



## Pelatihan Pemanfaatan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Peserta Didik Pada Guru-Guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah

Ardhi Yudisthira<sup>\*1</sup>, Risma M. Sinaga<sup>2</sup>, Yusuf Perdana<sup>3</sup>, Valensy Rachmedita<sup>4</sup>,

Yustina Sri Ekwandari<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung

E-mail: [ardhiyudisthira@fkip.unila.ac.id](mailto:ardhiyudisthira@fkip.unila.ac.id)<sup>\*1</sup>

<sup>2</sup> Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung

Email: [risma.margaretha@fkip.unila.ac.id](mailto:risma.margaretha@fkip.unila.ac.id)<sup>2</sup>

<sup>3</sup>P Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung

Email: [yusuf.perdana@fkip.unila.ac.id](mailto:yusuf.perdana@fkip.unila.ac.id)<sup>3</sup>

<sup>4</sup>Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung

Email: [valensy.rachmedita02@fkip.unila.ac.id](mailto:valensy.rachmedita02@fkip.unila.ac.id)<sup>4</sup>

<sup>5</sup>Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung

Email: [yustina.sriekwandari@fkip.unila.ac.id](mailto:yustina.sriekwandari@fkip.unila.ac.id)<sup>5</sup>

### Article History

Received: 11-03-2026

Accepted: 09-05-2026

Published: 31-05-2026

#### Keywords:

1. Learning Videos
2. Interactive
3. Learning Resources

#### Abstract

*The purpose of this community service activity is to provide teachers with knowledge and insight regarding interactive learning videos as a learning resource. Interactive learning videos are one of the tools that can be used in learning activities. Using videos in the learning process is an effective and dynamic alternative, especially in addressing low learning outcomes and a lack of conceptual understanding. The method used in this community service activity is direct training and mentoring for participating teachers, in this case junior high school teachers in Gunung Sugih District, Central Lampung Regency. The community service team hopes that this community service activity will achieve the goals planned by the community service team, namely the creation of interactive learning videos that can be used as a learning resource for students in the classroom. Furthermore, the community service team hopes to further disseminate information regarding the creation and use of interactive learning videos through the publication of scientific articles*

#### Kata Kunci:

1. Video Pembelajaran
2. Interaktif

#### Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian Masyarakat ini yakni memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru mengenai video



### 3. Sumber Belajar

pembelajaran interaktif sebagai salah satu sumber belajar. Video pembelajaran interaktif salah satu yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan video dalam proses pembelajaran menjadi alternatif yang efektif dan dinamis, terutama dalam mengatasi rendahnya pencapaian hasil belajar dan kurangnya pemahaman konsep materi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan atau pendampingan secara langsung kepada guru yang menjadi peserta pada kegiatan pengabdian Masyarakat yang dalam hal ini peserta guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. Harapan yang didapatkan melalui kegiatan pengabdian Masyarakat ini tercapai tujuan-tujuan yang sudah di rencanakan tim pengabdian Masyarakat berupa adanya video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik di kelas. Selain itu juga tim pengabdian Masyarakat berharap mampu mensosialisasikan lebih lanjut terkait pembuatan dan pemanfaatan video pembelajaran interaktif melalui publikasi artikel ilmiah.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran salah satu kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan berbagai media dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pada kegiatan pembelajaran komponen media, sumber belajar merupakan bagian yang penting, oleh karena itu seorang pendidik harus merencanakan kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Duffy dan Jonassen mengatakan bahwa pemanfaatan berbagai sumber belajar merupakan upaya pemecahan masalah belajar. Sedangkan peran teknologi pendidikan sebagai pemecahan masalah belajar dapat terjadi dalam bentuk sumber belajar yang dirancang, dipilih

dan/atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Sumber-sumber belajar tersebut diidentifikasi sebagai pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar. Dari Seels dan Richey menjelaskan bahwa teknologi pendidikan dicirikan dengan pemanfaatan sumber belajar seluas mungkin untuk kebutuhan belajar dan dalam upaya untuk mendapat hasil belajar yang maksimal, maka sumber belajar tersebut perlu dikembangkan dan dikelola secara sistematis, baik, dan fungsional.

Mclsaac dan Gunawardena menjelaskan bahwa Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam

jenis dan bentuknya. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pembelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan peserta didik, (Supriadi, 2015).

Dalam kegiatan pengabdian ini, video pembelajaran interaktif yang dikembangkan difokuskan pada materi pembelajaran tingkat SMP sesuai bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pemilihan materi ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik terhadap penyajian materi yang lebih kontekstual, visual, dan mudah dipahami. Video interaktif yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi secara satu arah, tetapi juga dilengkapi dengan pertanyaan reflektif, kuis interaktif, serta stimulus visual yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa secara lebih optimal.. Penggunaan video dalam

proses pembelajaran menjadi alternatif yang efektif dan dinamis, terutama dalam mengatasi rendahnya pencapaian hasil belajar dan kurangnya pemahaman konsep materi. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Video interaktif, sebagai bentuk komunikasi dua arah, merupakan metode penyampaian materi yang menggabungkan rekaman visual dan audio dengan fitur interaktif yang dikendalikan oleh komputer. Dengan media ini, diharapkan siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pasif, tetapi juga diberi kesempatan untuk merespons, berinteraksi, dan melakukan berbagai aktivitas pembelajaran secara langsung. Pembelajaran berbasis video interaktif umumnya dikembangkan melalui platform digital atau media pembelajaran daring. Inovasi ini memberikan solusi nyata dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengatasi kendala akses terhadap materi pembelajaran yang sering dialami oleh siswa di berbagai daerah (Ratnathatmaja, 2022).

Terdapat beberapa cara untuk dapat menyajikan Video Pembelajaran Interaktif tanpa harus membayar, diantaranya seperti menggunakan Canva dan Edpuzzle.

Canva dan Edpuzzle merupakan dua platform yang memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan video pembelajaran interaktif. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain visual, tetapi juga menyediakan fitur pembuatan video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi, template edukatif, serta kemudahan integrasi media visual dan audio. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efisien. Selain itu, kemudahan akses melalui berbagai perangkat menjadikan Canva sebagai solusi praktis bagi guru dalam mendesain media pembelajaran.

Sementara itu, Edpuzzle menawarkan keunggulan dalam mengubah video menjadi media pembelajaran interaktif melalui penyematan pertanyaan, kuis, maupun narasi tambahan di dalam video. Platform ini memungkinkan guru untuk memantau keterlibatan dan tingkat pemahaman siswa secara langsung. (Aprinastuti, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan Edpuzzle dapat meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran serta memberikan umpan balik yang lebih terukur terhadap

hasil belajar. Dengan mengombinasikan kedua platform ini, guru dapat menghasilkan video pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan berorientasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Aplikasi yang tidak berbayar ini bisa diakses dan dimiliki oleh guru, namun sayangnya masih banyak guru yang belum memahami penggunaan Canva dan Edpuzzle secara mendalam terutama dalam menggunakan Canva sebagai Video Pembelajaran. Pada kenyataannya guru-guru masih jarang menggunakan video pembelajaran interaktif sebagai salah satu sumber belajar, selain itu juga guru-guru SMP Negeri 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah juga jarang mendapatkan pelatihan mengenai pentingnya sumber belajar sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Maka dari itu perlu dilakukan pelatihan penggunaan video pembelajaran Interaktif sebagai sumber belajar.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan desain evaluatif kuantitatif. Pendekatan partisipatif dipilih karena

melibatkan secara langsung guru sebagai subjek utama dalam proses pelatihan dan pendampingan. Sementara itu, desain evaluatif digunakan untuk mengukur efektivitas kegiatan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest.

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah dengan subjek sebanyak 17 guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest) serta penilaian portofolio hasil produk video pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peserta. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan untuk melihat peningkatan pemahaman peserta.

Secara garis besar Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Gunung Sugih dengan kegiatan meliputi tahapan- tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

- a) Penyusunan tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat
- b) Tinjauan dan observasi ke lokasi rencana pendampingan serta mencari pihak yang akan

dilibatkan dalam pelatihan tersebut.

- c) Mempersiapkan proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat
- d) Menghubungi pihak mitra yang akan menjadi target pengabdian untuk mengetahui bersedia atau tidaknya mitra dalam kegiatan yang akan diajukan tim pengabdian kepada masyarakat.
- e) Setelah pihak mitra bersedia untuk bekerjasama dalam kegiatan pengabdian ini, maka pihak mitra yang dalam hal ini Guru-Guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah.
- f) Mempersiapkan administrasi kegiatan meliputi surat perizinan dari lembaga dan dari pihak Guru-Guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah.
- g) Penyusunan bahan/materi pelatihan tentang penulisan dan publikasi artikel ilmiah.

### 2. Tahap Pemanapan

- a) Setelah diketahui secara jelas tujuan-tujuan dari pengabdian masyarakat ini maka

dimanfaatkan materi yang pokok dan penting untuk diberikan.

- b) Menetapkan personalia tim yang tepat, memberikan materi yang telah ditetapkan sesuai dengan bidang keahliannya.
- c) Menyusun sistematikanya dalam menyampaikan materi dan menyusun jadwal kegiatan.

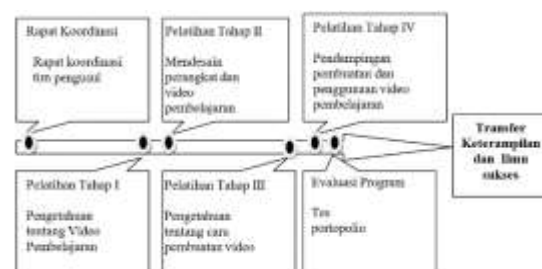
### 3. Tahap pelaksanaan

- a) Berkoordinasi dengan Guru-Guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah, mengenai waktu pelaksanaannya.
- b) Menyampaikan materi pendampingan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, dan diselingi dengan tanya jawab dan diskusi.
- c) Latihan atau praktek dan revisi hasil latihan membuat materi yang dengan menggunakan video pembelajaran Interaktif Sebagai Salah Satu Sumber Belajar.

### 4. Tahap Akhir

- a) Evaluasi awal, proses pelaksanaan dan evaluasi pada akhir kegiatan pengabdian sebagai alat bentuk untuk mengetahui tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dan tercapai atau belum.
- b) Test, Instrument test digunakan untuk melihat pengetahuan guru tentang; 1) Video Pembelajaran Interaktif 2) mendesain perangkat dan media pembelajaran.
- c) Instrument berupa portofolio digunakan untuk mengetahui kemampuan guru- guru dalam 1) mendesain perangkat, dan 2) pembuatan media pembelajaran.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dapat divisualisasikan pada gambar berikut.



**Gambar 1.** *Prosedur Kerja Pengabdian Kepada Masyarakat*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan video pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang mengalami peningkatan secara signifikan. Selain itu, peserta juga mampu menghasilkan draft video pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

#### Pembahasan

##### Pelaksanaan Kegiatan

Acara diawali dengan registrasi peserta, kemudian dilanjutkan dengan pembukaan. Kepala Sekolah memberikan sambutan dengan menekankan pentingnya kegiatan pelatihan bagi peningkatan profesionalitas guru, serta menyampaikan harapan agar kerjasama dengan tim pengabdian dapat terus berlanjut.

Sambutan berikutnya disampaikan oleh ketua tim pengabdian masyarakat, yang mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah atas dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan.

Sesi inti pelatihan dimulai pukul 09.00 WIB. Materi ini membahas pentingnya pemanfaatan video pembelajaran interaktif sebagai salah satu sumber belajar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemaparan berlangsung selama satu jam dengan respon yang sangat positif dari peserta.

Materi kedua dimulai pukul 10.00 WIB menguraikan langkah-langkah praktis dalam membuat video pembelajaran interaktif, mulai dari perencanaan konten, penyusunan alur, hingga teknik sederhana produksi video. Peserta tampak antusias dan aktif berdiskusi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab hingga pukul 12.00 WIB.

Setelah istirahat siang, pukul 13.00 WIB kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik. Pada sesi ini peserta dilatih menulis naskah, menambahkan elemen interaktif, dan menggunakan aplikasi sederhana untuk mengolah video pembelajaran. Para guru kemudian berlatih menyusun rancangan video sesuai bidang studi masing-masing.

Peningkatan pemahaman guru dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini tidak hanya

membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui fitur interaktif yang tersedia. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widiya et al. (2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan platform seperti Canva dan Edpuzzle memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Agustus 2023, mulai pukul 08.00 WIB dan ditutup pada pukul 16.00 WIB dengan evaluasi hasil kegiatan, penyerahan sertifikat, serta sesi foto bersama. Secara keseluruhan, pelatihan berjalan lancar, peserta menunjukkan partisipasi tinggi, dan hasilnya diharapkan dapat segera diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing.

Acara kemudian diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi kegiatan berikut foto-foto dokumentasi kegiatan dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan.

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan baik sesuai rencana. Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi serta minat yang besar dalam mempelajari cara pembuatan dan pemanfaatan video pembelajaran interaktif. Dengan keterampilan yang diperoleh, diharapkan setiap guru mampu menghasilkan minimal satu produk video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga memberikan manfaat nyata baik bagi guru maupun siswa. Meskipun terdapat keterbatasan waktu selama pelaksanaan, peserta tetap diminta untuk menyelesaikan rancangan video pembelajaran yang selanjutnya akan didiskusikan dan dikembangkan melalui grup WhatsApp.

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, tim melaksanakan evaluasi melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah kegiatan, untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman

guru mengenai pemanfaatan video pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor dari pretest ke posttest. Hal ini menandakan bahwa pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat serta menggunakan video pembelajaran interaktif mengalami perkembangan positif setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, melalui praktik langsung, para guru berhasil merancang draft awal video pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan Saat Pretest dan Postests.

No.	Peserta	Skor Pretest	Skor Postest
1	MW	70	90
2	I	65	70
3	NS	65	75
4	IM	70	75
5	RS	70	80
6	PS	60	80
7	P	60	80
8	Y	60	75
9	ESR	65	85
10	TA	65	80
11	DM	70	80
12	RA	80	80
13	DIP	70	85
14	SW	70	90
15	MS	65	80
16	S	65	80

17	SS	65	80
<b>Jumlah</b>		<b>1.135</b>	<b>1.365</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>66,8</b>	<b>80,3</b>

Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan rata-rata skor dari 66,8 menjadi 80,3 atau mengalami kenaikan sebesar 13,5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman guru terkait pemanfaatan video pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar.

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan video pembelajaran interaktif bagi guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, baik dalam sesi teori maupun praktik, serta mampu mengembangkan rancangan video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di kelas. Evaluasi melalui pretest dan posttest membuktikan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai konsep, pembuatan, dan penggunaan video pembelajaran interaktif.

Kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu menambah wawasan guru tentang

pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif. Ke depan, kegiatan pelatihan serupa perlu diperluas cakupannya ke sekolah-sekolah lain agar semakin banyak guru yang mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lampung sebagai institusi yang memberikan fasilitas pendanaan dalam skim pengabdian serta kepada Sekolah dan guru di lingkungan Kecamatan gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah yang memberikan izin dalam pelaksanaan serta sebagai peserta dalam pengabdian yang dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aprinastuti, C., Fajar, A. P., Damayanti, Y., Ghazia, M. P. N., Prasetyawan, A., Putri, C. K., Puspitasari, K. D., Larasati, S. A., Oktavi, T. A. C., Setiawan, F. X., Utami, R. A., Putri, B. A., Kwen, A. S., Koespribadi, A. A. P., K, A. B. V., Rima, A., B, B. D., Satrio, B. D., Andang, B. K., ... Metom, Y. T. (2023). *Special Book Form Media Tutorial ICT-Based Learning* (C. Aprinastuti, Ed.; 1st ed.). Stiletto Book.
- Barbara B. Seels dan Richey, R.C, *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field* (Washington, DC: AECT, 1994), hh. 65-66.
- M. S. Mclsaac dan Gunawardena, *Handbook of Research for Educational Communications and Technology* (New York: AECT, 1996), h. 78.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan media pembelajaran. *Sulesana: Jurnal wawasan keislaman*, 6(2), 69-78.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video pembelajaran interaktif problem based learning dalam pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127-135.
- Supriadi. 2015. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran*. *Lantanida Journal*. Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1654/1206>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>
- Thomas M. Duffy dan David H. Jonassen, *Constructivism and The Technology of Instruction* (Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1992), h. 22. 3
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan video pembelajaran interaktif sebagai

media pembelajaran di masa  
pandemi. Jurnal Jendela Pendidikan,  
1(04), 293-299.