

## **Educational Interactive Video Content as a Media Contemporary Learning for Physical Education Teachers**

**Adi S<sup>1</sup>, Tommy Soenyoto<sup>2</sup>, Agus Darmawan<sup>3</sup>, Hermawan Pamot Raharjo<sup>4</sup>, Wahyu Arbanisa<sup>5</sup>,  
Immanuel Berli Septian<sup>6</sup>, Melinda Nur Aini<sup>7</sup>, Ngatinah<sup>8</sup>**

<sup>1,2,3,4,8</sup> Universitas Negeri Semarang, Department of Physical Education Health and Recreation,  
Semarang, Indonesia

<sup>5,6,7</sup> Universitas Negeri Semarang, Department of Physical Education Health and Recreation  
Elementary School, Semarang Indonesia

Email: [adis@mail.unnes.ac.id](mailto:adis@mail.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [tommysoenyoto@mail.unnes.ac.id](mailto:tommysoenyoto@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [agus.putri12@mail.unnes.ac.id](mailto:agus.putri12@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>,  
[hermawan\\_pamot@mail.unnes.ac.id](mailto:hermawan_pamot@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>, [wahyuarbanisa@students.unnes.ac.id](mailto:wahyuarbanisa@students.unnes.ac.id)<sup>5</sup>,  
[immanuelberli4@students.unnes.ac.id](mailto:immanuelberli4@students.unnes.ac.id)<sup>6</sup>, [melinda755@students.unnes.ac.id](mailto:melinda755@students.unnes.ac.id)<sup>7</sup>,  
[ngatinah@mail.unnes.ac.id](mailto:ngatinah@mail.unnes.ac.id)<sup>8</sup>



<https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3014>

**Abstract:** *Teachers still need to gain an understanding of audio-visual-based learning media. How to make learning media, especially interactive videos. Teachers need to develop skills in creating and developing interactive learning videos that support learning activities. This training combines expository methods, demonstrations, and independent practice. This community service activity is carried out to provide training and experience through socialization and a direct approach to elementary school Physical Education teachers. This activity is carried out to increase teachers' knowledge and skills regarding learning media, in this case, interactive learning videos. Besides feeling the benefits of the action, the teachers hope there will be similar follow-up activities, such as training in making learning evaluations with google forms, training in making learning videos and optimizing the making of broadcast materials for learning materials.*

**Keyword:** *Content, Interactive Video, Learning Media, Dedication, Physical Education*

### **Pendahuluan**

Evolusi media pembelajaran telah mengubah kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan disesuaikan dengan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Marlisa et al., 2022). Video pembelajaran sebagai bahan ajar yang dibuat untuk tujuan pembelajaran yang menekankan pada tiga kategori fungsional bahan ajar yang dirancang yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri menjadi solusi pendidik (Nurhajati et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar yang berkaitan dengan tingkat berpikir siswa. Tingkat berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan mulai dari berpikir konkret ke berpikir abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks (I. Sustianingsih & Yati, 2021). Karena penggunaan media yang relevan di dalam kelas dapat meningkatkan efisiensi proses

pembelajaran, maka pemilihan media pembelajaran yang tepat harus diperhatikan. Jika hal ini dilakukan, maka proses pembelajaran akan menjadi efektif (Cahyadi, 2019). Pendidik saat ini harus mampu menggunakan berbagai sumber belajar (Widodo et al., 2022).

Guru sebagai tenaga kependidikan yang profesional harus memiliki kompetensi pendidik sesuai dengan standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional seperti yang tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi untuk proses pembelajaran, salah satunya adalah video (Gunawan et al., 2022).

Kegiatan ini merupakan kreativitas guru dalam membuat desain pengembangan video pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar (Rachma et al., 2022). Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Musfa'ah et al., 2022). Pelatihan ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar berbasis video animasi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru-guru di sekolah dasar di kecamatan Gunungpati antara lain: (1) Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, (2) Kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran khususnya video interaktif, (3) Kurangnya ketrampilan guru dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran interaktif. (4) Guru membutuhkan bantuan dalam mengatasi perbedaan tingkat pemahaman siswa dan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang berulang-ulang.

Penulis melakukan survei melalui Google Formulir, guru hanya memberikan tugas dan materi menggunakan slide PowerPoint yang berisi banyak teks yang seharusnya bisa lebih menarik dan membuat anak-anak bergantung pada orang tua untuk mempelajarinya. Sebanyak 90% responden membutuhkan bantuan dalam pembuatan video interaktif. Sebanyak 100% responden setuju jika diadakan pelatihan pembuatan video interaktif. Siswa yang bermain media sosial adalah youtube 98%, Instagram 80%, TikTok 79%.

Media sosial merupakan platform media yang berfokus pada keberadaan pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas dan berkolaborasi (Amilia et al., 2022). Youtube merupakan media pembelajaran yang mengembangkan kreativitas dalam membuat bahan ajar audio visual dan meningkatkan kemahiran menggunakan platform Youtube (Hendrawan & Huizen, 2022) (Wijayanti et al., 2022).

Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai media pembelajaran, dalam hal ini video pembelajaran interaktif. Selain itu, secara lebih spesifik, adanya peningkatan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran sehingga menjadi media interaktif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

### **Metode**

Tahapan sebelum dilaksanakannya pengabdian Masyarakat ini yakni Perizinan dan koordinasi dengan pihak Korsatpen Kec. Gunungpati, Sosialiasi dengan guru Pendidikan jasmani, Pembuatan materi oleh tim pengabdian dikoordinasikan dengan pihak Korsatpen Kec. Gunungpati, Pretes Kegiatan, Pelaksanaan kegiatan oleh tim pengabdian, Posttest, Evaluasi dan diseminasi kegiatan pengabdian Masyarakat.

Pengabdian ini berlokasi di SDN Kandri 01, pada tanggal Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dengan durasi 6 jam pelatihan dilanjutkan implementasi pada pembelajarannya. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 30 peserta. Pelatihan ini menggabungkan metode ekspositori, demonstrasi, dan praktik mandiri. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, hasilnya adalah:

1. Adanya peningkatan keterampilan peserta didik dalam membuat video pembelajaran interaktif.
2. Adanya peningkatan kompetensi peserta pelatihan dalam merancang pembelajaran kreatif secara virtual.
3. Adanya respon positif dari peserta pelatihan terhadap pelatihan pembuatan video interaktif.

Kemudian dilanjutkan ke tahap kedua dengan melakukan sharing knowledge antara tim dengan guru, dan tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru-guru penjasorkes SD yang tersebar di wilayah kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan guru penjasorkes dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Khalayak sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru pendidikan jasmani. Instrumen ini akan dikirimkan melalui google form. Beberapa materi yang akan disampaikan adalah:

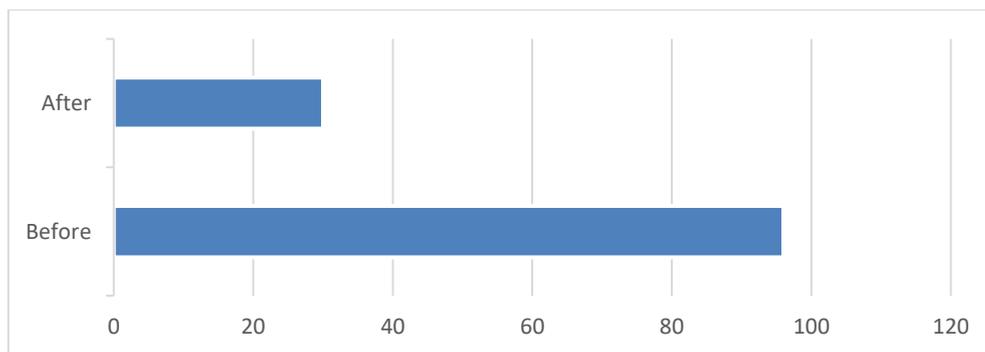
1. Cara membuat video interaktif menggunakan aplikasi
2. Mengetahui animasi video interaktif
3. Mengisi suara dalam video interaktif
4. Penyesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam video interaktif
5. Integrasi kurikulum dalam media pembelajaran

Metode Penyampaian melalui:

- a. Mata kuliah
- b. Diskusi
- c. Penugasan

### Hasil dan Pembahasan

Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru pendidikan jasmani sekolah dasar di wilayah kecamatan Gunungpati. Rata-rata guru penjasorkes tersebut berpendidikan S1. Berdasarkan hasil google form, 90% responden mengalami kesulitan dalam membuat video interaktif. 100% responden setuju jika diadakan pelatihan pembuatan video interaktif. Siswa yang bermain media sosial adalah youtube 98%, Instagram 80%, TikTok 79%. Perbandingan pengetahuan responden tentang konten video interaktif sebelum dan sesudah kegiatan



**Gambar 1.** Perbandingan Pengetahuan Responden Tentang Konten Video Interaktif Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Selain akumulasi pengetahuan mengenai konten media pembelajaran melalui kuis dan praktik online, materi integrasi kurikulum juga ditambahkan ke dalam media pembelajaran. Hal ini penting untuk disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini karena setelah memahami materi dan mendapatkan pengalaman langsung terkait penggunaan aplikasi secara optimal, responden harus mengetahui rencana pengembangan media pembelajaran lainnya.



**Gambar 2.** Bersama Sebagian Guru PJOK



**Gambar 3.** Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru-guru sekolah dasar untuk membuat dan menggunakan media video pembelajaran serta mengetahui aplikasi yang dapat digunakan dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswanya. Luaran yang dihasilkan adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan gadget (Oktaviana, 2022), meningkatkan pembelajaran siswa (Latif & Dewi, 2023), dan memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran (Nurlina & Fauzan, 2021). Setelah mengikuti pelatihan ini, para guru berinisiatif untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik (Wahyujati, 2021).

Guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk menggunakan teknologi, 2) guru dapat merancang dan membuat video pembelajaran sederhana yang menarik sesuai dengan tema dan kebutuhan siswa, 3) guru dapat merancang video yang interaktif dan melibatkan anak dalam

pembelajaran (Siagian et al., 2022), dan 4) guru memiliki pengetahuan khusus yang berguna untuk meningkatkan kompetensi dan persaingan global (Herlawati et al., 2022). Guru sangat antusias mengikuti pelatihan yang diberikan oleh pemateri (Azizah, 2020). Proses pembelajaran jauh lebih menarik (Wijayanti et al., 2022). Berlaku untuk masyarakat luas, terutama siswa yang mendapatkan materi terkait (Maharani et al., 2022).

Video pembelajaran interaktif dipilih karena berdasarkan pengalaman, penyampaian informasi melalui film atau video dalam proses pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih aktif. Selain itu, melalui kegiatan pendampingan ini, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diterapkan (I. M. Sustianingsih & Darsi, 2022). Bagaimana cara mengambil angle gambar, mengedit dan mengenal youtube, serta mempelajari konten video sebagai bagian dari promosi aktivitas fisik secara soft selling (Pratiwi & Subhiyakto, 2022). Tujuan dari pengabdian ini adalah agar masyarakat mengetahui dan memiliki keterampilan dalam menggunakan media digital yang mudah digunakan oleh guru, masyarakat, dan siswa di era teknologi (Marlisa et al., 2022).

Mereka menghasilkan video interaktif yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Sukadi et al., 2022). Guru semakin inovatif dan kompetensi mengajar di era digital ini semakin meningkat, terbukti dengan keberhasilan mereka membuat video pembelajaran yang menarik setelah pelatihan (Kuntarto & Sholeh, 2022). Meningkatnya pengalaman guru dalam proses pembelajaran dan berkurangnya gangguan pembelajaran (Ramadansur & Dinata, 2023). Dengan adanya rancangan kegiatan tersebut, pelatihan dapat berjalan dengan lancar, dan modul pelatihan yang diberikan dapat dipahami oleh seluruh peserta dengan baik (Ayuningtyas & Suhandiah, 2022). Hal ini merupakan langkah mendasar untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri (Samsiana et al., 2022).

## **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memberikan pelatihan dan pengalaman melalui sosialisasi dan praktik langsung kepada guru-guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai media pembelajaran, dalam hal ini video pembelajaran interaktif. Selain itu, secara lebih spesifik adanya peningkatan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran menjadi media interaktif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Selain manfaat dari kegiatan tersebut, para guru berharap akan ada kegiatan lanjutan yang serupa, seperti pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran dengan google form, pelatihan pembuatan video pembelajaran dan optimalisasi pembuatan bahan tayang untuk materi pembelajaran.

## Daftar Referensi

- Amilia, F., Rowindi, G., & Mubaroq, S. (2022). Pemanfaatan Publikasi Di Media Sosial Untuk Lembaga Pendidikan. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1141–1147.
- Ayuningtyas, A., & Suhandiah, S. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Interaktif. *Jurnal Kreativitas Dan Inovasi (Jurnal Kreanova)*, 2(3), 82–86.
- Azizah, A. (2020). Pelatihan Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Untuk Guru-Guru Sd Negeri 3 Melayu Muara Teweh. *Bakti Banua: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 78–83.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Gunawan, W., Subandowo, M., Wiyarno, Y., & Rusmawati, R. D. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Bagi Guru Sman 1 Buduran Sidoarjo. *J-Mas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 241–246.
- Hendrawan, A., & Huizen, L. M. (2022). Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Kelompok Kerja Madrasah (Kkm) Ma Ma'arif Kabupaten Demak. *Tematik*, 4(1).
- Herlawati, H., Khasanah, F. N., Sari, R., Atika, P. D., Sugiyatno, S., Handayanto, R. T., & Samsiana, S. (2022). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kreatif Dalam Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi Di Smk Widya Nusantara Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubj*, 5(1), 43–52.
- Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Bagi Guru Sdn 111/I Muara Bulian. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4), 74–82.
- Latif, A., & Dewi, T. U. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Doratoon Bagi Guru Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sma. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 56–62.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital Dengan Canva For Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768.
- Marlisa, L., Vahlia, I., & Latif, S. (2022). Edukasi Penggunaan Aplikasi “Tik-Tok” Sebagai Media Digital Di Desa Banjar Rejo Batanghari Lampung Timur. *Sinar Sang Surya: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 414–424.
- Musfa'ah, A., Slamet, J., & Arbi, A. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Untuk Pendidik Di Sdn Petemon X/358 Surabaya. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 748–755.

- Nurhajati, D., Kencanawati, D., Wicaksono, A., Khoiriyah, K., Badarudin, L., & Putri, M. G. N. (2022). Pelatihan Platform Pembelajaran Edmodo Pada Guru-Guru Smk Pgr 3 Kediri. *Jurnal Abdinus: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 460–467.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Abdikarya: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32–41.
- Oktaviana, E. (2022). The Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone Melalui Aplikasi Kinemaster Bagi Guru Abad 21: Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone Melalui Aplikasi Kinemaster Bagi Guru Abad 21. *Amma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(05), 474–479.
- Pratiwi, M. R., & Subhiyakto, E. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Publikasi Sekolah Melalui Media Youtube. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 15–22.
- Rachma, E. A., Nurdiana, R., & Astutik, N. F. W. (2022). Pelatihan Desain Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Kinemaster. *Locus Abdimas*, 1(1), 96–104.
- Ramadansur, R., & Dinata, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wondershare Filmora Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di Sma 16 Pekanbaru. *Abdimas Lectura: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 25–32.
- Samsiana, S., Handayanto, R. T., Supratno, S., Hasad, A., Marini, S., Sylviana, R., Rakhman, T., & Sujatmiko, A. (2022). Workshop Pembuatan Media Belajar Powerpoint, Mentimeter Dan Youtube Bagi Guru Smk Widya Nusantara Bekasi. *Devosi*, 3(2), 29–32.
- Siagian, G., Simanjuntak, H., Purba, N., Situmorang, M. V., Tambunan, L. O., Sianturi, M. F., Silalahi, M. V., Gusar, M. R. S., Pasaribu, S., & Tambunan, J. (2022). Pelatihan Penggunaan Bandicam Sebagai Media Pembelajaran Online Yang Interaktif Bagi Guru Sma Di Hutabayuraja. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 35–45.
- Sukadi, E., Saputri, D. F., Hadiati, S., Nurussaniah, N., & Sari, I. N. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Interaktif Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Imaduddin Kubu Raya. *Surya Abdimas*, 6(1), 142–150.
- Sustianingsih, I. M., & Darsi, H. (2022). Workshop Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di Sman Noman Musi Rawas Utara. *Bakti Nusantara Linggau: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 13–17.
- Sustianingsih, I., & Yati, R. (2021). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Film Dokumenter Berbasis Situs Sejarah Lokal. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*,

4(1 Se-Articles). <https://doi.org/10.31539/kaganga.v4i1.2196>

Wahyujati, B. B. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ms Power Point. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 94–99.

Widodo, J. P., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2022). Sosialisasi Lms Elside Pada Mahasiswa Slow Learners Di Stkip Pгри Sidoarjo. *Jurnal Abdidat*, 3(3 Se-), 456–464. <https://doi.org/10.31004/abdidat.v3i3.613>

Wijayanti, D. G. S., Yuwono, C., & Kurniawan, W. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Channel Youtube Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 533–538.