Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

Implementasi Penggunaan Media Audiovisual Sebagai Sarana Pembelajaran Produksi Konten Video Tiktok Kecamatan Jatigede

Diterima:
30 April 2024
Revisi:
21 Mei 2024
Terbit:
30 Mei 2024

[1*]Nadia Febriani [2]Rinda Aunillah
[1-2]Universitas Padjadjaran

Abstrak—Artikel ini bertujuan menyajikan implementasi program pengabdian pada masyarakat (PPM) yang diselenggarakan Program Studi Manajemen Produksi Media Universitas Padjadjaran berupa penggunaan media audiovisual, khususnya dalam bentuk video, sebagai sarana pembelajaran produksi konten video TikTok bagi masyarakat Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang. Metode yang dilakukan berbentuk workshop luring yang melibatkan dosen dan praktisi bidang produksi konten video, dengan pendekatan pembelajaran kelompok. Hasil kegiatan pengabdian mencakup deskripsi penggunaan materi bahan ajar audiovisual mengenai teknik pengambilan gambar video menggunakan perangkat ponsel pintar serta manfaatnya dalam meningkatkan kreativitas, retensi informasi, dan keterlibatan peserta pelatihan. Selain itu, artikel ini juga menyoroti pentingnya integrasi penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan pada masyarakat, seperti Kecamatan Jatigede, untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan pembelajaran di era digital. Diharapkan, artikel ini dapat memberikan wawasan bagi para pendidik, pelaku pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya yang tertarik dalam mengoptimalkan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran di masyarakat.
Kata Kunci— Video; Audiovisual; Pembelajaran; Pelatihan; Tiktok

Abstract—*This article aims to present the implementation of a community service program (PPM) organized by the Media Production Management Study Program of Universitas Padjadjaran in the form of using audiovisual media, especially videos, as a means of learning TikTok video content production for the community of Jatigede District, Sumedang Regency. The method used is in the form of an offline workshop involving lecturers and practitioners in the field of video content production, with a group learning approach. The results of the service activities include a description of the use of audiovisual teaching materials on video shooting techniques using smartphone devices and their benefits in increasing creativity, information retention, and trainee engagement. In addition, this article also highlights the importance of integrating the use of technology in educational contexts in communities, such as the Jatigede Sub-district, to ensure the relevance and sustainability of learning in the digital era. Hopefully, this article can provide insights for educators, education actors, and other stakeholders interested in optimizing the use of audiovisual media in community learning.*
Keywords— *Video; Audiovisual; Learning; Workshop; Tiktok*
This is an open access article under the CC BY-SA License.

Penulis Korespondensi:

Nadia Febriani,
Program Studi Manajemen Produksi Media,
Universitas Padjadjaran,
Email: nadia.febriani@unpad.ac.id

Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dari komunikator kepada komunikan. Proses tersebut berupa transfer informasi seperti pesan atau informasi yang di dalamnya terdapat pengetahuan, keahlian, gagasan, pengalaman, sejarah, dan lain sebagainya. Tercapainya pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Jika pembelajaran dilaksanakan secara efektif, maka komunikan akan mampu menyerap ilmu dan pesan yang disampaikan komunikator atau dengan kata lain terjadi proses kesamaan makna dalam pembelajaran tersebut.

Teknologi dan media berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Teknologi dan media yang dirancang secara khusus dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran sehingga membantu siswa lebih memahami ilmu pengetahuan yang disampaikan (Smaldino et al, 2008). Agar interaksi pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, seorang pengajar perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan media pembelajaran bergantung pada tujuan pembelajaran, pesan, serta karakteristik siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran efektif tidak akan tercapai jika tidak diiringi dengan kemampuan pengajar, pesan, materi, alat, teknik, dan lingkungan yang optimal dalam membantu mendukung proses pembelajaran siswa (Jacobson et al, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran efektif membutuhkan dukungan dari fasilitas di luar kemampuan verbal manusia dalam membantu proses pembelajaran, di antaranya adalah materi yang disampaikan dalam bentuk cetak dan digital. Dengan kata lain, pembelajaran aktif memerlukan dukungan media yang dapat mengakselerasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran dengan bantuan media digital dinilai mampu menjadikan materi pembelajaran lebih menarik karena materi dapat disampaikan dalam bentuk visual dan audiovisual. Dengan bantuan visual, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan daya ingat dari 14% menjadi 38% (Silberman, 2002). Belakangan, banyak proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran audiovisual seperti video, baik yang dibuat dan dirancang sendiri oleh komunikator atau menggunakan video yang tersedia pada kanal-kanal media digital seperti YouTube. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri (Warmi et al., 2022)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Busyaeri et al. (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik lebih efektif jika menggunakan video media pembelajaran. Saat ini banyak tersedia aplikasi, software, dan web yang dapat diakses secara online atau offline yang

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

dapat digunakan secara optimal oleh guru dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik sebagai media pembelajaran audio-visual (Hermanto et al., 2023)

Sebagaimana yang dilakukan oleh Program Studi Manajemen Produksi Media Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran yang menyelenggarakan program Pengabdian pada Masyarakat (PPM) "Unpad Bermanfaat" di Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang dalam bentuk *workshop* atau pelatihan produksi konten video untuk media sosial. Tujuan PPM ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan bekal keahlian bagi peserta *workshop*, yakni warga di Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang, berupa pengambilan gambar video keseharian menggunakan perangkat *smartphone*. Pemilihan video sebagai konten output didasari pertimbangan sebuah dokumentasi yang baik dan dapat dilihat lebih nyata diperlukan agar kegiatan ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat luar (Rokhayati, 2020). Hal ini sesuai dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai bentuk aplikasi Tri Darma Perguruan Tinggi (Putranto et al., 2020).

Workshop merupakan pertemuan orang yang bekerja sama dalam kelompok kecil dan dibatasi pada masalah yang dihadapi sendiri (Suprayekti & Anggraeni, 2017). Adapun Pandjaitan (2010) mengkatagorikan *workshop* ke dalam beberapa jenis, yaitu *workshop* bersifat mengikat, dan bebas atau tidak mengikat. Berdasarkan pendefinisian dan pengkategorian tersebut, *workshop* yang dilakukan termasuk pada jenis *workshop* yang bersifat mengikat karena *workshop* didesain untuk peserta yang telah ditentukan berdasarkan kesepakatan pihak Kecamatan Jatigede dengan tim PPM Prodi MPM Fikom Unpad melalui materi dan peralatan yang sudah disiapkan penyelenggara; serta terdapat target output yang mengikat, berupa konten video TikTok.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi untuk kemajuan dunia pendidikan adalah pengembangan bahan ajar media pembelajaran jenis audio-visual. Penerapan media pembelajaran jenis ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Setyaningrum et al., 2021). Penggunaan materi audiovisual ini berkelindan dengan penelitian Rahmatullah et al. (2020) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual sangat membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Tim PPM Prodi MPM juga memberikan hibah peralatan pengambilan gambar berupa *wireless mic, ring light, tripod, memory card, green screen,* dan *container box* yang dapat membantu dalam produksi konten tersebut. Harapannya, hibah alat pendukung produksi konten video yang diberikan tidak hanya digunakan saat *workshop* namun dapat digunakan untuk produksi konten desa ke depannya.

Dalam proses pembelajaran, komunikator atau pemberi materi pada *workshop* tersebut menggunakan bantuan media pembelajaran audiovisual dalam mengajarkan teknik-teknik dalam pengambilan gambar konten video. Pemanfaatan media pembelajaran ini didasari pertimbangan kondisi peserta *workshop* merupakan orang dewasa dengan kecenderungan lebih menyukai

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

mempelajari bahan secara praktis dan sesuai dengan kebutuhan. Hal ini selaras dengan Legiman (2013) yang menyatakan orang dewasa akan belajar dengan baik apabila bahan yang dipelajari bersifat praktis, menarik, dan sesuai kebutuhan serta mudah diterapkan.

Penulis melihat bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh *workshop* Unpad dalam menggunakan bantuan media audiovisual membuat peserta cenderung antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut dikarenakan dapat melihat langsung contoh teknik-teknik yang dipelajari sehingga dapat membantu dalam mempraktikkan hasil pembelajaran tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menjelaskan hasil observasi dalam implementasi penggunaan media pembelajaran audiovisual pada program pengabdian pada masyarakat prodi MPM tersebut.

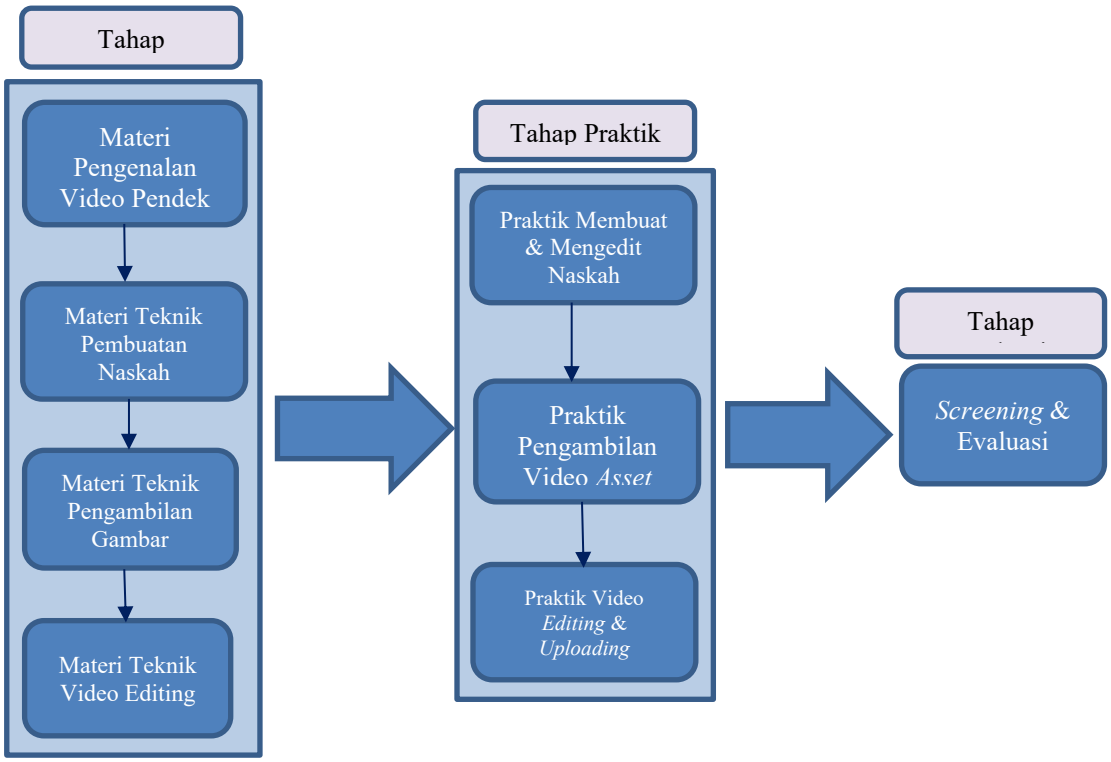
II. METODE

Workshop atau pelatihan produksi konten video untuk media sosial diselenggarakan di Kantor Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang dalam dua sesi pada 19 dan 26 Oktober 2023. Kegiatan ini melibatkan dosen pengampu dan dosen praktisi di Program Studi Manajemen Produksi Media sebagai narasumber, dengan perwakilan pengurus media sosial dari desa dan kecamatan. Kegiatan *workshop* ini dilaksanakan secara tatap muka melalui pemberian materi dasar produksi konten video dan media sosial; pemberian materi teknik pengambilan gambar dengan memaksimalkan setiap fitur dan fungsi yang ada pada *smartphone* yang telah dimiliki oleh peserta; serta praktik produksi konten video. Peserta diberikan tugas untuk membuat video yang dipublikasikan di akun TikTok masing masing. Tiap kelompok peserta yang mewakili desa atau kecamatan ditargetkan menghasilkan minimal satu video pendek. Video pendek yang dihasilkan merupakan bentuk praktik atas semua langkah yang diterangkan oleh para narasumber. Penyelenggaraan *workshop* dikemas ke dalam 3 tahap, yakni tahap pematerian, tahap praktik, dan tahap evaluasi. Pengelompokan tiga tahap ini berdasarkan tahapan produksi konten multimedia. Secara umum pembuatan produk multimedia terdiri dari 3 tahapan utama yaitu, praproduksi, produksi, dan pasca produksi (Binanto, 2013).

Setiap tahap terdiri atas beberapa sesi berikut: (1) materi pengenalan video pendek di media sosial, (2) materi teknik pembuatan naskah yang runtun dan padu, (3) materi teknik pengambilan gambar meliputi angle, camera filter, komposisi, (4) materi teknik video editing, (5) praktik membuat dan mengedit naskah, (3) praktik pengambilan video asset, (6) praktik video *editing & uploading*, (7) *screening* dan evaluasi video. Peralatan yang digunakan dalam *workshop* ini merupakan pendukung kegiatan yang menggunakan metode dan luring. Peralatan tersebut terdiri dari: laptop, proyektor, monitor LED, layar presentasi, wifi internet, laser pointer, mikrofon,

Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

sound system, kamera video, dan alat tulis. Diagram alur pelaksanaan PPM dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan *Workshop* Produksi Konten Video Tiktok Kecamatan Jatigede

Sumber: Dokumen Pengabdian pada Masyarakat (PPM) "Unpad Bermanfaat" di Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Studi Manajemen Produksi Media (MPM) Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran menyelenggarakan program Pengabdian pada Masyarakat (PPM) "Unpad Bermanfaat" di Kantor Kecamatan Jatigede, yang berlokasi di Jalan PLTA Parakankontang No. 06, Desa Cijeungjing, Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat dalam bentuk *workshop* atau pelatihan produksi konten video menggunakan *smartphone* untuk kepentingan media sosial Tiktok pada 19 Oktober 2023. *Workshop* ini dilakukan oleh para dosen bersama para mahasiswa program studi MPM dengan peserta yang berasal dari 5 desa terdekat dari lokasi Kantor Kecamatan Jatigede, yakni Desa Cipicung, Desa Cijeungjing, Desa Jemah, Desa Karedok, dan Desa Kadujaya, serta perwakilan dari Kantor Kecamatan Jatigede.

Dalam *workshop* ini, peserta akan mengikuti pelatihan yang diberikan oleh dua narasumber *workshop*, yakni M. Rifki Adinur Zein, M.I.Kom. (dosen pengampu Prodi MPM Fikom Unpad) dan Irwan Tarmawan, M.T. (dosen praktisi Prodi MPM Fikom Unpad). Adapun materi yang

Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

disampaikan adalah mengenai Materi Dasar Teknik Pengambilan Gambar Video dan Simulasi Teknik Pengambilan Video (gambar 2). Sesi pematerian tersebut berlangsung masing-masing selama 75 menit. Selanjutnya, peserta pelatihan akan langsung melakukan praktik pengambilan video menggunakan *smartphone*.



Gambar 2. Pemberian Materi *Workshop* Produksi Konten Video Media Sosial

Materi audiovisual yang digunakan terdiri dari 7 video tutorial yang terdiri dari perkenalan produksi video hingga teknik-teknik pengambilan gambar video. Panduan video pertama berjudul "Belajar Bikin Video dari Nol". Pada video ini narasumber atas nama @nusateguh menjelaskan tahapan pada produksi konten video yang terdiri dari tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Narasumber menjelaskan untuk tahapan pra-produksi ini berkaitan dengan konstruksi ide, *script*, cerita, dan perencanaan produksi video. Audiens diminta untuk menyiapkan hal-hal yang berkaitan dengan "apa" dan "bagaimana" yang akan dilakukan selama produksi video tersebut. Untuk tahapan produksi itu berkaitan dengan rangkaian pengambilan gambar untuk bahan konten video tersebut. Terakhir, untuk tahapan pasca produksi berkaitan dengan *editing* dan *finishing* konten video. Kemudian video dilanjutkan dengan penjelasan mengenai dasar-dasar pengambilan gambar pada video (gambar 3).



Gambar 3. Instrumen materi tahapan pada pembuatan konten video
(Sumber: YouTube @nusateguh)

Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

Materi audiovisual yang digunakan selanjutnya berjudul "Mengenal *Type Of Shot* atau Tipe-Tipe Shot pada Film" oleh Filmmaker Indonesia. Narator menjelaskan bahwa *shot* merupakan satu rangkaian pengambilan gambar pada kamera tanpa interupsi (gambar 4). Pada video ini dijelaskan mengenai tipe-tipe shot pada film yang terdiri dari *Extreme Wide Shot / Extreme Long Shot* yang biasanya digunakan untuk menunjukkan latar atau tempat suatu gambar, Wide Shot / Long Shot yang merupakan tipe yang menunjukkan hubungan pemeran dengan kondisi lingkungannya, *Medium Wide Shot / Medium Long Shot* yang merekam adegan subjek dari lutut ke atas, kemudian ada tipe *Medium Shot* yang merupakan tipe yang paling sering digunakan dalam sebuah film karena sangat proporsional, *Medium Close Up* yang bisa menangkap ekspresi pemeran, *Close Up* dan juga *Extreme Close Up* yang bertujuan juga menangkap ekspresi detail dari pemeran, selanjutnya adalah *Insert Shot* yang bertujuan untuk memperlihatkan detail kecil untuk mendukung adegan film, terakhir ada *Cowboy Shot, Established Shot*, serta *Framing Shot.*

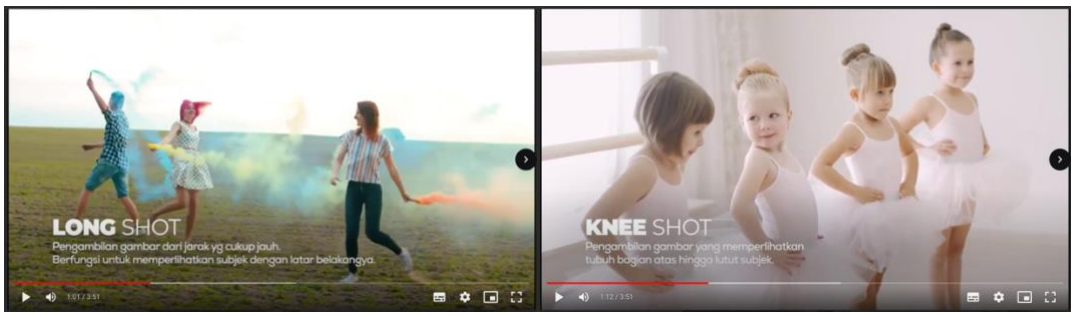


Gambar 4. Penjelasan tipe-tipe shot kamera oleh Filmmaker Indonesia

Video lainnya yang digunakan dalam menjelaskan tipe-tipe shot adalah video dengan judul "11 Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*) Yang Sering Digunakan" (gambar 5). Adapun dalam materi audiovisual yang digunakan ini, narator membagi tipe-tipe shot menjadi sebelas jenis sebagai berikut: tipe *wide shot, long shot, knee shot, medium shot, medium close up, close up, detail/extreme close up, low camera angle, high camera angle, over shoulder shot*, dan *pov*

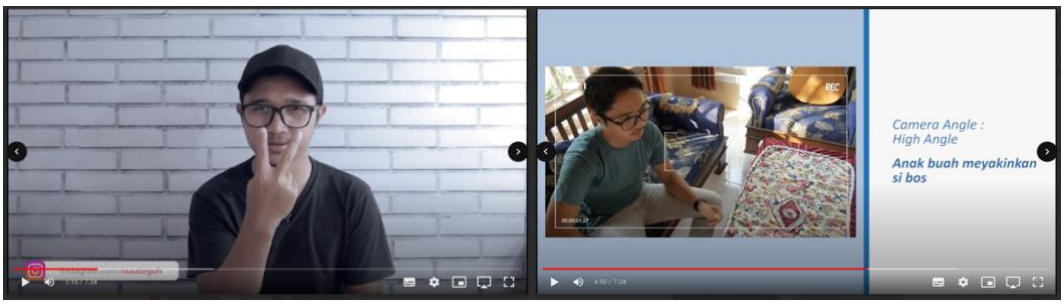
Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

shot. Adapun contoh audiovisual yang dicantumkan pada video ini adalah seperti dua contoh tipe pengambilan gambar berikut ini:



Gambar 5. Pemberian contoh langsung tipe-tipe pemanfaatan bingkai gambar pada video
(Sumber: Materi audiovisual narasumber)

Materi audiovisual yang digunakan selanjutnya adalah materi dengan judul "Cara Menentukan *Angle* Kamera yang Tepat" oleh @nusateguh (gambar 6). Pertama adalah *angle eye level* yang sejajar dengan mata pemeran, *low angle* di mana letak kamera berada di bawah subjek yang memberikan kesan lebih superior dan dominan, *high angle* di mana letak kamera berada di atas subjek yang memberikan kesan subjek yang tertekan, selanjutnya *bird eye view* yang pengambilan gambarnya jauh lebih tinggi dan mencakup lingkungan sekitar subjek yang biasanya diambil menggunakan alat bantu drone, terakhir dijelaskan juga mengenai teknik *frog eye view* yang sejajar dengan alas dari subjek biasanya digunakan untuk mengambil gambar dekat langkah kaki.



Gambar 6. Materi audiovisual mengenai *angle* kamera
(Sumber: Materi audiovisual narasumber dari YouTube @nusateguh)

Video pembelajaran selanjutnya yang digunakan adalah video "Tutorial Videografi #2_ Camera Movements" oleh @goenrock mengenai camera movements atau pergerakan dalam pengambilan gambar kamera dengan tujuan untuk mengajarkan audiens mengenai teknik pengambilan gambar supaya tidak menghasilkan gambar yang goyang. Dalam materi disebutkan tujuan dalam mempelajari *camera movements*, yang pertama untuk mempercantik visual, kedua adalah untuk kebutuhan *storytelling.* Dalam video dijelaskan mengenai teknik-teknik *camera movements* yang perlu dilakukan melalui pergerakan lensa kamera (gambar 7).

Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397



Gambar 7. Materi mengenai pergerakan dalam pengambilan gambar video (Sumber: Materi audiovisual narasumber dari YouTube @goenrock)

Materi pembelajaran selanjutnya adalah penggunaan video tutorial berjudul "Pentingnya Pergerakan Kamera dalam Pembuatan Video _ *Camera Movements*" oleh @nusateguh. Kalau materi sebelumnya adalah pergerakan pada lensa kamera, pada materi ini yang disampaikan adalah pergerakan yang dilakukan oleh pengambil gambar untuk meningkatkan nuansa atau pengalaman penonton pada suatu rekaman video. Penjelasan dimulai dengan perbedaan antara pengambilan gambar pada sebuah cerita dengan posisi diam dan pengambilan gambar dengan adanya pergerakan pada pengambilan gambar. Adapun jenis-jenis pengambilan gambar yang dijelaskan di video pembelajaran ini adalah *panning, tilting, dolly/tracking, crabing, pedestal, arc, follow, lead,* dan *crane*. Pada video ini juga dijelaskan perbedaan pengambilan gambar jika menggunakan tripod dan tidak (gambar 8).



Gambar 8. Penjelasan teknik pengambilan gambar kamera dengan mengoptimalkan pergerakan perekam gambar (Sumber: Materi audiovisual narasumber dari YouTube @nusateguh)

Video pembelajaran selanjutnya yang digunakan oleh narasumber *workshop* adalah video dengan judul "12 *Camera Movements* for CINEMATIC FOOTAGE - CREATIVE SHOT IDEAS for BETTER B-ROLL - Video Shot Ideas" (gambar 9). Pada video ini juga menjelaskan mengenai teknik-teknik dalam pengambilan gambar video yang lebih sinematik. Adapun jenis-jenis pergerakan kamera yang dicontohkan pada materi video tersebut adalah: *The "Michael Bay", The*

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

"Zoom Push", The "Model Reveal", "Stuff" on The Lens, The "Bicycle Reveal", Pan Up "Look Up", The "Pull Back Reveal", "Forward Push" Wide, "Cross Movement", The "Twirl", Reflection "Pan", dan *Centered "Look Back".*



Gambar 9. Penjelasan mengenai pergerakan dalam pengambilan gambar video
(Sumber: Materi audiovisual narasumber)

Penggunaan materi pembelajaran audiovisual, khususnya video, dalam pendidikan telah mendapat perhatian luas karena kontribusinya yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Media video sebagai alat bantu mengajar bukan hanya merevolusi cara materi disampaikan, tetapi juga bagaimana materi tersebut diterima dan diproses oleh siswa. Dalam konteks ini, pentingnya video terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara dinamis dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan pemahaman dan retensi informasi oleh siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2009), teori *dual-channel* dari *multimedia learning* menyatakan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran auditif dan visual. Dengan memanfaatkan kedua saluran ini secara bersamaan, peserta pelatihan dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Misalnya, dengan menyajikan video yang mendemonstrasikan konsep atau proses tertentu, peserta pelatihan dapat melihat dan mendengar cara kerja sesuatu secara langsung, yang dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

Adapun temuan yang diperoleh berdasarkan observasi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan materi audiovisual oleh Prodi Manajemen Produksi Media sangat tepat dalam memberikan pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar video. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Winarto et al. (2020) yang menilai efektivitas penggunaan materi audiovisual dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa SMP N 1 Palu, bahwa penggunaan materi audio visual sangat efektif karena dapat memperjelas materi yang disampaikan serta meningkatkan efektivitas penangkapan panca indera siswa, baik indera penglihatan maupun pendengaran dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Kontribusi, Vol.4 No.2 Mei 2024
ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

Salah satu manfaat utama dari penggunaan video sebagai media pembelajaran adalah peningkatan retensi memori. Menurut Brame (2016), video yang memadukan elemen visual dan audio dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65%. Hal ini terjadi karena video memungkinkan representasi materi yang lebih kaya dan lebih mendalam dibandingkan dengan metode tradisional seperti pembacaan atau ceramah. Visualisasi konsep yang kompleks melalui grafik, animasi, dan demonstrasi dalam video membantu siswa memvisualisasikan dan memahami materi dengan lebih baik, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.

Sebagaimana dalam menyampaikan materi *workshop* produksi konten video untuk media sosial, program studi Manajemen Produksi Media melalui narasumber dosen praktisi Irwan Tarmawan, M.T., menggunakan materi pembelajaran audiovisual dalam rangka membantu peserta *workshop*, yang dalam hal ini adalah masyarakat Kecamatan Jatigede. Penggunaan materi audiovisual terlihat sangat membantu masyarakat dalam mengingat materi mengenai teknik-teknik pengambilan gambar yang kemudian dipraktikkan saat sesi praktik (gambar 10).



Gambar 10. Dokumentasi warga saat mempraktikkan materi pengambilan gambar video
(Sumber: Dokumentasi Prodi MPM)

Keunggulan lain dari video adalah kemudahan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam penggunaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Cheng, Watanabe, & Curtis (2020), video pembelajaran dapat diakses di mana saja dan kapan saja, yang memberikan peserta ajar kebebasan untuk belajar sesuai dengan ritme dan waktu mereka sendiri. Ini sangat penting dalam pendidikan jarak jauh, di mana peserta belajar mungkin berada di lokasi yang berbeda dan memerlukan akses materi pembelajaran yang fleksibel. Seperti yang diterapkan oleh Prodi MPM, materi

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

pembelajaran terkait teknik-teknik pengambilan gambar kamera ini juga dibagikan kepada peserta *workshop* sehingga para peserta dapat mengulang dan mempelajari materi kapan pun setelah *workshop* berakhir.

Dalam hal mendukung berbagai gaya belajar, materi pembelajaran audiovisual juga memiliki peran yang tidak dapat diabaikan. Mayer (2009) menekankan bahwa multimedia, termasuk video, mendukung gaya belajar yang beragam—visual, auditif, dan kinestetik—melalui penggunaan berbagai stimulus. Penggunaan suara, teks, dan gambar dalam video memungkinkan peserta belajar untuk menggabungkan berbagai metode belajar mereka, sehingga memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan kemungkinan pemahaman materi secara keseluruhan.

Interaktivitas adalah aspek lain dari video yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Video interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui simulasi, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi. Kay (2012) menemukan bahwa video yang memasukkan elemen interaktivitas tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memperkuat pemahaman dan aplikasi konsep yang diajarkan. Dengan demikian, video tidak hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk mendorong partisipasi aktif dan pembelajaran yang berkelanjutan. Pada *workshop* yang diselenggarakan oleh Prodi MPM, setelah materi pembelajaran, peserta *workshop* akan langsung diminta untuk melakukan simulasi pengambilan gambar video yang nantinya akan digunakan untuk bahan video yang diunggah oleh peserta *workshop* ke akun media sosial Tiktok masing-masing.

Adapun pada implementasi penggunaan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran produksi konten video di Kecamatan Jatigede terdapat evaluasi pada hasil penerapannya, di mana meskipun sudah diberikan pedoman menggunakan video pembelajaran masyarakat masih perlu didampingi dalam produksi konten video media sosial tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pemahaman terhadap materi, keterampilan, dan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan fitur-fitur pada perangkat bantuan produksi konten video seperti *tripod* dan *microphone wireless.* Begitu juga timbul kekhawatiran dengan dampak keberlanjutan dan relevansi produksi konten video desa untuk jangka panjang sebagaimana penelitian Setiowati et al. (2020) yang menunjukkan perlunya evaluasi yang berkelanjutan untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan program dalam jangka panjang.

Evaluasi penerapan *workshop* penggunaan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran produksi konten video TikTok di Kecamatan Jatigede menjadi esensial untuk memahami efektivitas program tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Ahmad (2019) yang menyatakan bahwa evaluasi yang komprehensif melibatkan berbagai aspek, seperti partisipasi peserta, pemahaman materi, dan keterampilan praktis yang diperoleh. Di samping itu, artikel oleh Setiawan (2017) menyoroti pentingnya umpan balik peserta sebagai alat evaluasi

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

untuk memperbaiki dan mengembangkan program pembelajaran lebih lanjut. Pemahaman mendalam tentang dampak jangka panjang dari *workshop* semacam ini juga ditekankan dalam penelitian oleh Purnamasari et al. (2024), yang menunjukkan perlunya evaluasi yang berkelanjutan untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan program dalam jangka panjang. Dengan menggunakan metode evaluasi yang diuraikan dalam penelitian-penelitian ini, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih baik tentang keberhasilan dan dampak dari *workshop* penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran produksi konten video TikTok di Kecamatan Jatigede.

Terakhir, integrasi penggunaan materi video dalam pembelajaran mempersiapkan peserta untuk lingkungan digital modern. Dalam dunia yang semakin didominasi oleh teknologi informasi, kemampuan untuk berinteraksi dengan konten digital menjadi kompetensi yang penting. Prensky (2001) berargumen bahwa video membantu mengembangkan literasi digital, yang merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan menciptakan konten digital adalah bagian dari kompetensi yang harus dimiliki oleh masyarakat di masa mendatang, dan video adalah salah satu cara efektif untuk membangun kompetensi tersebut.

IV. KESIMPULAN

Manfaat penggunaan materi audiovisual sebagai media pembelajaran adalah multifaset dan berdampak signifikan pada efektivitas pembelajaran, terutama tepat digunakan pada program *workshop* untuk pengabdian pada masyarakat. Program Studi Manajemen Produksi Media Fikom Unpad dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar audiovisual melalui peningkatan retensi informasi, dukungan terhadap berbagai gaya belajar, kemudahan akses, peningkatan interaktivitas, dan adaptasi pada lingkungan digital. Media pembelajaran video tidak hanya meningkatkan cara belajar, tetapi juga bagaimana mereka berinteraksi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi, peran video dalam pendidikan diperkirakan akan terus berkembang, menjanjikan inovasi lebih lanjut dalam cara memberikan pelatihan dan belajar.

Implementasi penggunaan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran menjanjikan potensi yang besar dalam membantu pemahaman pembelajaran yang relevan dan menarik. Dengan memberikan akses kepada peserta pelatihan untuk mengoptimalkan materi bahan ajar video yang digunakan, terbukti bahwa dapat membantu untuk lebih memahami praktik dengan lebih baik. Simulasi setelah penyampaian materi ajar menggunakan video juga dinilai membantu peserta dalam langsung mempraktikkan materi pembelajaran. Sehingga, materi dapat lebih diingat oleh peserta *workshop* pada proses produksi konten video di kemudian hari. Adapun

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

sebagai rencana jangka panjang dalam *output* implementasi penggunaan materi pembelajaran audiovisual yang diterapkan pada masyarakat, diharapkan dapat menjadi pedoman yang dapat dipelajari sewaktu-waktu ketika masyarakat melakukan produksi konten video tersebut. Ke depannya pengabdian pada masyarakat ini akan dikembangkan menjadi produksi konten video profil setiap desa di Kecamatan Jatigede, Sumedang.

DAFTAR PUSTAKA

Binanto, I. (2013). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Prosiding Seminar RiTekTra*, *2004*(August), 1–7.

Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*, *15(4)*, *es6*.

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *3*(1), 116–137. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584

Cheng, X., Watanabe, Y., & Curtis, A. (2020). Computer-assisted learning in higher education: An international journal. *Computers & Education*, *93*, *109–12*.

Hermanto, K., Anggara, M., Ismiyarti, W., Mardinata, E., Yuliadi, Y., Ekastini, E., & Sofya, N. D. (2023). Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru Sdn Kokarpit Dan Sdn Lekong. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 1247–1256. https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.3255

Jacobson, S. K., McDuff, M. D., & Monroe, M. C. (2015). *Conservation education and outreach techniques*. Oxford University Press.

Kay, R. H. (n.d.). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*.

Legiman. (2013). *Pembelajaran Orang Dewasa*. Widyaswara.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning: Principles for the design of multimedia learning environments*. Cambridge University Press.

Pandjaitan, R. H. (2010). *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Widya Padjadjaran.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, *9(5)*, *1–6*.

Purnamasari, M. N., Rahmawati, S. D., Studi, P., Administrasi, I., & Malang, U. I. (2024). *Efektivitas Pelaksanaan Program Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga di Kelurahan Pagentan Kecamatan Singosari Kabupaten Malang Institusi Pembangunan Sumber Daya Manusia Fungsi keluarga sebagai unit terkecil*. *5*(4), 2946–2960.

Putranto, I., Eliyani, C., Syamruddin, S., Yulianti, R. M., & Widodo, S. (2020). Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Karang Taruna Kelurahan Pamulang Timur Kecamatan Pamulang Tangerang Selatan. *Indonesian Journal of Society Engagement*, *1*(1), 23–38. https://doi.org/10.33753/ijse.v1i1.2

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), 317–327.

Rokhayati, Y. (2020). Pembuatan Video Dokumenter Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 95–100. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4286

Sari, R. P., & Ahmad. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Maknawi Press.

Setiawan, N. A. (2017). Pengaruh Pelatihan Penetapan Tujuan (Goal Setting) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Agama Islam pada Mahasiswa. *Al-AdYan*, *12*(1), 31–51.

Setiowati, V., Asmarani, R., & Yulianto, B. (2020). The Effectiveness of Audio Media on Learning Outcomes to Understand the Intrinsic Elements of Fairy Tales. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(4), 636–641.

ISSN: 2747-2027 (Print) / 2747-2035 (Online)
DOI: https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397

Setyaningrum, A., Fatahillah, F., & Mardicko, A. (2021). Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Oleh Guru Sd Di Kecamatan Pagelaran Utara. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, *1*(2), 43–50. https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1515

Silberman, M. (2002). *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif).* Yappendis.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.

Suprayekti, S., & Anggraeni, S. D. (2017). Pelaksanaan Program *Workshop* "Belajar Efektif" Untuk Orang Tua. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *12*(2), 129–136. https://doi.org/10.21009/jiv.1202.5

Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. (2022). PELATIHAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PROFESIONALSIME GURU DI SMP ALAM KARAWANG PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 89–98.

Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, *2*(1), 81–107. https://doi.org/10.24239/ijcied.vol2.iss1.14