

## **SOSIALISASI VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP SUKU-SUKU YANG ADA DI SUMATERA UTARA DI SD NEGERI 173551 LAGUBOTI**

**Nurhanifa Tamba<sup>1)</sup>, Devita Sari<sup>2)</sup> & Mhd.Ridwan Imon Ginting<sup>3)</sup>**

1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality

2)3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality

\*Corresponding Email : [nifatamba26@gmail.com](mailto:nifatamba26@gmail.com)

### **Abstrak**

Dunia pendidikan semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, kemampuan akan meningkatkan sumber daya manusia semakin meningkat terutama pada era modernisasi serta dalam dunia pendidikan. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap siswa. Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran menarik dan kreatif untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan mendapatkan tanggapan positif serta siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan serta dapat dikatakan tujuan dari kegiatan pengabdian tercapai dapat dilihat dengan antusias guru dalam pembuatan video serta guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien dengan menggunakan video pembelajaran materi suku-suku yang ada di Sumatera Utara.

**Kata Kunci: Sosialisasi, Video Pembelajaran, Pengetahuan Siswa**

### **Abstract**

*The world of education is growing rapidly, various kinds of reforms are made in order to improve the quality of education. Along with these developments, the ability to improve human resources is increasing, especially in the era of modernization and in the world of education. Video media is one type of audio-visual media that can be used in learning to present information, explain processes, explain complex concepts, teach skills, shorten or extend time, and influence student attitudes. The service activities carried out can increase the knowledge and experience of teachers in making interesting and creative learning media to increase student knowledge and get positive responses and enthusiastic students in participating in learning activities. The process of service activities carried out in accordance with what was planned and it can be said that the objectives of the service activities were achieved can be seen by the enthusiasm of teachers in making videos and teachers can carry out learning effectively and efficiently by using learning videos on tribal material in North Sumatra.*

**Keywords: Socialization, Learning Video, Student Knowledge**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Di era digital saat ini, guru-guru sekolah dasar dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, terutama dalam situasi yang tidak memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara konvensional. Perubahan ini dipercepat oleh perkembangan teknologi dan kebutuhan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital. Namun, banyak guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal. Rendahnya pemahaman tentang aplikasi dan media pembelajaran berbasis teknologi sering kali mengakibatkan proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan relevan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui jalur pendidikan menjadi kunci utama dalam menghadapi tantangan era Revolusi Industri 5.0, yang ditandai oleh meningkatnya konektivitas digital, penggunaan kecerdasan buatan, dan integrasi sistem teknologi dalam berbagai sektor kehidupan. Pendidikan diharapkan dapat mencetak generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif di tingkat global.

Dalam konteks ini, guru dituntut tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga mampu menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan mendukung literasi data, teknologi, serta literasi sumber daya manusia. Media pembelajaran seperti video pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melalui pengenalan nilai-nilai kebangsaan, norma, dan budaya.

Sayangnya, banyak guru masih kurang terampil dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan, pelatihan, dan sosialisasi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat, kegiatan seperti sosialisasi video pembelajaran bertujuan memberikan pemahaman kepada guru tentang cara memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

Pengabdian ini sejalan dengan fokus utama pendidikan tinggi di era *Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (MBKM), termasuk peningkatan kontribusi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan yang berdampak langsung pada masyarakat. Dengan mengembangkan dan menyosialisasikan video pembelajaran seperti "Aku Patuh Aturan," diharapkan siswa kelas IV SD dapat memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar mereka, dan menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna.

Adapun Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi yaitu melakukan alih teknologi, ilmu dan seni kepada masyarakat, sesuai 5 fokus pengabdian kepada masyarakat era MBKM maka penekanan lebih kepada pemanfaatan teknologi digital dengan Aplikasi 2C dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berkenaan dengan IKU penekanannya pada IKU 2 Mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus yaitu mengajar di luar kampus, IKU 3. Dosen berkegiatan diluar kampus, IKU 4. Praktisi Mengajar di dalam Kampus dan IKU 5. Hasil kerja dosen di gunakan oleh masyarakat di lingkungan Pendidikan dan dapat rekognisi internasional. Berikut IKU Universitas Quality terhadap IKU Poin 5 dimana jumlah luaran penelitian dan pengabdian masyarakat berhasil mendapatkan rekognisi dan dapat diterapkan di masyarakat.

## **1.2 Permasalahan Mitra**

Pengabdian kepada masyarakat ini hadir dan membantu kendala guru-guru di SD Negeri 064992 Medan Amplas, dengan memberikan sosialisasi yang diharapkan dapat mempermudah guru dalam membuat video pembelajaran. Sosialisasi Ini akan diadakan tiga hari berturut-turut lamanya, hal itu dikarenakan pelaksanaan dan penyampaian materi yang banyak dalam sosialisasi ini. Melaksanakan sosialisasi dalam pembuatan video pembelajaran di SD Negeri 064992 Medan Amplas. Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan video pembelajaran. Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan pelaksanaan menjangking data kebermaknaan program pada para peserta, serta angket untuk mengetahui apakah setelah mengadakan sosialisasi ini peserta memahami pembuatan video pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi para siswa.

## **1.3 Tujuan khusus dari Permasalahan Prioritas**

Mensosialisasikan cara pembuatan video pembelajaran di SD Negeri 064992 Medan Amplas, mengevaluasi guru-guru setelah mengadakan sosialisasi cara pembuatan video pembelajaran sesuai 5 fokus pengabdian kepada masyarakat era MBKM maka penekanan lebih kepada pemanfaatan teknologi digital dengan alternatif Sosialisasi Literasi Media Digital Dalam Upaya Cerdas Bersosial Media di SD Negeri 173551 Laguboti. Berkenaan dengan IKU

penekanannya pada IKU 2 Mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus yaitu mengajar di luar kampus, IKU 3. Dosen berkegiatan diluar kampus, IKU 4. Praktisi Mengajar di dalam Kampus dan IKU 5. Hasil kerja dosen di gunakan oleh masyarakat di lingkungan Pendidikan dan dapat rekognisi internasional. Berikut IKU Universitas Quality terhadap IKU Poin 5 dimana jumlah luaran penelitian dan pengabdian masyarakat berhasil mendapatkan rekognisi dan dapat diterapkan di masyarakat.

## **SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Guru merupakan salah satu unsur yang menggerakkan pendidikan di Indonesia. Namun, tanpa wawasan yang selalu dikembangkan dan *di-up grade* maka guru akan makin ketinggalan di era sekarang. Apalagi kebutuhan siswa juga makin berkembang. Lebih lagi, pemanfaatan teknologi di kalangan guru masih dianggap memprihatinkan. Kondisi ini dipengaruhi juga oleh kurangnya fasilitas penunjang pengembangan teknologi pembelajaran disamping sumber daya manusia yang menguasai teknologi masih kurang memadai.

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan video pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan pengetahuan siswa terhadap suku-suku yang ada di Sumatera Utara. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur dan tutor menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Hal ini didukung pula dengan kemampuan peserta di bidang komputer telah cukup memadai karena pada proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal peserta harus telah menguasai komputer dasar sehingga pelatihan dapat berjalan lancar dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan lebih baik.

## **METODE PELAKSANAAN**

Sosialisasi merupakan proses pembelajaran dan adaptasi individu untuk memahami serta berinteraksi dalam lingkungan masyarakat sesuai dengan norma, nilai, dan peran yang berlaku. Menurut MacIver (2013:175), sosialisasi adalah proses internalisasi norma, nilai, peran, dan berbagai persyaratan lainnya yang diperlukan agar individu dapat berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan sosial. Proses ini kompleks dan berlangsung sepanjang kehidupan individu, baik melalui pengajaran langsung maupun melalui pengamatan dan interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, sosialisasi tidak hanya terbatas pada pembentukan kepribadian dan karakter siswa, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran bagi pendidik, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode

pembelajaran. Pembuatan dan penerapan video pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memperluas bentuk sosialisasi dalam ranah pendidikan, di mana guru mempelajari cara memanfaatkan media teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diadakan secara luring di SD Negeri 064992 Medan Amplas pada Rabu, 25 Oktober 2024. Tim pengabdian diketuai oleh Nurhanifa Tamba, S.Pd., M.Pd, dengan anggota dua mahasiswa Prodi PGSD. Kepala sekolah SD Negeri 064992 Medan Amplas mengungkapkan, sangat mengapresiasi kegiatan pengabdian ini dan mengharapkan guru dapat mengambil manfaat sebanyak-banyaknya untuk diterapkan di kelas masing-masing. “Kegiatan ini sangat bagus dijalankan. Selain itu, kegiatan seperti ini diharapkan rutin diadakan setiap semester atau tahun. Harapannya, para guru mampu membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk bisa diterapkan di kelas,” ungkapnya. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar khususnya dalam penggunaan IPTEK di dalam kelas.



Penulis membagi kegiatan dalam tiga tahap, yaitu (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan dan (3) Evaluasi dan Pelaporan. Pada tahap pertama penulis menggali informasi kebutuhan pelatihan, kemudian menetapkan materi tentang bagaimana cara mengedit sebuah materi yang menghasilkan sebuah video pembelajaran yang menarik dan pada hari H menyiapkan materi dan alat peraga demi menunjang kelancaran kegiatan. Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan penulis memberikan tes awal kepada peserta dalam merancang desain video tersebut, setelah peserta merancang desain awal masuklah kedalam pelatihan TOF (Training Of Facilitators), kegiatan dalam pelatihan ini fasilitator memasukkan materi kedalam video tersebut, dan dilanjutkan dengan Tes Akhir, dimana tes akhir ini peserta diberikan angket tertutup tentang pelaksanaan kegiatan hari ini. Kemudian pada tahap ketiga adalah Evaluasi dan Pelaporan.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapatkan tanggapan positif dari peserta. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa era tekonologi ini.

Adapun hasil dari pengabdian ini bagi guru dan siswa di adalah sebagai berikut ini:

1. Guru mampu memahami konsep pembuatan video pembelajaran dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran materi suku-suku yang ada di Sumatera Utara
2. Guru mampu menggunakan aplikasi edit video dengan menghasilkan video pemebelajaran suku-suku yang ada di Sumatera Utara untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan terkait pembuatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa di SD Negeri 064992 Medan Amplas, dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pengabdian ini berhasil menambah wawasan dan pengalaman guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Guru memperoleh pemahaman tentang langkah-langkah teknis pembuatan video pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengeditan, hingga penerapannya dalam proses belajar mengajar. Pelatihan ini memberikan dorongan bagi guru untuk lebih inovatif dalam menggunakan teknologi sebagai sarana mendukung pembelajaran yang relevan di era digital.

Para peserta, yang terdiri dari guru-guru SD, menunjukkan tanggapan positif terhadap pelatihan yang diberikan. Antusiasme tinggi terlihat dalam proses pelatihan, di mana para peserta aktif bertanya, berdiskusi, dan mencoba langsung membuat video pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pengetahuan baru tetapi juga memotivasi peserta untuk terus berinovasi. Kemudian, seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Tujuan utama dari kegiatan, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan video pembelajaran, dapat tercapai. Guru mampu memanfaatkan video pembelajaran untuk menyampaikan materi "Aku Patuh Aturan" secara lebih efektif dan efisien. Hasilnya, guru tidak hanya memahami aspek teknis pembuatan video, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Video pembelajaran yang dihasilkan memberikan dampak positif pada peningkatan pengetahuan siswa. Dengan pendekatan visual dan interaktif, siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dalam materi "Aku Patuh Aturan." Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong minat dan motivasi siswa untuk belajar. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya berdampak pada

peningkatan kompetensi guru, tetapi juga pada kualitas pembelajaran di kelas. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya pelatihan teknologi bagi guru sebagai langkah strategis untuk menghadapi tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 5.0. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan untuk menciptakan pendidikan yang inovatif, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal., 2012, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Media Creative, Yogyakarta
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2012. Taksonomi Bloom –Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. E-Jurnal Ikip Madiun, No.2 Vol 2 98-117,  
<http://ejournal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/PE/article/view/50>
- Mukhtar. 2013. Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Muthoharoh, M., Kirna, I. M., & Indrawati, G. ayu. (2017). Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12805>
- Octavianty, R. e. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. Journal Lepa-Lepa, Vol. 1 No. 1, 280-286.*
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Al Hadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P., 2016, Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 49 (2): 48-58,  
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/9009>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. seminar nasional Program Studi Pendidikan Tekenologi Informasi. Sukabumi : Universitas Muhammadiyah.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID- 19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.11786>.