

# Produksi Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Pendidikan Tingkat Dasar

**Suci Ayu Wandira**

Pascasarjan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
wandirasuci6@gmail.com

**Krismonetta Fatmawati**

Pascasarjan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
krismonettaf123@gmail.com

**Aduaty Rizki Antika**

Pascasarjan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**Eni Pujiarti**

Pascasarjan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
enipujiarti10@gmail.com

## Abstrak:

Dalam penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pembuatan atau produksi media pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan pada siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan dari beberapa pembahasan yang diperoleh dari beberapa kajian literatur maka, penelitian ini menggunakan penelitian pustaka (*library research*). Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa, langkah dalam memproduksi media berbasis multimedia difokuskan pada video pembelajaran karena menurut penulis, media video ini lumrah dan banyak digunakan oleh kalangan pendidik di setiap sekolah. Adapun langkah pembuatan atau produksi video pembelajaran terdiri dari 3 tahap, yaitu *pertama*, pra produksi yang meliputi perencanaan terkait ide/gagasan, analisis kebutuhan dan lainnya dan pembuatan naskah. *Kedua* produksi, yang meliputi pembuatan tim dan pengambilan video, bisa dengan cara melalui zoom, smartphone atau powtoon. *Ketiga* pada tahap pasca produksi yang meliputi editing video dan lainnya, serta pendistribusian video pembelajaran pada youtube atau media sosial lainnya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video, ICT.

## Abstract:

The purpose of this writing is to describe the creation of that production of multimedia-based learning media that is applied to the students of the Elementary School or Islamic Elementary School. Based on some of the divisions obtained from some literature studies, this research uses library research. Results from research show that, steps in producing multimedia-based media are focused on learning videos because according to writers, this video media is flat and widely used by schoolchildren. The steps to make or produce video learning consist of three stages, namely, first, pre-production that includes planning related ideas/ideas, analysis of needs and others and script making. Both productions, which include team creation and video capture, can be by way of zoom, smartphone or powtoon. Third in the post-production stage, including video editing and others, as well as the distribution of video learning on youtube or other social media.

**Keywords:** Media Learning, Video, ICT.

## Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari tahun-ketahun semakin pesat, dahulu kita mengalami kesulitan dalam berkomunikasi jarak jauh antara satu daerah ke daerah yang lain, saat ini hal itu sudah bisa dilakukan dengan adanya teknologi seperti *handphone* sebagai alat komunikasi. Di era globalisasi seperti saat ini, kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara cepat tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu.<sup>1</sup>

<sup>2</sup>Hal itu berimplikasi pada lingkungan sekitar kita, terutama pada ruang lingkup edukasi.

Tentunya dalam perkembangan teknologi informasi ini merupakan salah satu tuntutan dan usaha dalam menambah dan meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya, serta peningkatan sistem pembelajaran di era digital pada saat ini. Dengan begitu, dunia pendidikan pun juga harus seimbang sesuai dengan perkembangan zamannya, yang mana pada saat ini, segalanya yang berkaitan dengan pendidikan pun mulai dari referensi bahan ajar, cara mengajar yang baik, bahkan media yang akan digunakan serta yang lainnya, sudah dengan mudah didapatkan melalui penggunaan teknologi yang semuanya berbasis digital.

Pendidikan tidak lepas dari adanya guru dan siswa sebagai komponen utama dalam pembelajaran. Dalam pencapaian sebuah tujuan pembelajaran, tentunya para pendidik atau tenaga pengajar harus merancang perangkat pembelajaran sedemikian rupa di desain dengan betul-betul matang, agar harapan dari pelaksanaan pembelajaran tersebut bisa berjalan dengan lancar, efektif dan efisien. Salah satunya disini dalam penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan guru dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam memahami siswa terhadap penyampaian materi dari guru.

Pada dasarnya media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan untuk menstimulus siswa dan menambah minatnya dalam belajar, terutama pada siswa di tingkat pendidikan dasar. Media yang digunakan bisa media cetak atau non cetak. Media pembelajaran berbasis ICT atau multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa guru terapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menariknya, selain bisa ditampilkan dengan

---

<sup>1</sup> Sutiah, *Pelatihan ICT Dan Pengembangan Website Bagi TP . PKK Di Kelurahan Tulusrejo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. 2019. 349–354.

<sup>2</sup> Sutiah, “Pelatihan ICT Dan Pengembangan Website Bagi TP . PKK Di Kelurahan Tulusrejo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang” (2019): 349–354.

berupa gambar (*visual*), juga bisa dikombinasikan dengan suara atau audio yang dapat siswa amati sekaligus didengarkan.

ICT adalah kepanjangan dari *Information, Communication, and Technology* yang sering kita kenal dengan TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi). Sebagai media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan, terdapat banyak jenis media ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Seperti media pembelajaran berbasis komputer/multimedia, web (*e-learning*), *software* dan *hardware*, Video Animasi, *Slide PowerPoint*, *Macro Media Flash*, dan masih banyak media-media teknologi lainnya. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut merupakan bagian dari ICT yang diterapkan dalam dunia pendidikan, adanya ICT dalam pembelajaran dapat menjadikan inovasi pembelajaran bagi para pendidik. Dalam penerapan media tersebut tentunya perlu menyusun perancangan yang baik agar dapat diimplementasikan dengan baik pula dalam kegiatan pembelajaran, dengan memperhatikan beberapa hal terkait dari karakteristik siswa, guru ataupun sekolah.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki dua fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu meliputi *pertama* Teknologi berfungsi sebagai alat (*tool*), yaitu alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat data base, membuat program administratif untuk siswa, guru, dan staf, data kepegawaian, keuangan, dan sebagainya, *kedua* Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa, misalnya dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa semua kompetensinya.

Dalam Wibawanto menyatakan terkait peristiwa yang ada dilapangan dalam bukunya dijelaskan mayoritas para guru belum berpotensi mengoptimalkan teknologi yang ada dalam merealisasikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti komputer. Hal itu disebabkan oleh faktor kendala dalam teknis tentang prosedur pembuatan media pembelajarannya baik dari ranah penguasaan teknik pemrograman, maupun tampilan visual atau desain.<sup>3</sup> Dalam artian tidak semua guru

---

<sup>3</sup> Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif. 2017), 67.

menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya, Sebagian guru menggunakan media ini yang mempunyai pemahaman terhadap cara mengaplikasikannya. Namun seorang guru dalam menerapkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia tentunya sebagai pendidik harus mampu membuat segala perancangan dalam memproduksi atau membuat media tersebut. Beberapa langkah dan hal-hal yang perlu guru perhatikan dalam tata cara memproduksi media pembelajaran berbasis multimedia.

Beberapa penelitian yang menelaah ICT dilakukan oleh beberapa peneliti. Muhibuddin Fadhlil meelaah penggunaan software Sony Vegas Pro, peneliti berkesimpula bahwa rerata prestasi kelompok yang menggubakan media lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan buku bergambar.<sup>4</sup> Penelitian Raviona Pratama Putri, menfokuskan kajiannya pada penggunaan media video dalam pembelajaran tematik, peelitian ini berkesimpulan media video memberikan dampak signifikan bagi kemampuan siswa.<sup>5</sup> Penelitian Putu Darma Wisada menghubungkan video pembelajaran dengan karakter siswa.<sup>6</sup> Sedangkan penelitian Desilina Safitri, dengan menggunakan Research and Development, penelitian menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis video.<sup>7</sup>

Dalam pembahasan kali ini, akan dibahas mengenai pembuatan atau memproduksi media pembelajaran ICT berbasis multimedia pada siswa tingkat pendidikan dasar. Pada pembahasan ini akan dibahas juga tahapan pembuatan medianya yang akan difokuskan pada media yang berupa video pembelajaran berbasis animasi. Karena video pembelajaran merupakan media video ini lumrah dan banyak digunakan oleh kalangan pendidik disetiap sekolah, selain media ini berupa media audio visual, juga tidak begitu rumit dalam mengakses video tersebut.

## Metode

---

<sup>4</sup> Muhibuddin Fadhlil, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KELAS IV SEKOLAH DASAR," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (January 1, 2016): 24–33.

<sup>5</sup> R P Putri, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 17.

<sup>6</sup> Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, and Adr. I Wayan Ilia Yuda S, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter," *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (2019): 140.

<sup>7</sup> Desilina Safitri, Harlin Harlin, and Imam Syofii, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Tpm Smk Negeri 2 Palembang," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 6, no. 1 (2019): 9–16.

Dalam penelitian ini digunakan metode jenis penelitian pustaka (*library reasearch*). Dimana penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan kajian literatur dari beberapa artikel jurnal, buku-buku, dan dari penelitian-penelitian sebelumnya, yang mempunyai keterkaitan dengan tema terkait dengan judul artikel. Dalam penelitian pustaka disini peneliti menentukan pilihan terhadap topik yang akan dikaji secara mendalam, kemudian dilanjutkan dengan menentukan fokus penelitian, dan mengumpulkan informasi atau data berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari sumber data berdasarkan buku-buku, jurnal, artikel dan literatur lainnya. Kemudian dianalisis dengan membaca, melakukan pencatatan, dan diakhiri dengan penyusunan laporan.

### **Media Pembelajaran: Konsep ICT/ Multimedia dalam Pembelajaran**

Sebagaimana dipaparkan oleh Heinich bahwa hanya media ini sebagai alat untuk komunikasi. Kata media yang berasal dari bahasa Latin juga merupakan bentuk plural/jamak dari kata “medium” yang mana secara harfiahnya mempunyai arti “perantara” yakni sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Dalam hal ini Heinich memberikan contoh medianya seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur. Artinya dalam pernyataan Heinich tersebut dapat dikatakan media ini akan memudahkan kita berinteraksi dengan sesama manusia melalui media-media seperti yang dicontohkan untuk mendapat dan menyampaikan informasi dari orang lain, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Kehadiran komputer, internet, telepon seluler, dan berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi membuat arus informasi semakin lancar.<sup>8</sup> Secara etimologi multimedia adalah berasal dari kata multi (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam hal ini media dapat diperoleh dari guru, buku, dan lingkungan sekolah yang berupa media.

Komputer dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, melalui penggunaan *software* yang berupa program komputer berisi materi pembelajaran dalam bentuk latihan-latihan. Senada dengan hal tersebut dinyatakan oleh R. Heinich, Molend beserta dengan James D. Russel bahwa sistem komputer dapat menyampaikan materi secara individual

---

<sup>8</sup> Tuti Andriani, “Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”, *Sosial Budaya*, Vol. 12, No. 1 (Januari, 2015), 127–150.

dan langsung kepada peserta didik melalui hubungan dengan muatan pelajaran yang sudah diprogram dalam komputer.<sup>9</sup>

Rosch mendefinisikan multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video atau secara umum multimedia merupakan kolaborasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar. Ada juga yang menyebutkan Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Definisi Multimedia juga dipatkan oleh Hofstetter, 2001 adalah pemanfaatan komputer dalam membuat atau mengkreasikan dan menggabungkan antara teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.<sup>10</sup>

Pada gambar di atas merupakan deskripsi dari konsep multimedia. Pembelajaran melalui multimedia merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan, seperti teks, gambar, video dan media yang lainnya.<sup>11</sup> Haffost mendefinisikan multimedia dalam Eldmanas yang dikutip dari Rusman, 2011 menyatakan bahwa multimedia sebagai sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* dengan memberi kemudahan dalam menyatukan dan menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data dibawah kendali program komputer.<sup>12</sup> Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan CD player, sound card, speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi.<sup>13</sup>

<sup>14</sup>Dari beberapa paparan para ahli mengenai definisi dari multimedia yang sudah dijelaskan tersebut, di sini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis ICT melalui multimedia yaitu kegiatan belajar mengajar dengan mengendalikan teknologi

---

<sup>9</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011). 5.

<sup>10</sup> Rio Indra Wardhana, 12523220. *Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2019. 6–13. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16618>.

<sup>11</sup>

<sup>12</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 25-27.

<sup>13</sup> Bambang, Warsito, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2008). 153.

<sup>14</sup> Shela Emilia P, “Media Pembelajaran ICT,” no. November (2017): 1–17.

informasi (komputer) yang memberikan dan menerapkan beberapa media kemudian dijadikan dan digabungkan menjadi satu, yang mana didalamnya berupa gambar, animasi, teks, video dan lainnya, dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian dan semangat siswa.

Setelah beberapa ahli memaparkan terkait definisi dari pembelajaran berbasis multimedia, mengutip dari Mulyanta & Leong dari sebuah penelitian berikut ini unsur-unsur yang terdapat dalam multimedia adalah :

1. Teks/*Text*; Sekumpulan huruf dan kata yang menjelaskan suatu topik dan topik ini dikenal dengan informasi tertulis.
2. Gambar/*Image*; Kehadiran sebuah gambar ini akan mendukung pemahaman siswa terhadap suatu informasi yang akan lebih mudah dipahami.
3. Animasi/*Animation*; Sebuah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup/bergerak. Hal ini lah yang paling menarik perhatian siswa saat menonton video pembelajaran, karena siswa merasa senang ketika belajar.
4. Suara/*Audio*; Segala sesuatu yang dapat didengar oleh indera pendengaran orang lain.
5. Video; Gerakan penuh dinamika (gerak lambat atau gerak cepat), menunjukkan benda yang nyata dan merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi.<sup>15</sup>

Dalam pendidikan kedudukan media ini sebagai sarana dalam rangka memudahkan proses penyampain terkait informasi atau materi bahan ajar.<sup>16</sup> Media berperan sangat penting dalam ketercapaian suatu tujuan dalam pembelajaran. Akan lebih efektif dan efisien jika komunikasi yang terjadi antara guru dengan peserta didik dengan menggunakan dan memanfaatkan media. Media bisa sebagai alat bantu dalam memberikan stimulus pada siswa untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran.<sup>17</sup>

Slameto menjelaskan dari teori belajar menurut Piaget berkaitan dengan perkembangan proses belajar terhadap anak, yang salah satunya menyebutkan bahwa pada anak usia sekolah dasari yaitu dari 7-11 tahun berada pada tahap perkembangan

---

<sup>15</sup> Nasution, I. *Universitas Sumatera Utara*. (Penerbit: Universitas Sumatera Utara. 2017). 45.

<sup>16</sup> Nurdiansyah & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2015). 30.

<sup>17</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 167.

operasional konkret. Dimana pada tahap ini anak sudah mampu berfikir secara konkret (nyata) dengan bantuan benda disekitarnya. Adanya media yang berbasis multimedia yang diterapkan dalam pembelajaran, dapat membantu anak untuk memperoleh pemahaman terhadap apa yang mereka amati melalui media tersebut.

#### Ragam Media ICT/ Multimedia dalam Pembelajaran

Arsid menegaskan bahwa pembelajaran berbasis IT memunculkan media pembelajaran yang beraneka ragam, seperti media film, video, slide, dan lainnya.<sup>18</sup> Beberapa jenis pembelajaran berbasis ICT dikemukakan dalam Tuti Andriyani, beberapa cakupan media yang termasuk dalam pembelajaran berbasis ICT yaitu 1) Internet, yang mana ada beberapa model media yang dapat digunakan seperti *e-learning* dan web. Dalam artikel yang sama juga disebutkan internet merupakan sebuah jaringan komputer global yang dapat memudahkan akses dan distribusi informasi dan pengetahuan terkait materi yang bisa dilakukan dalam jangka waktu cepat. 2) *Mobile Phone*, selain internet, dengan *mobile phone* atau telepon seluler, juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran, kemajuan teknologi telpon seluler yang pesat memudahkan Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telepon seluler.<sup>19</sup>

Pembelajaran berbasis multimedia dalam Rusman, dkk menyatakan komputer merupakan jenis media yang secara virtual menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Selain itu komputer juga mampu menyimpan informasi sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini penggunaan komputer sebagai multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yaitu, multimedia presentasi, CD Interaktif, dan Video Pembelajaran.<sup>20</sup>

##### 1. Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menyajikan materi berupa penjelasan yang bersifat teoritis. Media ini dikatakan cukup efektif karena penyajiannya menggunakan proyektor yang jangkauan pancarannya cukup besar. Menyajikan beberapa unsur media seperti audio, gambar, teks, video, dan animasi yang

---

<sup>18</sup> Ester Emerita Tarigan, "Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan", Vol. 3, (2019), 987-990.

<sup>19</sup> Tuti Andriyani, "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi", 27-150.

<sup>20</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 110-120.

dipadukan dalam satu media sekaligus, misalnya seperti salah satunya menggunakan *software* Mc. Power Point, dan Macromedia Flash.

## 2. CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi Interaktif di dalamnya. CD Interaktif juga merupakan sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu. Pada umumnya CD interaktif ini adalah media yang tidak jauh berbeda dengan multimedia lainnya, yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi).<sup>21</sup>

## 3. Video Pembelajaran

Arief S. Sadiman mendefinisikan video adalah media audio visual yang menampilkan sebuah gambar dan suara, menyajikan pesan yang berupa fakta (peristiwa dan berita) atau fiktif (cerita) bisa bersifat informatif, edukatif, ataupun instruksional. Manfaatnya adalah mampu mendorong dan meningkatkan motivasi siswa dan menanamkan sikap pada peserta didik.<sup>22</sup> Menurut pemaparan Rambil mengenai Media audio-visual dapat dibedakan beberapa jenis yaitu ada televisi, VTR, VCD, DVD, dan Film.<sup>23</sup>

### **Produksi Video Pembelajaran di Pendidikan Tingkat Dasar**

Secara umum, dalam panduan pengembangan bahan ajar berbasis TIK berdasarkan kemdiknas tahun 2010, menerangkan bahwa pada tahap pembuatan atau memproduksi bahan ajar berbasis TIK, ada beberapa tahap penyusunan antara lain 1) *Perencanaan*, meliputi Identifikasi karakteristik materi yang mengacu pada pada SK, KD maupun Indikator pencapaian. 2) *Persiapan*, meliputi penentuan materi dan jenis *software* dan lainnya. 3) *Penyusunan* dan 4) *Penilaian*.<sup>24</sup> Yang mana pada penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia kurang lebih tidak jauh berbeda dengan tahapan penyusunan pada panduan di kemendiknas tersebut.

---

<sup>21</sup> Ibid. 115.

<sup>22</sup> Kemendikbud, P. *Modul 09*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemdikbud. 2021.

<sup>23</sup> Muhammad Ramli, *Media Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012). 23.

<sup>24</sup> Kemendiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik*. 2010. (pp. 1–23).

Berdasarkan beberapa macam pembelajaran berbasis multimedia yang sudah dijelaskan sebelumnya, ada multimedia presentasi, CD Interkatif, dan Video Pembelajaran, dalam hal ini tahapan mengenai penyusunan pembuatan atau produksi media pembelajaran akan difokuskan pada produksi video pembelajaran. Karena video pembelajaran merupakan salah satu media yang biasa digunakan oleh para pendidik di satuan pendidikan dalam rangka memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibelajarkan. Video pembelajaran ini juga merupakan media yang praktis juga menarik untuk ditayangkan di pembelajaran siswa sekolah dasar.

Dalam tahapan memproduksi atau membuat media pembelajaran multimedia berupa video, terdapat tiga tahapan dalam produksi video pembelajaran yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dibawah ini akan diuraikan penjelasan mengenai tiga tahapan dalam memproduksi media pembelajaran berbasis multimedia berupa video pembelajaran.

#### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap awal yaitu pra produksi, pada tahap ini dilakukan oleh produser selaku yang memproduksi atau yang membuat media pembelajaran multimedia tersebut sebelum mulai memproduksi. Pada tahap pra produksi ini, segala persiapan dan keperluan yang diperlukan pada saat membuat media. Adapun beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap pra produksi media adalah sebagai berikut :

##### a. Penentuan Ide/Eksplorasi gagasan;

Kurikulum sebagai acuan utama dalam penentuan metode dan media yang akan digunakan. Dalam hal ini bersumber pada kurikulum, dimana di dalamnya memuat tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

##### b. Analisis Sasaran;

Analisis mengenai kebutuhan pembuatan media Video Pembelajaran, mengidentifikasi masalah, merumuskan hasil belajar sebagai pemecahan masalah dalam video pembelajaran. menyiapkan buku referensi dan sumber terkait pembahasan.

##### c. Penyusunan garis besar Isi Media;

Berisi rangkuman menu, tujuan/indikator, materi, bentuk penilaian/evaluasi, dan media yang diperlukan dalam naskah.

##### d. Penyusunan Jabaran Materi;

Dalam hal ini disusun oleh fasilitator dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media.

e. Penulisan dan pengkajian Naskah;

Naskah merupakan ide dasar dalam pembuatan video pembelajaran, berfungsi sebagai konsep dasar, arah, dan acuan dalam pembuatannya.

Dari beberapa uraian langkah-langkah dalam tahap pra produksi media di atas, perlu diketahui bahwa tahap pra produksi ini diperlukan dalam rangka agar pada saat memproduksi media tidak terjadi kecacatan atau kekurangan, bahkan kesalahan dari segi gagasan atau pun materi serta pengaplikasiannya di tahap berikutnya. Untuk itu pada tahap ini segala persiapannya harus dibuat secara baik dan benar. Setelah melakukan beberapa langkah pada tahap pra produksi media. Barulah dilanjutkan pada tahap produksi media.

2. Tahap Produksi

Setelah melakukan beberapa tahapan pada pra produksi, pada tahapan berikutnya di produksi video pembelajaran ini ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan yaitu:

a. Pembentukan Tim Produksi;

Dalam memproduksi dan membuat video pembelajaran, perlu membentuk tim kira-kira siapa saja yang akan diikut sertakan dalam produksi video pembelajaran.

b. Rembuk Naskah;

dalam hal ini perlu adanya diskusi dan rembuk seluruh tim agar naskah yang sudah ada dan dibuat dipahami oleh seluruh tim.

c. Melakukan manajemen produksi yang efektif dan efisien;

Mulai dari penyusunan anggaran, pemilihan pemain, pencarian Lokasi, Rapat Tim Produksi, Setting Lokasi.

d. Pengambilan gambar atau *take shooting* dan suara dengan menyesuaikan dengan naskah yang ada.

Dalam membuat atau memproduksi video pembelajaran dapat memanfaatkan media yang ditemukan di kehidupan sehari-hari, antara lain seperti;

a. *Video conference* berbasis *zoom meeting*



*sumber; ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id*

*Zoom Meeting* merupakan aplikasi yang biasanya digunakan untuk mengadakan pertemuan virtual, seperti workshop/seminar, dan kuliah online. Dalam tahapan membuat video melalui *zoom meeting* ini, dapat dilakukan dengan cara merecord pertemuan, dengan menyiapkan naskah berupa power point yang nantinya dapat dibagikan layar di *zoom meeting* tersebut.

b. *smartphone/ telfon seluler*



Sumber; [parboabo.com](http://parboabo.com)



Sumber; [ngonoo.com](http://ngonoo.com)

Tidak jauh berbeda dengan membuat video pada pertemuan melalui *zoom meeting*. Membuat video menggunakan *smartphone* yaitu dengan cara, pasang dan instal aplikasi *recorder* atau Xrecorder, yang mana aplikasi ini dapat merekam layar pada *smartphone* kita. Sebagai contoh untuk melakukan Presentasi materi bisa menggunakan slide power point, kemudian *record* saat melakukan presentasi. Dari hasil *record* tersebut nanti bisa dipublish melalui media lain seperti pembelajaran via whatsapp, web, atau media-media yang lain.

c. Animasi *powtoon*



Sumber; [ahzaa.net](http://ahzaa.net)

Animasi *powtoon* sudah dikenal sejak tahun 2012 dengan bermacam-macam pola pembuatan video, mulai dari marketing, penjelasan, infografik, presentasi, dan iklan. Selain itu, juga menghadirkan fitur untuk bisa menambah gambar, musik, sampai suara. Jadi *powtoon* ini merupakan aplikasi yang

digunakan untuk membuat animasi yang di dalamnya sudah disediakan beberapa templet.

### 3. Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dalam produksi atau pembuatan media pembelajaran multimedia berbasis video pembelajaran. Ada beberapa tahapan dalam pasca produksi di antaranya:

#### a. *Editing*;

Proses yang dilakukan setelah shooting, dimana pada tahap editing dilakukan pemilihan tayangan dari klip-klip video yang diambil, memotong, dan menghubungkan hasil tayangan sehingga menjadikan sebuah cerita.

Aplikasi editing atau penyunting video dapat dilakukan dengan berbagai cara, contohnya dengan menggunakan, filmora, kinemaster, camtasia, AVS video Editor, Viva Video, Power Director dan masih banyak aplikasi-aplikasi lainnya, yang bisa digunakan, baik dengan melalui PC/laptop atau *smartphone*.

#### b. *Mixing*;

Setelah dilakukan penyuntingan pada beberapa klip video dari hasil shooting, barulah dilanjutkan dengan *mixing*, yaitu menggabungkan suara/audio pada hasil video tersebut.

#### c. *Preview/ Pratinjau*;

Melihat kembali video yang disunting. Tujuannya untuk melihat apakah sesuai dengan naskah pada rencana awal atau tidak.

#### d. *Revisi*;

Dari hasil pratinjau, jika ditemukan ada kekurangan atau kesalahan pada proses penyuntingan video, maka dilakukanlah revisi untuk memperbaiki dan menambah pada masalah dari video tersebut.

#### e. *Distribusi*;

Dalam tahap distribusi video pembelajaran yang sudah diproduksi dapat dilakukan di berbagai media sosial, seperti *youtube channel*.<sup>25</sup>

Masih dalam keterkaitan dengan produksi media, selaras dengan hal itu, produksi media pembelajaran berupa video pembelajaran juga dipaparkan dalam sebuah jurnal berdasarkan hasil pengabdian yang mana didalamnya menyatakan

---

<sup>25</sup> Kemendikbud, P. *Modul 09*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemdikbud. 2021.

bahwa produksi video pembelajaran dalam hal ini dilakukan dengan cara mengadakan sebuah pelatihan atau *workshop* yang sarannya adalah para pendidik di SD Muhammadiyah Karangturi, yang mana dalam *workshop* tersebut berisi tentang penyampaian materi dalam bentuk teori dan praktek, kemudian dilanjutkan dengan memproduksi media di studio laboratorium ilmu komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dimana produksi media tersebut oleh para guru yang berpartisipasi. Hasil produksi yang berupa video pembelajaran sebanyak 24 video dalam *workshop* ini kemudian di publish dan didistribusikan dengan mengupload ke Channel Youtube. Menariknya dalam program pengabdian yang dilakukan di lembaga ini memberi kesan yang baik dengan diserahkannya smart TV pada SDN Muhammadiyah Karangturi, guna untuk menunjang pembelajaran berbasis ICT di lembaga tersebut demi terwujudnya pembelajaran yang optimal dan berkualitas.<sup>26</sup>

Fenomena diatas semakin lebih menyadarkan kita lagi, betapa penting peran ICT (*infromation, communication, dan technology*), dalam menunjang mutu pendidikan dan pembelajaran di sekolah yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, dengan adanya alat komunikasi dan teknologi yang canggih dan modern. Sehingga menjadikan pendidikan kita semakin berkembang.

## Kesimpulan

Pembelajaran berbasis ICT melalui multimedia yaitu kegiatan belajar mengajar dengan mengendalikan teknologi informasi (komputer) yang memberikan dan menerapkan beberapa media kemudian dijadikan dan digabungkan menjadi satu, yang mana didalamnya berupa gambar, animasi, teks, video dan lainnya, dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian dan semangat siswa. Langkah pembuatan atau produksi video pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu *pertama*, pra produksi yang meliputi perencanaan terkaitan ide/gagasan, analisis kebutuhan dan lainnya dan pembuatan naskah. *Kedua* produksi, yang meliputi pembuatan tim dan pengambilan video, bisa dengan cara melalui zoom, smartphone atau powtoon. Baru terakhir pada tahap pasca produksi yang meliputi editing video dan lainnya, serta pendistribusian video pembelajaran pada youtube atau media sosial lainnya.

---

<sup>26</sup> Sukmono, F. G., & Junaedi, F. (2020). Pendampingan Produksi Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangturi. *Dharmakarya*, 9(4), 241. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v9i4.27223>

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Sosial Budaya*, Vol. 12, No. 1 (Januari, 2015).
- Bambang, Warsito. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta, Rineka Cipta, 2008.
- Kemendikbud, P. *Modul 09*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemdikbud. 2021.
- Kemendiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik*. 2010.
- Nasution, I. *Universitas Sumatera Utara*. Penerbit: Universitas Sumatera Utara. 2017.
- Nurdiansyah & Andiek Widodo. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2015.
- Ramli, Muhammad. *Media Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011.
- Fadhli, Muhibuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (January 1, 2016): 24–33.
- P, Shela Emilia. "Media Pembelajaran ICT," no. November (2017): 1–17.
- Putri, R.P. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 17.
- Safitri, Desilina, Harlin Harlin, and Imam Syofii. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Tpm Smk Negeri 2 Palembang." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 6, no. 1 (2019): 9–16.
- Sutiah. "Pelatihan ICT Dan Pengembangan Website Bagi TP . PKK Di Kelurahan Tulusrejo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang" (2019): 349–354.
- Wisada, Putu Darma, I Komang Sudarma, and Adr. I Wayan Ilia Yuda S. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter." *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (2019): 140.
- Zainiyati, Husniatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Edited by Rudy Al-Hana. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sukmono, F. G., & Junaedi, F. (2020). Pendampingan Produksi Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangturi. *Dharmakarya*, 9(4), 241. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v9i4.27223>
- Sutiah, *Pelatihan ICT Dan Pengembangan Website Bagi TP . PKK Di Kelurahan Tulusrejo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. 2019. 349–354.
- Tarigan, Ester Emerita. "Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan", Vol. 3, (2019).
- Wardhana, Rio Indra. 12523220. *Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2019. 6–13. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16618>.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif. 2017.

Zainiyati, Husniayus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*.  
Jakarta: Kencana, 2017.