadiri oleh 25 orang peserta dari Yayasan Al Jabar, serta diisi oleh Bapak Amirul Mu'minin, S.Ds, M.Ds. selaku pemateri, yang kompeten dalam bidang produksi video sebagai media pembelajaran. Dalam rangkaian *workshop*, para peserta juga diminta untuk mengumpulkan produk video pembelajaran yang telah mereka susun dan rencanakan selama *workshop* berlangsung. Pada Figur 4 disajikan pelaksanaan *workshop* pendampingan pembuatan video pembelajaran.

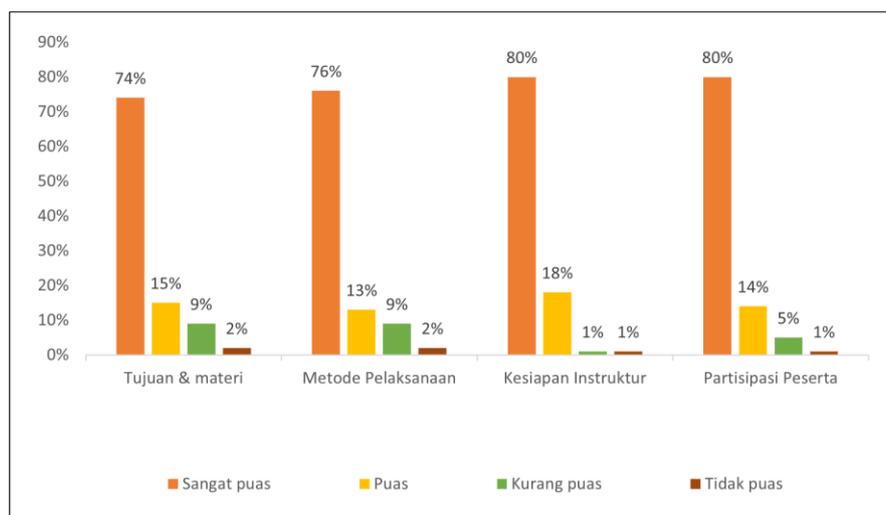


Figur 4. Pelaksanaan *workshop* pendampingan pembuatan video pembelajaran

## Evaluasi

Setelah *workshop* selesai dilaksanakan, tim pengabdian melakukan identifikasi kepuasan peserta dan keberhasilan kegiatan melalui penyebaran kuesioner. Terdapat 25 pernyataan dalam kuesioner. Pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori, yang meliputi tujuan dan materi pelatihan (4 item pertanyaan), kesiapan dan kompetensi instruktur (12 item pertanyaan), metode pelaksanaan *workshop* (4 item pertanyaan), dan partisipasi peserta (5 item pertanyaan). Tabulasi hasil kuesioner dapat dilihat pada Figur 5.

Secara umum, para peserta *workshop* menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup tinggi terhadap pelaksanaan *workshop* pembuatan video pembelajaran ini. Dari total seluruh peserta *workshop*, lebih dari 70% merasa puas, baik terhadap tujuan dan materi *workshop* maupun kesiapan dan kompetensi instruktur. Sementara tingkat kepuasan mengenai metode pelaksanaan *workshop* dan partisipasi peserta mencapai angka 80%.



Figur 5. Hasil survei kepuasan dalam persen

Pada tahap akhir kegiatan pengabdian ini dilakukan diseminasi hasil pengabdian kepada Yayasan Al Jabar sebagai institusi mitra. Kegiatan diseminasi dilakukan pada hari Jumat, 1 Desember 2023 bertempat di sekolah Yayasan Al Jabar. Dalam tahapan kegiatan ini tim pengabdian menyerahkan produk video pembelajaran yang sudah selesai kepada Yayasan Al Jabar sekaligus melakukan wawancara kepada para *talent*.

Kegiatan dimulai dengan pembukaan dan sambutan dari tim pengabdian. Selanjutnya, dilakukan pemutaran tiga video pembelajaran yang sudah dihasilkan sebagai produk dalam

kegiatan pengabdian masyarakat ini. Para guru peserta juga diminta untuk memberikan umpan balik terhadap produk video. Secara keseluruhan, semua mengapresiasi video yang dihasilkan dan merasa termotivasi untuk dapat juga membuat video pembelajaran serupa. Video yang dihasilkan merupakan hasil dari implementasi *project-based learning* di Politeknik Negeri Batam. Pencapaian ini sekaligus menjadi bukti bahwa Kampus Merdeka sebagai lanjutan dari program Merdeka Belajar mempunyai kaitan yang erat. Ketiga video yang dihasilkan. Pada Figur 6 disajikan pelaksanaan diseminasi produk hasil pengabdian.



Figur 7. Pelaksanaan diseminasi produk hasil pengabdian

Di akhir kegiatan diseminasi, wawancara dilakukan untuk menggali opini para pengajar yang juga berperan sebagai *talent* mengenai video yang dihasilkan juga rencana implementasi video pembelajaran tersebut dalam pembelajaran ke depan. Melalui hasil wawancara dapat diambil kesimpulan bahwa para guru yang juga berperan sebagai *talent* sangat mengapresiasi kerja sama dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Pengalaman pembuatan video pembelajaran dinilai sangat memotivasi guru-guru lain untuk dapat juga memproduksi video pembelajaran secara mandiri di kelas masing-masing. Beberapa saran dan masukan terkait produk video pembelajaran yang dihasilkan antara lain adalah durasi video yang cukup panjang (lebih dari 8 menit) sehingga dikhawatirkan akan membuat siswa

menjadi pasif. Selain itu, para guru juga memberi masukan agar video pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat MI lebih banyak ditambahkan animasi agar siswa lebih tertarik. Secara keseluruhan, produk video pembelajaran yang dihasilkan diterima dengan baik dengan apresiasi yang tinggi. Mitra juga berharap agar kegiatan kerjasama ini dapat dilanjutkan dalam kegiatan pendampingan di masa yang akan datang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan Yayasan Al Jabar sebagai mitra kerjasama telah selesai dilaksanakan dan berjalan sesuai jadwal yang direncanakan. Solusi yang ditawarkan dalam bentuk pendampingan serta pembuatan video sebagai media pembelajaran telah menambah perbendaharaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini tidak lepas dari studi awal dan perancangan kegiatan untuk menyesuaikan kebutuhan mitra. Kesuksesan ini tidak lepas dari peran personel dari Yayasan Al Jabar, seluruh anggota kegiatan pengabdian, dan para mahasiswa dari dua tim yang terlibat dalam proyek pembuatan media pembelajaran ini.

Pendampingan pembuatan media pembelajaran kepada guru-guru di Yayasan Al Jabar memotivasi para guru untuk dapat menyiapkan media pembelajaran secara mandiri. Kegiatan pendampingan juga membantu para guru dalam membuat media pembelajaran tahap demi tahap sehingga para guru dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas masing-masing. Kegiatan pendampingan ini juga dapat diterapkan secara berkala dan meluas pada berbagai institusi atau sekolah lain di Kota Batam, mengingat pentingnya peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini, termasuk P3M Polibatam dan juga Yayasan Al Jabar Batam.

## REFERENSI

Asiba, W. P. (2021). *Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi COVID 19*. Pekanbaru: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

- Fatma, Y., Hayami, R., Budiman, A., & Rizki, Y. (2019). Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Propinsi Riau. *Jurnal Fasikom*, 9(3), 1–7. doi:<https://doi.org/10.37859/jf.v9i3.1666>
- Herro, D. (2015). Sustainable Innovations: Bringing Digital Media And Emerging Technologies To The Classroom. *Theory Into Practice*, 54(2), 117–127. doi:<https://doi.org/10.1080/00405841.2015.1010834>
- Khan, N., & Ali, A. (2010). Improving The Speaking Ability In English: The Students' Perspective. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3575–3579. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.554>
- Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E., Khopolklang, N., & Niwattanakul, S. (2012). Development Of Animation Media For Learning English Vocabulary For Children. *2012 IEEE International Conference on Computer Science and Automation Engineering (CSAE)*, 2, pp. 341–345. Zhangjiajie: IEEE.
- Kumar, M., & Jamil, M. (2016). Enhanced Learning Using Motion Graphics In Higher Education. *ICERI2016* (pp. 2647–2651).
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* (pp. 38–49). Sinjai: FTIK IAIM Sinjai. doi:<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Lutfiana, R. F., & Kurniawan, M. W. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Information Technology (It) Di Smp Muhammadiyah 8 Batu. *Minda Baharu*, 109–118.
- Munandar, M. H., Irmayanti, Muti'ah, R., Ritonga, A. A., & Harahap, D. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Untuk Guru-Guru Di SMK Negeri 1 Pertanian Pembangunan. *Minda Baharu*, 5(1), 77–88. doi:<https://doi.org/10.33373/jmb.v5i1.2892>
- Norman, E., & Furnes, B. (2016). The Relationship Between Metacognitive Experiences And Learning: Is There A Difference Between Digital And Non-Digital Study Media? *Computers in Human Behavior*, 54, 301–309. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.043>
- Paratore, J. R., O'Brien, L. M., Jiménez, L., Salinas, A., & Ly, C. (2016). Engaging Preservice Teachers In Integrated Study And Use Of Educational Media And Technology In Teaching Reading. *Teaching and Teacher Education*, 59, 247–260. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.06.003>
- Plass, J. L., & Kaplan, U. (2016). Emotional Design In Digital Media For Learning. *Emotions, Technology, Design, And Learning*, 131–161. doi:<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801856-9.00007-4>

- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Puspitaningrum, A. (2018). *The Influence Of Using Animation Movie Towards Students' Speaking Ability At The First Semester Of The Eleventh Grade Of MA Al Hikmah Bandar Lampung In The Academic Year Of 2017/2018 (Dissertation)*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A New Way Of Teaching Business Ethics: The Evaluation Of Virtual Reality-Based Learning Media. *The International Journal of Management Education*, 18(3), 100428. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185–201. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wibawa, K. A., Legawa, I. M., Wena, I. M., Seloka, I. B., & Laksmi, A. A. (2022). Meningkatkan Pemahaman Guru Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Direct Interactive Workshop. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 489–496. doi:<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i2.3763>
- Wooten, J. J. (2020). Integrating Discussion And Digital Media To Increase Classroom Interaction. *International Review of Economics Education*, 33, 100174. doi:<https://doi.org/10.1016/j.iree.2020.100174>

**Diterima: 19 Maret 2024 | Disetujui : 31 Juli 2024 | Diterbitkan : 31 Juli 2024**

#### **How to Cite:**

Siahaan, A.U., Aji, S.B., Havwini, T., Fadilah, N., & Feby (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Dalam Upaya Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Al Jabar Kota Batam. *Baharu*, 8(1), 36-50. Doi. 10.33373/jmb.v8i1.6196