

## WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PJBL) PADA GURU-GURU SDN INPRES LEWIDEWA

Arif Rahman Hakim<sup>1</sup>, Hairunisa<sup>2</sup>, Zuriatin<sup>3</sup>  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Taman Siswa Bima  
Email : [arifrahmanhakim50@gmail.com](mailto:arifrahmanhakim50@gmail.com)

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan berawal dari beberapa masalah yang dihadapi oleh mitra dalam proses pembelajaran, diantaranya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang masih sangat minim karena kurangnya pengetahuan mitra. Selain itu, upaya peningkatan kompetensi mitra dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran masih sangat minim. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yakni media audio visual berbasis Project Based Learning (PjBL) yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu workshop (pelatihan) dan pendampingan. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu 1) Terjadi peningkatan pengetahuan (pemahaman) guru di sekolah mitra sebesar 83,33 % terkait media pembelajaran audio visual; 2). Terjadi peningkatan keterampilan guru sebesar 68,05% dalam membuat media audio visual berbasis PjBL; 3) Tingkat kepuasan mitra terhadap kegiatan sebesar 90 %. Dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan workshop ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru di sekolah mitra dalam membuat media audio visual berbasis PjBL sebagai upaya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

**Kata Kunci:** Workshop, Media Pembelajaran, Audio Visual, Project Based Learning.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yang dapat menghadapi tantangan kehidupan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas (pembelajaran). Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran harus didukung oleh penguasaan materi pelajaran, pengelolaan kelas, strategi mengajar maupun metode mengajar serta penggunaan media pembelajaran.

Saat ini, media pembelajaran berkembang sangat cepat mengikuti perkembangan zaman dimana penggunaan media untuk pengetahuan, pembelajaran, dan pedagogi telah bergeser dari masalah penggunaan menuju desain yang lebih efektif. Namun, hal demikian bertolak belakang dengan kondisi yang terdapat di beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Bima, salah satunya adalah SDN Inpres Lewidewa. Perkembangan media pembelajaran yang seharusnya dapat digunakan sebagai alat bantu

untuk mempermudah guru dalam mengajar, malah dianggap sulit bagi beberapa guru di sekolah tersebut. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan, pengalaman serta keterampilan guru dalam menerapkan dan membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah sasaran, terdapat beberapa masalah yang alami oleh mitra dalam proses pembelajaran diantaranya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang masih sangat minim. Kurangnya pengetahuan mitra dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran menjadi faktor penting munculnya masalah tersebut. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa  $\pm 75\%$  proses pembelajaran di sekolah mitra masih menerapkan pembelajaran langsung tanpa adanya media yang digunakan. Jikapun ada, media yang digunakan masih berupa buku teks dan media gambar (visual) sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif, siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran

sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Saat mengajar pun, mereka kurang memperhatikan tingkat pemahaman murid mengenai media dan bahan ajar yang digunakan. Bahkan ada guru yang hanya menulis di papan tulis untuk disalin oleh murid tanpa memberi penjelasan terlebih dahulu.

Permasalahan lain yang dihadapi oleh mitra adalah masih kurangnya upaya peningkatan kompetensi guru khususnya dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Pelatihan guru yang diharapkan dapat membantu peningkatan kualitas mengajar dianggap masih sangat kurang. Kalaupun ada pelatihan, terdapat kecenderungan bahwa hanya guru tertentu atau guru mata pelajaran tertentu yang dipilih oleh Dinas Dikpora sehingga penyebaran ilmu oleh guru yang mendapatkan pelatihan kepada guru-guru lain juga masih sangat rendah atau bahkan tidak ada. Kondisi yang lebih memprihatinkan terjadi pada guru sukarela yang tidak pernah mendapatkan pelatihan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra melalui workshop (pelatihan) pembuatan media inovatif (audio visual) berbasis PjBL. Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup komunikatif untuk siswa, karena dapat belajar dengan melihat secara langsung apa yang sedang mereka pelajari.

Harapannya, dengan adanya pelatihan ini maka terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru di sekolah mitra dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Hasil dari kegiatan pelatihan ini bisa digunakan mitra dalam meningkatkan kualitas SDM guru setempat maupun guru di sekolah lain yang masih dalam satu wilayah.

## **2. METODE PENGABDIAN**

### **2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 18 Juli – 20 Agustus 2022 di SDN Inpres Lewidewa yang terletak di Jl. Lintas Bajo Desa Lewintana Kec. Soromandi Kab. Bima-Nusa Tenggara Barat.

### **2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian**

#### **❖ Tahapan Awal**

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (SENIAS) 2022 – Universitas Islam Madura

Tahapan awal dalam kegiatan pengabdian ini meliputi 2 hal, yaitu : 1) Sosialisasi kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dengan memaparkan tujuan dan manfaat kegiatan, proses pelaksanaan dan luaran-luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Pada tahap ini dilakukan diskusi terkait waktu pelaksanaan kegiatan serta alat/bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan; 2) Penyusunan modul dan instrumen evaluasi kegiatan. Kegiatan ini dilakukan untuk mempermudah pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pelatihan. Modul digunakan sebagai penunjang atau alat bantu peserta dalam melakukan pelatihan pembuatan media. Sedangkan instrumen evaluasi digunakan untuk mengevaluasi capaian dari seluruh rangkaian kegiatan.

#### **❖ Tahapan Pelaksanaan**

Pada tahap ini kegiatan lebih difokuskan pada pelatihan pembuatan media. Sebelum kegiatan ini dimulai, tim membagikan modul dan lembar pretest terlebih dahulu kepada peserta kegiatan. Modul digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pelatihan sedangkan pretest untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta terkait media yang akan dibuat. Adapun media yang dibuat adalah media audio visual berbasis PjBL melalui praktik langsung sesuai dengan tema/materi (pokok bahasan) dari matapelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Di akhir kegiatan, para peserta diminta untuk mengumpulkan media pembelajaran yang telah dibuat untuk dievaluasi. Di tahap ini juga, tim membagikan lembar posttest untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta terkait materi pelatihan.

### **Gambar 1. Papan dan Uang Monopoli Fisika**

Dalam pendampingan belajar ini digunakan aturan permainan yakni sebagai berikut:

1. Para pemain (siswa) dibagikan uang untuk modal awal sebanyak masing-masing Rp.200.000.-
2. Semua pemain memulai permainan dari start.
3. Semua pemain secara bergantian melempar dadu.

#### ❖ Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Untuk mengetahui capaian dan keberhasilan dari kegiatan workshop ini, maka dilakukan monitoring dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media audio visual berbasis PjBL. Bagi peserta yang medianya sudah layak untuk digunakan, maka bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Sedangkan bagi yang belum layak, maka perlu bimbingan tambahan sampai sesuai dengan target yang diinginkan. Ketercapaian dan keberhasilan dari kegiatan ini dapat dilihat dari 3 indikator yaitu: 1) Meningkatnya pengetahuan guru terhadap materi kegiatan sebesar 75 %; 2) Meningkatnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran sesuai topik kegiatan sebesar 75 %; dan 3) Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan minimal 75 %..

#### 2.3. Pengambilan Sampel

Sampel dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru yang terdapat di lingkungan SDN Inpres Lewidewa yang berjumlah 12 orang.

Sampel ini nantinya dijadikan sebagai sumber untuk memperoleh data yang diinginkan dalam kegiatan ini melalui instrumen pengumpul data. Instrumen tersebut, antara lain : a) Lembar pre-test dan pos-test yang digunakan untuk memperoleh data pengetahuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Dari data ini diperoleh peningkatan pengetahuan peserta; b) Lembar evaluasi, yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta dalam membuat media audio visual. Dari data ini dapat dilihat peningkatan keterampilan peserta; c) Lembar angket respon yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

telah terlaksana selama  $\pm$  1 bulan mulai 18 Juli – 20 Agustus 2022 dari tahap observasi sampai evaluasi kegiatan. Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

#### 3.1 Peningkatan pengetahuan guru tentang media audio visual

Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan guru terkait media audio visual dapat dilakukan dengan menggunakan

instrumen lembar pre-test dan post-test. Adapun hasil evaluasi ditunjukkan oleh Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Evaluasi peningkatan pengetahuan guru mengenai media audio visual**

| No             | Pernyataan | Pre-test<br>(n = 12) | Post-test<br>(n = 12) |
|----------------|------------|----------------------|-----------------------|
| 1              | 1          | 7                    | 11                    |
| 2              | 2          | 7                    | 10                    |
| 3              | 3          | 9                    | 12                    |
| 4              | 4          | 4                    | 9                     |
| 5              | 5          | 3                    | 8                     |
| Jumlah Nilai   |            | 150                  | 250                   |
| Persentase (%) |            | 50                   | 83,33                 |

Keterangan :

- 1 : Konsep dasar mengenai media audio visual
- 2 : Kelebihan media audio visual
- 3 : Jenis-jenis media audio visual
- 4 : Tahapan proses pembuatan media audio visual
- 5 : Konsep short movie dan animasi dalam audio visual

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pengetahuan guru terkait media pembelajaran audio visual saat pre-test masih 50 %, apalagi pada bagian tahap proses pembuatan media dan konsep short movie dan animasi masih sangat kurang, dari 12 orang guru peserta kegiatan hanya 3-4 orang yang bisa menjawab dengan benar. Hasil ini sesuai dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan, yang menyatakan bahwa hanya 25 % guru yang sudah menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Setelah post-test, pengetahuan guru terkait media audio visual meningkat  $\pm$  30 % sehingga menjadi 83,33 %. Hasil ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan peserta kegiatan setelah mengikuti kegiatan workshop.

#### 3.2 Peningkatan keterampilan guru dalam membuat media audio visual

Peningkatan keterampilan guru dalam membuat media audio visual dapat diketahui melalui 6 indikator aspek penilaian, antara lain : 1) Keterampilan dalam menyusun skenario materi yang ingin dibuat; 2) Membuat background; 3) Mengedit gambar; 4) Membuat efek animasi; 5) Membuat narasi video (audio); 6) Mengatur durasi narasi video setiap slide. Setiap indikator diberi nilai dengan rentang skor 1-4 sesuai dengan kemampuan peserta.

Hasil evaluasi keterampilan guru dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini

**Tabel 2. Evaluasi peningkatan keterampilan guru dalam membuat media audio visual**

| No                        | Nama peserta | Aspek Penilaian |   |   |   |   |   | Jumlah Skor |
|---------------------------|--------------|-----------------|---|---|---|---|---|-------------|
|                           |              | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |             |
| 1                         | TSN          | 2               | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 14          |
| 2                         | ASD          | 1               | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11          |
| 3                         | SJO          | 2               | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13          |
| 4                         | WNQ          | 4               | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 21          |
| 5                         | NHI          | 3               | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17          |
| 6                         | SHI          | 1               | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 10          |
| 7                         | NRA          | 3               | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 18          |
| 8                         | NWH          | 3               | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17          |
| 9                         | SM           | 3               | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 16          |
| 10                        | SR           | 3               | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 22          |
| 11                        | ML           | 2               | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 16          |
| 12                        | ERN          | 3               | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 21          |
| Jumlah secara keseluruhan |              |                 |   |   |   |   |   | 196         |
| Rata – rata               |              |                 |   |   |   |   |   | 16,33       |
| Persentase (%)            |              |                 |   |   |   |   |   | 68,05       |
| Kategori                  |              |                 |   |   |   |   |   | Baik        |

Tabel 2 menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam membuat media audio visual berada pada kategori Baik dari sebelumnya dengan rata-rata peningkatan sebesar 68,05 %. Meski demikian, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media audio visual terutama dalam mengatur durasi narasi video setiap slide, ada yang durasinya terlalu lama bahkan ada yang terlalu cepat sehingga dirasa kurang efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, menyusun skenario materi yang ingin dibuat menjadi kesulitan tersendiri bagi beberapa guru saat pelatihan. Ada beberapa guru yang menyediakan gambar yang tidak sesuai dengan materi/tema sesuai matapelajaran yang diampunya atau sebaliknya. Hal ini disebabkan karena pembuatan media pembelajaran audio visual merupakan hal yang cukup baru dilakukan oleh sekolah mitra mengingat sarana dan prasarana pendukung yang masih belum memadai terutama LCD proyektor yang merupakan sarana pendukung yang paling penting untuk menerapkan media pembelajaran ini.

### 3.3 Respon Peserta terhadap Kegiatan

Di akhir kegiatan, tim melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui sebaran kuisioner (angket). Evaluasi respon peserta terbagi menjadi 3 item yaitu respon terhadap materi workshop, narasumber dan suasana workshop. Hasilnya sebagai berikut :

**Tabel 3. Respon peserta terhadap kegiatan**

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (SENIAS) 2022 – Universitas Islam Madura

| No                      | A. Materi                     | Skor        |    |   |   |   |
|-------------------------|-------------------------------|-------------|----|---|---|---|
|                         |                               | 5           | 4  | 3 | 2 | 1 |
| 1                       | Kebermanfaatan materi         | 8           | 4  | 0 | 0 | 0 |
| 2                       | Kejelasan isi                 | 5           | 7  | 0 | 0 | 0 |
| 3                       | Kesesuaian materi             | 9           | 3  | 0 | 0 | 0 |
| 4                       | Mudah dipahami dan dimengerti | 8           | 3  | 1 | 0 | 0 |
| 5                       | Penampilan media              | 6           | 5  | 1 | 0 | 0 |
| Jumlah skor per item    |                               | 180         | 88 | 6 | 0 | 0 |
| Jumlah skor keseluruhan |                               | 274         |    |   |   |   |
| Persentase (%)          |                               | 91,33       |    |   |   |   |
| Kategori                |                               | Sangat Puas |    |   |   |   |

| No                      | B. Narasumber                 | Skor        |    |   |   |   |
|-------------------------|-------------------------------|-------------|----|---|---|---|
|                         |                               | 5           | 4  | 3 | 2 | 1 |
| 1                       | Cara penyampaian              | 6           | 4  | 2 | 0 | 0 |
| 2                       | Sistematika penjelasan materi | 6           | 5  | 1 | 0 | 0 |
| 3                       | Penguasaan materi             | 10          | 2  | 0 | 0 | 0 |
| 4                       | Penguasaan kelas              | 7           | 5  | 0 | 0 | 0 |
| 5                       | Teknik komunikasi             | 11          | 1  | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah skor per item    |                               | 200         | 68 | 9 | 0 | 0 |
| Jumlah skor keseluruhan |                               | 277         |    |   |   |   |
| Persentase (%)          |                               | 92,33       |    |   |   |   |
| Kategori                |                               | Sangat Puas |    |   |   |   |

| No                      | C. Suasana Kegiatan | Skor        |    |    |   |   |
|-------------------------|---------------------|-------------|----|----|---|---|
|                         |                     | 5           | 4  | 3  | 2 | 1 |
| 1                       | Tidak membosankan   | 4           | 5  | 3  | 0 | 0 |
| 2                       | Interaktif          | 4           | 7  | 1  | 0 | 0 |
| 3                       | Komunikatif         | 8           | 4  | 0  | 0 | 0 |
| Jumlah skor per item    |                     | 80          | 64 | 12 | 0 | 0 |
| Jumlah skor keseluruhan |                     | 156         |    |    |   |   |
| Persentase (%)          |                     | 86,67       |    |    |   |   |
| Kategori                |                     | Sangat Puas |    |    |   |   |

didapatkan rata-rata persentase pada aspek materi workshop 91,33%, narasumber 92,33% dan suasana kegiatan 86,67%. Dari keseluruhan hasil tersebut didapatkan persentase tingkat kepuasan peserta pelatihan sebesar 90 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta merasa sangat puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan dan berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa : 1) Terjadi peningkatan pengetahuan guru tentang media audio visual  $\pm 30\%$  setelah membandingkan data pre-test dan post-test; 2) Peningkatan keterampilan guru dalam membuat media audio visual berbasis PjBL sebesar 68,05% dengan kategori Baik; 3) Peserta kegiatan merasa sangat puas dengan adanya kegiatan pengabdian ini yang dibuktikan dengan rata-rata tingkat kepuasan 90%. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme dan motivasi peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada ketua STKIP Taman Siswa Bima yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada kami selama kegiatan pengabdian, Kemendikbudristek sebagai sponsor utama sehingga terlaksananya kegiatan ini serta pihak SDN inpres Lewidewa yang telah memberikan kesempatan dan telah meluangkan waktunya untuk mengikuti kegiatan ini.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M., Hakim, A., & Haris, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis 4.0. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 51-57. <https://doi.org/10.31102/darmabakti.2020.1.2.51-57>

Apriyani, D.W, dkk. 2019. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual di SMA N 9 Balikpapan. *Jurnal Berdikari*. 2(2), 55 – 58.

Hairunisa, H., Arif Rahman Hakim, & Nurjumiati, N. (2019). Studi Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 9(2), 93-96. <https://doi.org/10.37630/jpm.v9i2.190>

Hakim, A., Hairunisa, H., & Abd. Haris, A. H. (2021). PENGARUH PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. *GRAVITY*

EDU : Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Fisika, 4(2), 10 - 13. <https://doi.org/10.33627/ge.v4i2.650>

Hakim, A. R., & Hairunisa, H. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Dalam Pembelajaran Tematik di SDN Inpres Lewidewa. *Madaniya*, 3(3), 606-613.

<https://doi.org/10.53696/27214834.254>

Silalahi, D, dkk. 2022. Literasi Digital Berbasis Pendidikan (Teori, Praktek dan Penerapannya). Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.