

# Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMAN 4 Jeneponto

Izmy Alwiyah<sup>1</sup>, Adhy Rizaldy<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Alauddin

---

## Informasi Artikel

### Article history:

Received Apr 4, 2025  
Revised Apr 6, 2025  
Accepted Apr 20, 2025

---

### \*Koresponden Author:

Rahmat, S.Kom., M.Kom  
Jurusan Teknik Informatika,  
Universitas Pejuang RI  
Jl. AMD No.36, Makassar,  
Indonesia.  
rahmat@upejuangri.ac.id

---

## ABSTRACT

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMAN 4 Jeneponto dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran. Pelatihan difokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi OBS Studio dan pemanfaatan perangkat berbasis kecerdasan buatan. Metode pelaksanaan meliputi pendekatan interaktif, praktik langsung, dan pendampingan teknis. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru membuat konten digital serta penguasaan alat pendukung seperti Google Classroom dan Google Drive. Kegiatan ini mendukung transformasi digital pendidikan sekaligus menjalankan mandat Tridharma Perguruan Tinggi.

**Kata kunci:** media pembelajaran, teknologi informasi, OBS Studio, kecerdasan buatan, pelatihan guru

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi

SMAN 4 Jeneponto terletak di Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan, dengan jumlah guru 46 orang. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan penguasaan teknologi informasi untuk pengembangan media pembelajaran. Padahal, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi krusial di era digital [1]. Berdasarkan Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, pengabdian masyarakat merupakan bagian dari Tridharma Perguruan Tinggi yang wajib diimplementasikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi bahwa pendidikan tinggi sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora serta kebudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan. Selanjutnya, pada pasal 1 ayat 9 menerangkan bahwa Tridharma Perguruan Tinggi yang selanjutnya disebut Tridharma adalah kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan Pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada Masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pada kesempatan ini salah satu langkah untuk menjalankan Undang-undang tersebut Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar yang merupakan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) terbesar di kawasan Timur untuk melakukan salah satu bagian dari tridharma perguruan tinggi yaitu kegiatan pengabdian kepada masyarakat khususnya pada PRODI/Program Studi Sistem Informasi. PRODI/program studi Sistem Informasi sejak tahun 2011 berada pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. Pada tahun yang sama mulai menerima mahasiswa baru. Sampai saat ini, program studi ini telah menghasilkan lulusan (alumni) yang bekerja di berbagai tempat.

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan UIN Alauddin Makassar khususnya pada program studi Sistem Informasi yang berada pada Fakultas Sains dan teknologi dapat memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam menghasilkan tenaga ahli di bidang sistem informasi, menciptakan produk teknologi tepat guna yang dapat langsung dimanfaatkan oleh masyarakat.

Dalam era globalisasi ini, teknologi informasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penerapan teknologi informasi telah banyak membawa perubahan mendasar pada berbagai sektor, pendidikan. Hadirnya perangkat teknologi informasi, seperti komputer, perangkat mobile, dan akses internet yang semakin luas telah membuka kesempatan yang lebih luas untuk memperoleh sumber belajar dan memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, serta dapat diakses secara fleksibel. Teknologi informasi bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi telah menjadi perangkat penunjang utama dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adopsi teknologi informasi dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan berbagai sumber daya digital, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring untuk memperkaya materi pelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan.

Namun, di samping potensi positifnya, masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan teknologi informasi dalam sektor pendidikan. Banyak guru, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas, yang mungkin mengalami kendala dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pengajaran yang efektif dan menarik. Kurangnya pengetahuan atau keterampilan teknologi informasi mungkin menjadi hambatan utama bagi para pendidik untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pelatihan yang ditujukan kepada guru-guru. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru di lingkup SMAN 4 Jeneponto dengan pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat untuk menciptakan media pengajaran yang inovatif dan efektif. Perangkat teknologi yang diperkenalkan pada kegiatan pelatihan ini adalah perangkat teknologi terkini, seperti pembuatan video pembelajaran dan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Dengan demikian, diharapkan guru-guru dapat mengatasi kendala-kendala yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 4 Jeneponto.

## 1.2 Permasalahan Mitra

Setelah melakukan observasi, dan setelah melalui wawancara langsung, maka permasalahan utama antara lain:

1. Keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Minimnya pemanfaatan platform digital seperti Google Classroom untuk efisiensi pembelajaran [3].
3. Kurangnya keterampilan menggunakan alat berbasis kecerdasan buatan untuk pengembangan konten edukatif.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada 2-3 November 2023 melalui tahapan sistematis sebagai berikut:

- Tahap Persiapan:
- Observasi kebutuhan mitra melalui wawancara dengan pihak sekolah.
- Penyusunan materi pelatihan yang mencakup pemanfaatan Google Classroom, Google Drive, teknik produksi video dengan OBS Studio, dan penggunaan aplikasi berbasis AI [4].

- Pelaksanaan:

Sesi 1: Pelatihan integrasi Google Workspace (Google Classroom, Google Drive), diskusi interaktif fitur Google for Education.

Sesi 2: Workshop pembuatan video pembelajaran dengan OBS Studio, pelatihan pemanfaatan alat berbasis AI (generasi soal otomatis, ilustrasi pembelajaran), praktik langsung dan pendampingan teknis.

- Evaluasi & Penutupan:
- Pemberian sertifikat kompetensi kepada 46 peserta.
- Forum umpan balik untuk pengukuran dampak langsung.
- Penyerahan cenderamata sebagai simbol kolaborasi berkelanjutan.

Pendekatan *learning by doing* diterapkan dengan penekanan pada solusi kontekstual berbasis kebutuhan guru, serta faktor keberlanjutan melalui pembentukan *community of practice*. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan berjalan efektif.

## **Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Partisipasi mitra yang dilakukan dalam kegiatan ini antara lain:

1. Menyediakan fasilitas dan sarana operasional selama PKM berlangsung.
2. Menyediakan fasilitas berupa ruangan pelatihan, sound system, alat tulis menulis untuk peserta dan melakukan dokumentasi kegiatan
3. Para guru dalam hal ini sebagai sumber daya pelatihan telah memberikan waktu dan bersedia mengikuti semua kegiatan pelatihan sampai selesai.

### **2.1 Materi Pelatihan PKM**

Pengabdian ini dilaksanakan tanggal 26 februari 2025 di Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. dengan materi seperti berikut :

#### **1. Pengenalan Videografi dan Industri Konten Digital**

- Pengertian videografi dan peranannya di era digital
- Peluang usaha dan karir di bidang videografi
- Tren konten digital di media sosial

#### **Dasar-dasar Videografi**

- Pengenalan alat dan perlengkapan videografi (kamera, smartphone, tripod, lighting, dll)
- Teknik pengambilan gambar (angle, framing, komposisi)
- Pencahayaan dan audio dalam videografi

#### **Teknik Pengambilan Video**

- Teknik dasar shooting (steady shot, panning, tilting, zooming)
- Storytelling dalam videografi: membuat alur cerita yang menarik
- Praktik pengambilan video di lapangan

#### **Editing Video Dasar**

- Pengenalan software editing video (misal: Adobe Premiere, CapCut, Kinemaster, dll)
- Proses editing: memotong, menyusun, menambah efek dan transisi
- Menambahkan musik, teks, dan suara latar

#### **Editing Video Lanjutan (Khusus Wedding Video)**

- Teknik color grading dan koreksi warna
- Membuat highlight video pernikahan
- Tips membuat video wedding yang emosional dan berkesan

#### **Optimasi dan Publikasi Konten Digital**

- Cara mengunggah video ke platform digital (YouTube, Instagram, TikTok, dll)
- Strategi promosi dan membangun personal branding
- Etika dan hak cipta dalam pembuatan konten digital

#### **Softskill Pendukung**

- Komunikasi efektif dalam tim produksi
- Manajemen waktu dan perencanaan proyek
- Kewirausahaan dan peluang bisnis di bidang videografi

#### **Praktik Mandiri dan Presentasi Hasil Karya**

- Peserta membuat proyek video secara berkelompok/individu
- Sesi presentasi dan evaluasi hasil karya
- Diskusi dan umpan balik dari mentor grafis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam beberapa aspek berikut:

4. Penguasaan Platform Digital: 100% peserta mampu mengoperasikan Google Classroom untuk manajemen kelas dan mengoptimalkan Google Drive sebagai repositori materi kolaboratif.
5. Produksi Konten Interaktif: Peserta menguasai pembuatan video pembelajaran menggunakan OBS Studio dan pemanfaatan alat berbasis AI untuk generasi soal dan ilustrasi pembelajaran.
6. Dampak Keberlanjutan: Terbentuknya komunitas belajar mandiri antar guru dan implementasi media pembelajaran inovatif dalam kurikulum harian.

Hasil ini sejalan dengan penelitian [2] yang menyatakan pelatihan berbasis praktik langsung efektif meningkatkan literasi digital pendidik. Tantangan utama adalah adaptasi guru senior terhadap teknologi baru, yang diatasi melalui pendampingan intensif [5][6].

#### Dokumentasi Kegiatan :





#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini telah:

1. Meningkatkan kompetensi guru SMAN 4 Jeneponto dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Membentuk ekosistem digital melalui pemanfaatan Google Workspace untuk kolaborasi edukatif.
3. Mengakselerasi adopsi alat berbasis AI dalam proses belajar-mengajar.

Rekomendasi untuk kegiatan serupa: pelatihan lanjutan tentang evaluasi pembelajaran digital dan pendampingan berkala untuk memastikan keberlanjutan inovasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- [2] Komara, C. et al. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis AI". 2023.
- [3] Harsono, D. "Optimalisasi Google Workspace untuk Pembelajaran Kolaboratif". *Jurnal Teknodik*, vol. 25(1), 2021.
- [4] Pratama, R. A. "Pengaruh Pelatihan Video Pembelajaran Menggunakan OBS Studio terhadap Kreativitas Guru". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 12(2), 2022.
- [5] Sari, I. P. "Artificial Intelligence dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan". *Eduatic Journal*, vol. 8(3), 2023.
- [6] Kurniawan, B. et al. "Efektivitas Pendekatan Learning by Doing dalam Pelatihan Teknologi bagi Guru". *Scholaria*, vol. 11(1), 2024.