

Pengembangan Aplikasi Konten Pembelajaran Digital “GALERIMU” untuk Guru dan Siswa SD Muhammadiyah di Kota Surakarta, Jawa Tengah

**Fatah Yasin Al Irsyadi*¹, Laili Etika Rahmawati², Wibowo Heru Prasetyo³,
Muhammad Noor Kholid⁴, Widi Widayat⁵, Dedi Gunawan⁶, Winda Dwi Lestari⁷,
Melati Beauty⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

*e-mail: fatah.yasin@ums.ac.id¹

Abstrak

Ikatan Kepala Sekolah Dasar (IKSD) Muhammadiyah Kota Surakarta, merupakan perkumpulan kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah, yang salah satu kegiatannya adalah menyelenggarakan pembinaan pada guru-guru SD Muhammadiyah Kota Surakarta, dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi IKSD antara lain: Bidang pendidikan, yaitu kompetensi guru dan siswa yang belum merata bahkan cenderung kurang sehingga berpengaruh pada mutu pembelajaran. Bidang teknologi, yaitu media untuk berbagi materi pembelajaran masih belum tersedia, sehingga proses berbagi dilakukan secara konvensional dan hanya pada lingkup terbatas. Solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menyediakan media digital sebagai sarana bagi para guru berbagi materi pembelajaran, sekaligus bisa diakses oleh para siswa kapanpun dan sesuai kebutuhan, sehingga seorang guru dapat dengan mudah membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Metode yang digunakan secara umum ada lima tahapan yaitu analisis, perancangan aplikasi GaleriMu, implementasi aplikasi GaleriMu, pemaparan dan pelatihan ke mitra, maintenance dan follow up. Hasil dari pengabdian masyarakat yang telah dilakukan yaitu terbangunnya media digital yang berisi konten pembelajaran untuk guru berbagi materi di antara mereka dan digunakan oleh siswa belajar secara mandiri. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, saat ini mitra telah memiliki media digital yang memudahkan para guru berbagi materi pembelajaran dan bisa diakses oleh para siswa.

Kata Kunci: GALERIMU, Kompetensi Guru, Media Digital, Mutu Pembelajaran

Abstract

Ikatan Kepala Sekolah Dasar (IKSD) Muhammadiyah of Surakarta City is an association of Muhammadiyah Elementary School principals, one of whose activities is to provide guidance to Muhammadiyah Elementary School teachers in Surakarta City, in order to improve the quality of learning. There are several problems faced by IKSD, including: Education sector, namely the competency of teachers and students who are not evenly distributed and even tend to be lacking, which affects the quality of learning. Technology sector, namely the media for sharing learning materials is still not available, so the sharing process is carried out conventionally and only in a limited scope. The solution provided to overcome these problems is to provide digital media as a means for teachers to share learning materials, while being accessible to students at any time and as needed, so that a teacher can easily help students improve their learning outcomes. The method used in general has five stages, namely analysis, design of the GaleriMu application, implementation of the GaleriMu application, presentation and training to partners, maintenance and follow up. The results of the community service that has been carried out are the development of digital media containing learning content for teachers to share materials among themselves and used by students to learn independently. Based on the activities that have been carried out, partners currently have digital media that makes it easier for teachers to share learning materials and can be accessed by students.

Keywords: Digital Media, Learning Quality, GALERIMU, Teacher Competence

1. PENDAHULUAN

Ikatan Kepala Sekolah Dasar (IKSD) kota Surakarta, merupakan persatuan kepala sekolah dari 23 SD Muhammadiyah di Kota Surakarta. Salah satu tujuan dibentuknya IKSD adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran (kualitas pendidikan) dan kompetensi guru-guru SD Muhammadiyah di kota Surakarta, dengan harapan nantinya semua SD Muhammadiyah di kota Surakarta mempunyai kualitas yang baik dan terakreditasi unggul sehingga mampu

bersaing dengan sekolah-sekolah lain yang ada di wilayah kota Surakarta. Berdasarkan hasil diskusi tim pengabdian dengan beberapa kepala sekolah dan penanggung jawab IKSD pada tanggal 12 November 2024 di ruang pertemuan LPMPP (Lembaga Pengabdian Masyarakat dan Pengembangan Persyarikatan) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, saat ini beberapa Sekolah Dasar Muhammadiyah di kota Surakarta mempunyai siswa yang jumlahnya dibawah ideal. Hal ini disebabkan salah satunya oleh kualitas pendidikan dan kompetensi guru yang kurang, sehingga berakibat pada kurang maksimalnya hasil pembelajaran, dan menjadikan masyarakat kurang tertarik untuk menyekolahkan anaknya di Sekolah Dasar tersebut. Kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh kualitas pendidikan dalam bangsa tersebut. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat dilihat dari bagaimana kualitas pendidikan di bangsa dan negara tersebut (Kurniawati, 2022). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan saling berbagi materi pembelajaran antar guru SD Muhammadiyah kota Surakarta, yang tentu saja sesuai dengan kurikulum sekolah. Saat ini media untuk berbagi materi pembelajaran masih belum tersedia, sehingga proses berbagi dilakukan secara konvensional, yaitu dengan berbagi materi berbasis kertas dan dilakukan hanya pada lingkup terbatas. Selain itu, materi pembelajaran umumnya masih disajikan secara klasik, sehingga berpotensi menyebabkan siswa malas belajar karena merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang tidak berkembang dan proses pengajaran yang diberikan guru membuat siswa mudah bosan. Maka dari itu metode dan teknologi baru dibutuhkan, yang mampu memperjelas peran dan penggunaannya yang lebih luas di ruang kelas yang berbeda, seluruh sekolah, dan pusat pembelajaran lainnya, sehingga bisa merubah sistem pembelajaran yang konvensional dan hanya searah saja.

Pembelajaran berbasis digital saat ini sangatlah penting untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga seorang guru dapat dengan mudah membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital yang telah terbukti dapat mengembangkan hasil belajar siswa di berbagai level atau tingkatan (Lubis, 2022). Guru dan pengembang media pembelajaran harus memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, aspek aksesibilitas dan kesetaraan perlu diperhatikan agar semua siswa sekolah dasar dapat mengakses media pembelajaran ini dengan baik, tanpa diskriminasi (Utomo, 2023).

Berdasarkan hasil diskusi tim pengabdian dengan perwakilan IKSD, belum semua guru SD Muhammadiyah kota Surakarta mampu membuat konten pembelajaran digital, baik yang berbasis teks, gambar, audio maupun video, sekaligus mengunggahnya ke website yang bisa diakses oleh pengguna kapan saja dan dari mana saja.



Gambar 1. Diskusi dengan koordinator IKSD di ruang pertemuan LPMPP UMS

- Jadi secara garis besar permasalahan yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut :
- Belum tersedianya media digital untuk bertukar materi pembelajaran, sehingga pertukaran materi dilakukan secara konvensional dan hanya pada lingkup terbatas.
 - Belum semua guru mampu membuat konten pembelajaran digital, baik yang berbasis teks, gambar, audio maupun video.
 - Belum semua guru mampu mengunggah konten pembelajaran ke website yang bisa diakses oleh pengguna kapan saja dan dari mana saja.

Penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, dengan model-model pembelajaran seperti *flipped classroom*, *blended learning*, dan *hybrid learning* menawarkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran (Wahyudi & Jatun, 2024). Hal ini merupakan pemanfaatan teknologi yang diperluas dari sistem pengiriman informasi searah belaka dan juga memperjelas peran dan penggunaannya yang lebih luas di ruang kelas yang berbeda, seluruh sekolah, dan pusat pembelajaran lainnya (Hidayat & Khotimah, 2019).

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan akan selalu dituntut untuk berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi yang lebih modern, sehingga dapat memudahkan serta membantu dalam proses belajar dan mengajar (Julita & Purnasari, 2022).

Salah satu teknologi yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah video. Penggunaan video dalam media pembelajaran berdampak baik bagi guru dan siswa. Dampak bagi guru adalah mendorong guru lebih aktif dan kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sehingga guru lebih leluasa dalam menyampaikan pembelajaran, terasa lebih mudah dan efisien. Sedangkan dampak bagi siswa yaitu siswa mampu fokus dalam pembelajaran karena pembelajaran disampaikan melalui tampilan video, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik, siswa mampu memahami materi lebih mudah dari sebelumnya ketika guru menggunakan media yang monoton dan hanya pada metode ceramah saja, memberikan stimulus kepada siswa agar meningkatkan motivasinya dalam belajar (Safaruddin et al., 2024).

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, usulan solusi yang dapat dilakukan untuk permasalahan yang dihadapi adalah menyediakan media digital sebagai sarana bagi para guru SD Muhammadiyah Kota Surakarta untuk berbagi materi pembelajaran sesuai kurikulum, sekaligus bisa diakses oleh para siswa kapanpun dan sesuai kebutuhan, sehingga seorang guru dapat dengan mudah membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Media digital yang disediakan adalah aplikasi berbasis web yang berisi konten pembelajaran. Materi yang diunggah pada aplikasi bisa berbasis teks, gambar, audio maupun video. Materi video menggunakan *Open Broadcaster Software (OBS)*, merupakan aplikasi media komunikasi yang dapat menyiarkan siaran langsung maupun non-langsung (Prayudi, 2024).

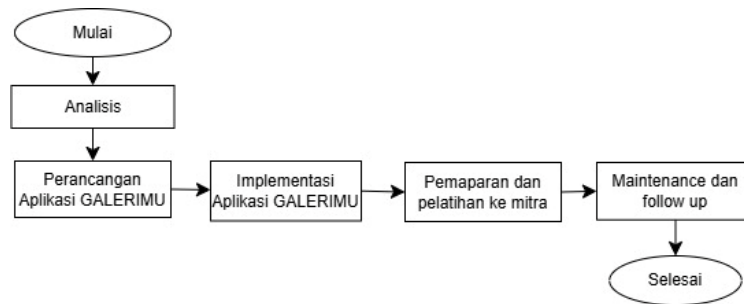
Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

- Menyediakan media digital berbasis web yang diberi nama GALERIMU sebagai sarana bagi para guru SD Muhammadiyah Kota Surakarta untuk berbagi materi pembelajaran, sekaligus bisa diakses oleh para siswa kapanpun dan sesuai kebutuhan.
- Mengadakan pelatihan pembuatan konten pembelajaran baik yang berbasis teks maupun video bagi para guru SD Muhammadiyah kota Surakarta.
- Pelatihan untuk mengunggah konten pembelajaran ke website GALERIMU.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini berdasar solusi yang dirancang pada solusi permasalahan dengan menggunakan kompetensi dari para anggota di bidangnya dan dibantu tim pelaksana pengabdian ini. Kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh 6 orang dosen dengan 2 orang asisten dari mahasiswa untuk membantu pelaksanaan kegiatan. Masing-masing personel memiliki tugas yang berbeda sehingga dimaksudkan dapat menyelenggarakan kegiatan pengabdian dengan sebaik-baiknya. Peserta kegiatan ini adalah para guru SD Muhammadiyah kota Surakarta yang berjumlah 64 orang. Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Teknik Informatika UMS, pada tanggal 21 Januari 2025 dan 31 Januari 2025.

Metode serta langkah-langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan kegiatan ini dapat diperlihatkan oleh Gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2. Metode pelaksanaan

Penyelesaian masalah IKSD melalui P2AD ini ada beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu :

2.1. Analisis / Need Assessment

Melakukan analisis terhadap situasi pada mitra serta fokus diskusi dengan beberapa kepala sekolah IKSD. Setelah itu, dijabarkan permasalahan yang muncul pada mitra, yaitu:

- Belum tersedianya media digital untuk bertukar materi pembelajaran.
- Belum semua guru mampu membuat konten pembelajaran digital.
- Belum semua guru mampu mengunggah konten pembelajaran ke website yang bisa diakses oleh pengguna kapan saja dan dari mana saja.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, dilakukan analisis lebih lanjut mengenai solusi yang ditawarkan, yaitu:

- Implementasi website GALERIMU yang memuat konten pembelajaran Sekolah Dasar.
- Pelatihan kepada mitra berupa pembuatan konten pembelajaran berbasis teks, gambar, audio dan video
- Pelatihan pengunggahan konten pembelajaran ke website GALERIMU.

Pada tahap ini pula dilakukan analisis terkait dengan perlunya pengembangan konten pembelajaran beserta komponen-komponen yang diperlukan dalam pengembangan. Ada tiga proses analisis, yaitu analisis umum, konten pembelajaran dan teknologi (Syifa et al., 2024). Analisis umum adalah berupa studi literatur sebagai dasar untuk mengokohkan pengembangan konten pembelajaran. Analisis konten pembelajaran mencakup analisis materi, penyajian materi secara digital, analisis interaktifitas media dan analisis layout aplikasi. Adapun pengkajian teknologi yaitu analisis teknologi dan infrastruktur yang digunakan untuk menyampaikan konten secara digital melalui website.

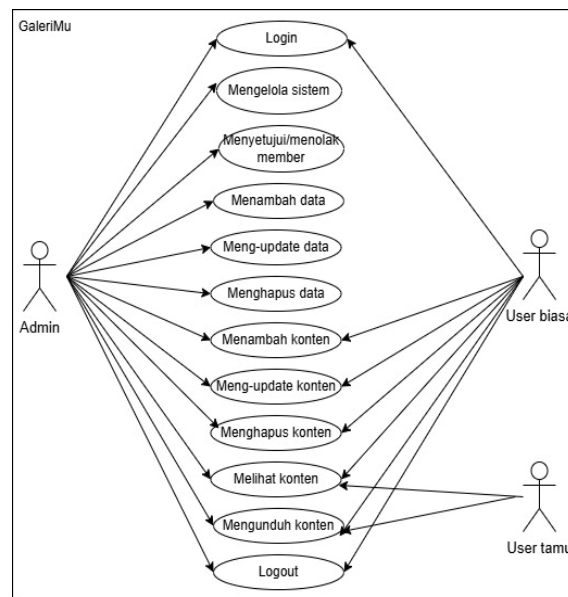
2.2. Perancangan Aplikasi GALERIMU

Tahap ini adalah fase desain, yaitu menentukan unsur-unsur apa saja yang akan dilampirkan ke dalam konten pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan tahap sebelumnya. Bagaimana media pembelajaran itu dibuat baik dari aspek konten pembelajaran, level user yang bisa mengakses, multimedia dan sebagainya ? Berkaitan dengan level user, maka ada tiga level user yang bisa mengakses aplikasi dengan hak akses yang berbeda-beda. Tiga level user tersebut adalah Administrator (admin), user biasa dan user tamu. Berdasarkan diagram use case, yaitu merupakan salah satu *tools* yang digunakan untuk membuat pemodelan interaksi user dengan sistem (Setiyani, 2021), maka interaksi user dengan sistem bisa dilihat pada Gambar 3.

- Admin : Login, mengelola sistem, menyetujui/menolak member, menambah data, meng-update data, menghapus data.
- User biasa: Login, menambah konten pribadi, meng-update konten pribadi, menghapus konten pribadi, melihat konten, mengunduh konten
- User tamu : Melihat konten, mengunduh konten

Adapun contoh *activity* diagram interaksi antara user dan sistem ditunjukkan pada Gambar 4 dan 5. *Activity* diagram merupakan visualisasi beberapa proses paralel yang terjadi

ketika sistem dieksekusi (Narulita et al., 2024). Tujuannya adalah untuk membantu dalam pemodelan dan perancangan sistem, sehingga memudahkan pemahaman tentang urutan aktivitas yang terjadi dalam sistem (Choldun & Rahmadewi, 2023).

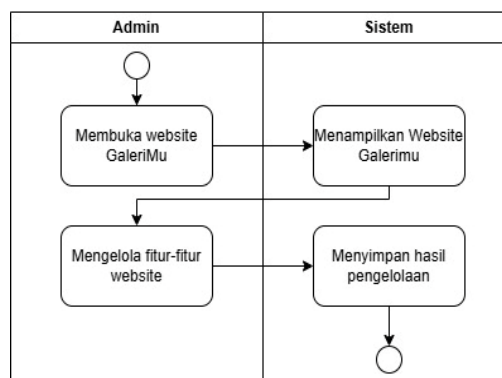


Gambar 3. Diagram use case aplikasi GALERIMU

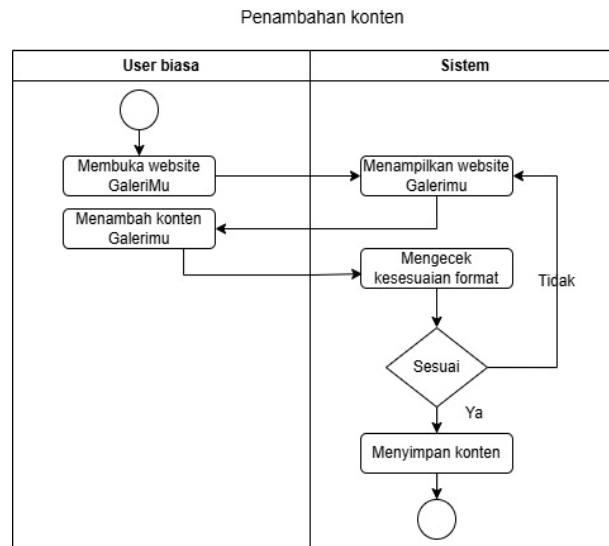
Pada saat Admin ingin mengelola sistem, maka berdasar *activity* diagram pada Gambar 4 pertama-tama Admin harus membuka website GALERIMU (tentu saja setelah Login sebagai Admin). Kemudian sistem menampilkan fitur-fitur website GALERIMU secara lengkap, antara lain *user management, template, plugins, category management, media and file settings, comment moderation* dan sebagainya. Selanjutnya Admin melakukan pengelolaan fitur-fitur pada website sesuai kebutuhan. Setelah itu sistem menyimpan hasil pengelolaan.

Sedangkan pada Gambar 5, ketika user biasa ingin menambah konten, maka pertama kali user membuka website GALERIMU. Selanjutnya sistem akan menampilkan website GALERIMU, sehingga user bisa menambahkan konten pada website. Sistem akan memeriksa kesesuaian format dan ukuran dari konten yang ditambahkan oleh user. Apabila format dan ukuran telah sesuai maka sistem akan menyimpan konten tambahan. Namun bila format dan ukuran tidak sesuai, maka user harus melakukan perbaikan untuk menyesuaikan format dan ukuran konten.

Pengelolaan Sistem



Gambar 4. Activity diagram pengelolaan sistem



Gambar 5. Activity diagram penambahan konten

2.3. Implementasi Aplikasi GALERIMU

Melakukan beberapa tahapan implementasi GALERIMU, yaitu pembuatan aplikasi berdasarkan perancangan, sewa domain dan hosting di Niagahoster (www.galerimu.id) dan pengunggahan aplikasi GALERIMU ke hosting. Ada beberapa menu yang tersedia pada aplikasi GALERIMU, yaitu menu Home, menu Daftar Koleksi, menu Unduh Panduan, menu Login dan menu Pencarian. Menu Home merupakan tampilan awal ketika pengguna mengakses GALERIMU. Menu Daftar Koleksi berisi koleksi konten pembelajaran yang diunggah oleh user ke GALERIMU. Menu Unduh Panduan digunakan untuk mengunduh cara penggunaan web GALERIMU. Menu Login digunakan oleh user untuk login ke GALERIMU. Sedangkan menu Pencarian digunakan untuk mencari konten pembelajaran sesuai yang dibutuhkan dan tersedia di Daftar Koleksi. Gambar 6 adalah aplikasi GALERIMU yang telah diunggah dan bisa diakses oleh pengguna.



Gambar 6. Aplikasi GALERIMU

2.4. Pemaparan dan pelatihan ke Mitra

Pada langkah ini, terdapat 2 pemaparan serta pelatihan yang diberikan kepada mitra, yaitu pemaparan dan pelatihan penggunaan aplikasi GALERIMU, dan pelatihan pembuatan konten pembelajaran digital. Materi pelatihan penggunaan aplikasi GALERIMU bertujuan agar para guru bisa mengunggah konten pembelajaran yang telah dibuatnya ke GALERIMU. Adapun materi pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang berupa OBS atau *Open Broadcaster*

Software bertujuan agar para guru mampu membuat konten pembelajaran berbasis video. *OBS Studio* adalah aplikasi *video recording* dan *live streaming* yang gratis dan *Open Source*. aplikasi ini dilengkapi dengan source code-nya dan bisa berkontribusi untuk melakukan pengembangan (Qorib & Zaniyati, 2021).

Pelatihan dan pemaparan mengenai aplikasi yang telah dibangun dan pemanfaatannya dilakukan, dengan harapan para guru yang mengikuti pelatihan ini dapat membuat konten pembelajaran dan mengunggahnya ke GALERIMU sehingga bisa bermanfaat untuk para guru dan para siswa. Sebagai evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan ini maka pada peserta diberikan *pre test* di awal pelatihan dan *post test* di akhir pelatihan.

2.5. Maintenance dan Follow Up

Pada tahap terakhir ini, dilakukan perawatan apabila terjadi kesalahan (error) serta ada perbaikan terhadap aplikasi yang telah dibangun. Pada tahap ini pula, dilakukan tindak lanjut mengenai pelatihan kepada guru yang ditunjuk oleh IKSD sebagai user admin, yang bertugas mengelola aplikasi, sehingga apabila ada masalah pada aplikasi bisa mengatasinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Luaran yang dicapai dari kegiatan Pengabdian Masyarakat Persyarikatan/Aum/ Desa Binaan (P2AD) dari Lembaga Pengabdian Masyarakat Pengembangan Persyarikatan (LPMPP) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) tahun 2024/2025 dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1. Pengembangan Aplikasi GALERIMU Berbasis Web

Langkah selanjutnya dalam kegiatan ini adalah pengembangan aplikasi GALERIMU berbasis Web yang sudah live dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun asal terhubung dengan jaringan internet melalui alamat <https://galerimu.id> Gambar 7 menunjukkan tampilan website GALERIMU.

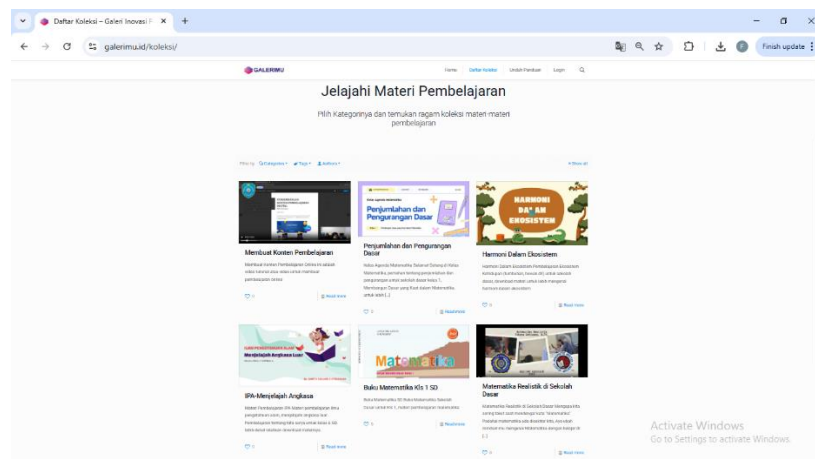


Gambar 7. Tampilan beranda website GALERIMU

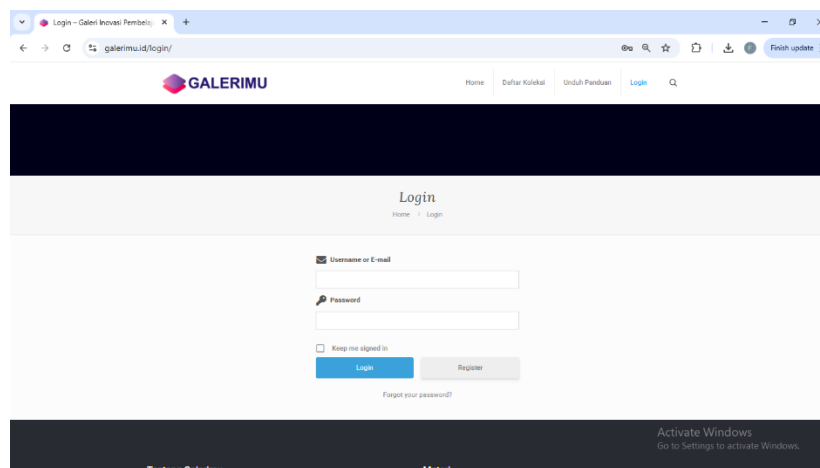
Terdapat beberapa menu pada website GALERIMU yang dapat diakses dari halaman beranda, antara lain:

- Menu “Daftar Koleksi “ yang berisi tentang konten pembelajaran yang telah diunggah oleh admin dan user yang telah disetujui. Gambar 8 menunjukkan daftar koleksi konten pembelajaran dari beragam materi yang bisa diakses oleh pengguna. Pengguna bisa memanfaatkannya untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan.
- Menu “Unduh Panduan” yang berisi tentang petunjuk penggunaan web GALERIMU yang meliputi cara mendaftar *membership*, cara membuat postingan di Daftar Koleksi, cara menambah menu *download* di daftar koleksi dan cara membuat kategori postingan.

- c. Menu “Login” berfungsi sebagai gerbang utama untuk mengakses sistem GALERIMU. Pengguna, baik guru maupun admin, harus memasukkan kredensial yang valid, yaitu email dan password yang telah mereka daftarkan, untuk dapat masuk dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Halaman ini dirancang dengan tampilan yang sederhana namun aman, guna memastikan bahwa hanya pengguna yang berwenang dapat mengakses data. Gambar 9 menunjukkan halaman menu “Login”.
- d. Menu “Register” memungkinkan pengguna baru, seperti guru atau admin, untuk mendaftarkan akun mereka dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nama lengkap, email, serta password. Setelah proses registrasi selesai, pengguna akan diarahkan ke halaman login untuk masuk ke dalam sistem dan mulai menggunakan fitur-fitur yang tersedia sesuai dengan hak akses yang telah diberikan. Menu “Register” berada dalam satu halaman dengan menu “Login”. Gambar 10 menunjukkan halaman “Register”.

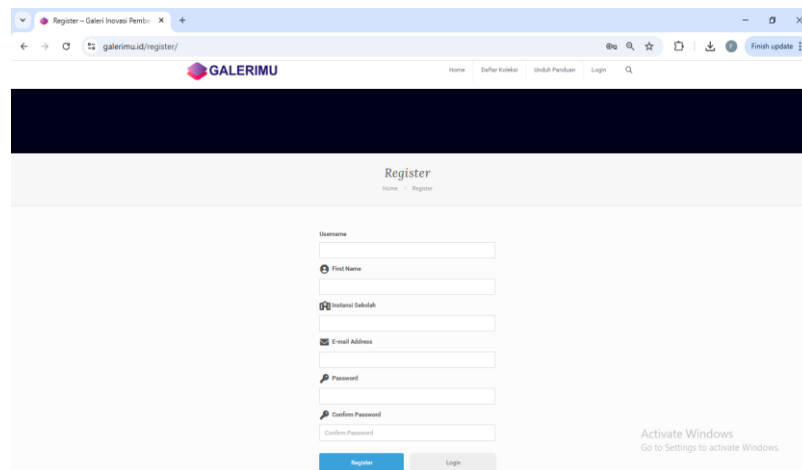


Gambar 8. Daftar koleksi GALERIMU

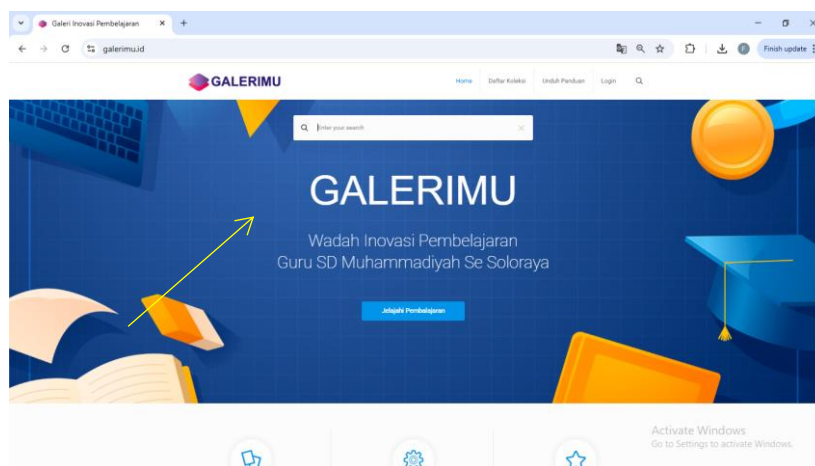


Gambar 9. Halaman Login

- e. Menu “pencarian” dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan data yang spesifik dengan cepat. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencari informasi terkait konten pembelajaran atau data lain yang tersimpan dalam sistem. Pengguna hanya perlu memasukkan kata kunci yang relevan, seperti nama mata pelajaran atau kategori pelajaran, dan sistem akan menampilkan hasil pencarian secara akurat dan efisien. Fitur pencarian ini dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan memastikan akses cepat ke data yang diperlukan. Gambar 11 adalah halaman “pencarian”.



Gambar 10. Halaman Register



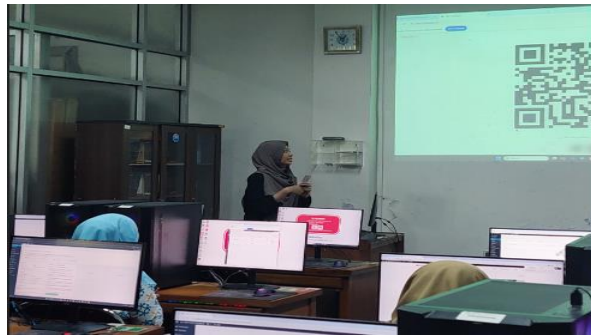
Gambar 11. Halaman Pencarian

3.2. Pelatihan Penggunaan GALERIMU dan Pembuatan Konten

Langkah selanjutnya adalah mengadakan pelatihan pada guru-guru SD Muhammadiyah kota Surakarta tentang penggunaan aplikasi GALERIMU dan pembuatan konten pembelajaran terutama yang berbasis videon. Pelatihan dilakukan dua tahap, yaitu pada tanggal 21 Januari 2025 dan 31 Januari 2025 dengan jumlah total peserta 64 orang. Pelaksanaan pelatihan dilakukan mulai pukul 09.00 wib – 15.00 wib, dan terbagi menjadi dua sesi kegiatan, yaitu pelatihan pembuatan konten pembelajaran (09.00 wib – 11.00 wib) dan pelatihan penggunaan GALERIMU (13.00 wib – 15.00 wib). Khusus pelatihan pembuatan konten pembelajaran diawali dengan pre test dan diakhiri dengan post test. Gambar 12 dan 13 adalah pelaksanaan pre test dan post test. Konten pembelajaran yang digunakan utamanya berbasis video. REFERENSI



Gambar 12. Pelaksanaan *pre test*



Gambar 13. Pelaksanaan *post test*

Beberapa pertanyaan yang ditanyakan kepada peserta pada *Pre-test* dan *Post-test* Pelatihan Pengembangan Konten Pembelajaran Digital, diantaranya adalah :

- Apa yang dimaksud dengan video pembelajaran?
- Untuk saat ini, apakah sudah menerapkan model pembelajaran dengan pembuatan video? Jika sudah, video pembelajaran mengenai apa yang sudah dibuat?
- Bagaimana cara membuat video yang sudah kamu ketahui?
- Aplikasi atau tools apa saja yang digunakan untuk membuat video tersebut?
- Video pembelajaran seperti apa yang ingin dibuat? Sertakan contoh atau referensi videonya jika ada.

Hasil evaluasi terhadap jawaban peserta berdasar pertanyaan yang diberikan antara lain bahwa sebanyak 64 responden (seluruh peserta) sudah mengenal video pembelajaran. Selain itu sebagian besar peserta sudah menerapkan model pembelajaran dengan pembuatan video. Gambar 14 adalah grafik presentase peserta yang sudah dan belum menerapkan video pembelajaran. Terlihat dari grafik bahwa jumlah peserta yang sudah menerapkan pembuatan video sebagai media pembelajaran adalah sebanyak 65.6% atau sebanyak 42 peserta, dan yang belum menerapkan video pembelajaran adalah sebanyak 34.5% atau sebanyak 22 peserta.



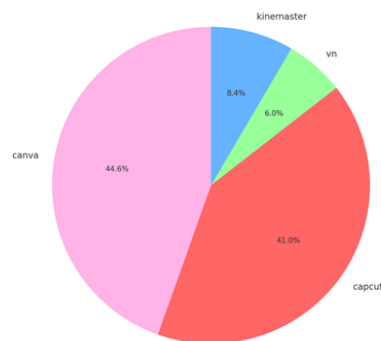
Gambar 14. Presentase penerapan video pembelajaran

Adapun daftar 5 topik terbanyak yang disebutkan oleh peserta terkait jenis video pembelajaran yang ingin mereka buat adalah :

- Video pembelajaran interaktif
- Video pembelajaran berupa animasi
- Video pembelajaran yang membuat siswa aktif dan memahami materi
- Video pembelajaran yang mengaktifkan kegiatan siswa
- Video pembelajaran dengan referensi dari YouTube

Sedangkan sebaran aplikasi atau *tools* yang digunakan oleh para peserta (canva, capcut, VN dan Kinemaster), terlihat pada diagram di Gambar 15. Terlihat dari grafik bahwa aplikasi canva dan capcut merupakan 2 aplikasi yang paling banyak digunakan oleh peserta. Canva

adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Rahmatullah et al., 2020). Adapun CapCut adalah perangkat lunak yang sangat baik untuk keperluan editing video. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Play-Store* dan dikenal sebagai salah satu aplikasi edit video paling populer di kalangan mahasiswa karena kemudahan penggunaan-nya. CapCut menawarkan berbagai fitur, seperti menggabungkan klip, memotong video, memperbaiki konten, menambahkan musik atau rekaman suara, serta menyertakan emotikon untuk mempercantik hasil video yang diedit (Elysia et al., 2024).



Gambar 15. Persentase penggunaan aplikasi untuk membuat video pembelajaran

Setelah pre test dilaksanakan, maka kegiatan berikutnya adalah pelatihan pembuatan konten pembelajaran digital. Materi pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang berupa OBS atau *Open Broadcaster Software* antara lain adalah menambahkan *scene*, menambah *source*, menambah *display screen*, membuat tampilan *display capture* dan sebagainya. Gambar 16 adalah pelatihan pembuatan konten pembelajaran digital. Pelatihan pembuatan konten pembelajaran digital diakhiri dengan *post test*.



Gambar 16. Pelatihan pembuatan konten pembelajaran digital



Gambar 17. Pelatihan penggunaan aplikasi GALERIMU

Kegiatan terakhir adalah pelatihan penggunaan aplikasi GALERIMU. Materi pelatihan penggunaan GALERIMU antara lain cara mendaftar *membership*, cara membuat postingan di Daftar Koleksi, cara membuat menu Download, cara membuat Kategori Postingan dan sebagainya. Gambar 17 menunjukkan pelatihan penggunaan aplikasi GALERIMU.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa telah berhasil dibangun aplikasi pembelajaran digital “GALERIMU” yang telah digunakan untuk berbagi materi pembelajaran sesama guru SD Muhammadiyah se-Kota Surakarta dan bisa diakses oleh para siswa kapanpun dan dimanapun. Berdasar evaluasi dari pertanyaan *pre test* dan *post test* yang diberikan pada peserta, diperoleh adalah sebanyak 65.6% peserta telah menerapkan video pembelajaran dan yang belum menerapkan video pembelajaran sebanyak 34.5%.

Kegiatan ini memberikan dampak akses pendidikan bisa lebih luas, karena siswa bisa aktif belajar baik di sekolah maupun di rumah menggunakan media pembelajaran alternatif yang lebih fleksibel. Selain itu, ketika guru dan institusi pendidikan menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan individu melalui aplikasi yang dibuat, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Pengembangan Persyarikatan (LPMPP) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini melalui skema Pengabdian Masyarakat Persyarikatan/Aum/ Desa Binaan (P2AD) dengan nomor kontrak pelaksanaan program Pengabdian Masyarakat BATCH-I Tahun 2024/2025 Nomor : 245.12/A.3-III/LPMPP/XII/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Choldun, I., & Rahmadewi, R. (2023). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Website Menggunakan Framework Reactjs. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(13), 335–348. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8151254>
- Elysia, J. F., Ghaisani, A., Hikmawati, D., Hartanti, S., Syukur, S., & Pahlevi, R. (2024). Efektivitas Desain Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123–135. DOI: <https://doi.org/10.32533/08203.2024>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15. DOI: [10.55215/jppguseda.v2i1.988](https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988)
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. DOI: <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. DOI: <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. DOI: <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

- (SIMLITABMAS). *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. DOI: <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Prayudi, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Open Broadcaster Software (Obs) Dalam Menunjang Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa Stkip Yapis Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 3(3), 11–18. DOI: <https://doi.org/10.59584/jundikma.v3i3.85>
- Qorib, A., & Zaniyati, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio dalam mendesain video pembelajaran era pandemi. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 12(1), 87–98. DOI: <https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v12i1.4320>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Safaruddin, S., Amran, A., Triandana, J., Arif, M., & Rahman, Y. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 11–17. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem: Use Case Diagram. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 1(1), 246–260.
<https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/inotek/article/view/183>
- Syifa, N. R., Mahardika, A. I., Sari, D. P., Sukmawati, R. A., & Pamuji, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Besaran Dan Pengukuran Kelas X Dengan Metode Demonstrasi. *Computing and Education Technology Journal*, 4(1), 64–75. DOI: <https://doi.org/10.20527/cetj.v4i1.10837>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. DOI: 10.23969/jp.v8i2.10066
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8151254>

Halaman Ini Dikосongkan