

WORKSHOP PENGEMBANGAN STORYBOARD UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN PADA MGMP PAI KAB. BANDUNG

Ati Suci Dian Martha^{1*}, Muhammad Johan Alibasa², dan Sri Widowati¹

¹ Program Studi S1 Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

² Program Studi S1 Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no.1, Bandung 40257, Indonesia

*E-mail: aciantha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMP PAI) di SMA Kabupaten Bandung telah menjadi forum yang memungkinkan para pendidik PAI tingkat kabupaten untuk aktif dalam kegiatan profesional. Dalam menghadapi tantangan di era media sosial, siswa kini cenderung terbiasa dengan format *reels* dan video pendek. Oleh karena itu, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan video pembelajaran yang tidak hanya singkat dan menarik, tetapi juga sarat dengan ilmu pengetahuan yang dapat disampaikan kepada pelajar. Dalam konteks ini, tim dosen berinisiatif dengan menyelenggarakan *workshop* yang fokus pada pengembangan *storyboard* menggunakan platform Canva untuk pembuatan materi pembelajaran, terutama dalam bentuk video atau *reels*. *Workshop* dihadiri oleh 45 guru yang aktif dalam MGMP PAI di Kabupaten Bandung, dan berlangsung secara *onsite*. Materi yang disampaikan mencakup aspek-aspek penting seperti pengembangan *storyboard*, penulisan *script*, dan pemanfaatan Canva untuk pembuatan konten video pembelajaran. Evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa 98,67% dari 45 peserta sepakat bahwa acara ini memberikan manfaat yang signifikan dan proses *workshop* berjalan dengan lancar. Sejalan dengan umpan balik positif yang diterima, disarankan untuk mengulang kegiatan serupa di masa depan dengan peningkatan kuota peserta. Hal ini diharapkan dapat lebih memperluas dampak positif *workshop* dan mendukung upaya penyediaan pendidikan berkualitas melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: *workshop, storyboard, video konten, video pembelajaran*

1. Pendahuluan

Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMP PAI) SMA Kab. Bandung berperan sebagai platform penting bagi guru PAI di Kabupaten Bandung. Fungsinya melibatkan pertemuan dan interaksi guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam pendidikan. Dalam MGMP, guru dapat berbagi pengetahuan, pengalaman, dan mendiskusikan strategi pengajaran efektif, metodologi terkini, serta tantangan di kelas. Fokus utama MGMP PAI adalah mendukung pendekatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Di era kebutuhan metode pembelajaran yang adaptif, MGMP memiliki peran krusial dalam memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan memotivasi siswa menghadapi tantangan belajar modern. MGMP PAI menjadi landasan penting dalam mengembangkan profesionalisme guru PAI, terutama dalam menghadapi perubahan dinamis di dunia pendidikan dan tantangan era pandemi.

Dalam MGMP PAI Kabupaten Bandung, para guru telah memiliki pengalaman dalam pembuatan video pembelajaran. Namun, video tersebut belum sepenuhnya diterima dengan baik karena kurang mengikuti proses pembuatan video yang optimal.

Terdapat *gaps* pengetahuan mengenai konsep *storyboard* sebagai langkah awal dalam menciptakan video pembelajaran dengan naskah dan konten yang menarik (Kunto & Ariani, 2021).

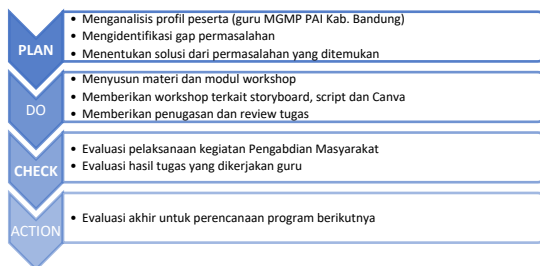
Di era saat ini, siswa sangat familiar dengan *reels* dan video pendek (Aini & Soegiarto, 2022). Hal ini dikarenakan siswa sekarang cenderung memiliki *attention span* yang pendek (Bradbury, 2016). Dengan situasi seperti ini, diperlukan solusi berupa *workshop* tentang penggunaan *storyboard* untuk pengembangan media belajar dengan Canva, untuk membuat materi ajar yang kreatif dan menarik bagi siswa (Saputra et al., 2022). Tujuan dari inisiatif ini mendorong tim dosen mengadakan *workshop* tentang pembuatan media ajar digital. Melalui inisiatif ini, diharapkan guru-guru dapat menghasilkan media ajar digital yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari pembuatan modul *workshop* untuk MGMP PAI Kabupaten Bandung. *Workshop* ini mencakup berbagai kegiatan, mulai dari pengembangan *storyboard* yang berfokus pada perancangan inti atau *script/naskah* video pembelajaran, hingga proses penggunaan Canva. Hal ini bertujuan agar video yang dihasilkan dapat disajikan sesuai

harapan dan menarik. Dengan mengadopsi konsep *storyboard* dan memanfaatkan Canva, para guru memiliki peluang untuk merancang materi video yang tidak hanya sesuai dengan konten pelajaran, tetapi juga memenuhi kebutuhan individu siswa. Kegiatan abdimas ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman konsep, serta memotivasi siswa untuk melihat video pembelajaran secara aktif.

2. Metodologi

Kegiatan abdimas ini melibatkan sejumlah guru dari MGMP PAI Kab. Bandung yang tertarik untuk memahami proses pembuatan video pembelajaran yang menarik dan bermanfaat. Peserta direkrut melalui komunikasi dengan ketua MGMP PAI, di mana gambaran umum kegiatan dijelaskan terlebih dahulu. Setelah itu, ketua MGMP PAI menawarkan kegiatan ini kepada para guru dan menyusun daftar peserta yang tertarik untuk mengikuti *workshop*. Dalam *workshop* ini, sebanyak 45 guru hadir dan mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini mengikuti metode PDCA cycle (Pietrzak & Paliszkiwicz, 2015), dengan setiap tahapan yang tergambar dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan kegiatan abdimas

Setelah melalui proses perencanaan, kegiatan *workshop* dilaksanakan secara *onsite* di Gedung Telkom University Landmark Tower (TULT) pada Sabtu, 18 November 2023, mulai pukul 08:30 hingga 15:00 WIB. Pada hari yang sama, peserta mendapatkan modul pelatihan dan materi yang mencakup *storyboard*, pembuatan *script*/naskah, serta penggunaan Canva untuk pembuatan video pembelajaran. Selama *workshop*, peserta aktif terlibat dalam kegiatan praktik dari materi yang disampaikan. Materi pengembangan *storyboard* menggunakan *tools* yang dapat diakses secara *online* melalui *browser* bernama MakeStoryboard¹ untuk membantu peserta membuat rancangan isi video. Selanjutnya, disampaikan pula materi rekomendasi dan tips menulis naskah video yang baik dan menarik. Pada sesi terakhir *workshop*, peserta diberikan materi dan praktik penggunaan Canva untuk membuat video *reels*. Setelah *workshop* berakhir, peserta diberi tugas untuk

menyelesaikan *storyboard*, *script*, dan video yang telah dimulai selama *workshop*. Dalam dua minggu, peserta diminta untuk mengumpulkan hasil pekerjaan untuk diperiksa dan mendapatkan *feedback*.

Untuk menilai tingkat kepuasan peserta setelah *workshop*, dilakukan penyebaran kuesioner pada akhir kegiatan. Kuesioner ini terdiri dari item skala Likert dengan rentang antara "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju," dengan tujuan menghimpun data kuantitatif dan kualitatif mengenai persepsi peserta terhadap pengalaman *workshop* secara menyeluruh. Daftar pertanyaan kuesioner dapat ditemukan pada Tabel 1, yang juga merupakan pertanyaan standar dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Telkom University. Selain pertanyaan skala Likert, kuesioner melibatkan pertanyaan terbuka yang berisi saran dan rekomendasi dari peserta. Penyebaran kuesioner dilakukan secara elektronik untuk memastikan kelancaran proses penyelesaian dan pengumpulan data yang tepat waktu.

Tabel 1. Daftar pertanyaan kuesioner

No.	Pertanyaan
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang

Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, seperti frekuensi, untuk merangkum tingkat kepuasan dan umpan balik peserta. Sebaliknya, data kualitatif yang berasal dari pertanyaan terbuka dianalisis secara tematis guna mengidentifikasi tema dan pola umum dalam tanggapan peserta. Pendekatan dengan metode ini memungkinkan penyampaian materi pelatihan yang sistematis, pertemuan *onsite*, dan *review* tugas. Penggabungan metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang kepuasan peserta terhadap proses pelatihan serta kemampuan para guru dalam mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan *workshop* yang sukses dilaksanakan pada tanggal 18 November 2023 dimulai pukul 08:30 WIB dan berlangsung selama sekitar 6 jam.

¹ <https://makestoryboard.com/>

Sebelum materi *workshop* disampaikan, hadirin disambut oleh ketua MGMP PAI Kab. Bandung dan perwakilan tim dosen. Keduanya memberikan sambutan untuk memberikan pengantar dan menyambut antusiasme peserta. Setelah bagian sambutan, Ketua MGMP PAI Kab. Bandung berbagi pengalamannya saat studi lanjut yang melibatkan pembuatan video pembelajaran, seperti yang terlihat pada Gambar 2. Beliau menekankan pentingnya pembuatan *storyboard* dalam proses tersebut dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran.



Gambar 2. Ketua MGMP PAI berbagi pengalaman saat studi lanjut

Materi pertama *workshop* membahas proses pembuatan video pembelajaran, yang termasuk pembuatan *storyboard* dan naskah/*script* video. Penjelasan mengenai *storyboard* mencakup pengertian, manfaat, dan komponen-komponen yang terdapat dalam *storyboard*. Bagian ini juga melibatkan contoh konkret dan praktek langsung dalam pembuatan *storyboard*, menggunakan platform *online* seperti MakeStoryboard. Gambar 3 dan 4 memperlihatkan proses praktek dari tiap peserta dalam mencoba secara langsung dengan menggunakan laptop yang sudah dibawa. Pada saat praktek, lima mahasiswa juga berperan untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan pada saat mengikuti *workshop*.



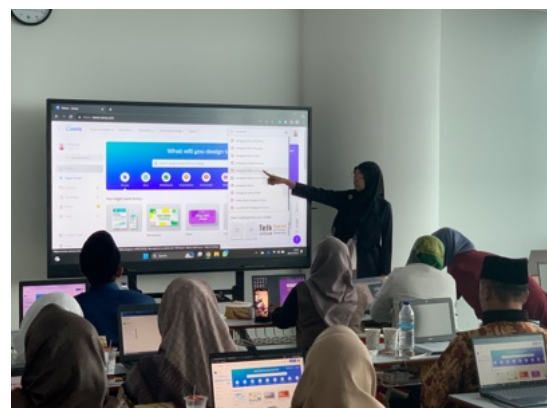
Gambar 3. Materi *workshop* bagian pertama



Gambar 4. Peserta praktik di laptop pribadi

Selanjutnya, *workshop* membahas materi yang berhubungan dengan penulisan *script* video. Proses ini mencakup pembuatan *brief*, penulisan kerangka garis besar naskah, penyusunan dialog, pembuatan *hook*, penulisan isi/tubuh *script* video, penambahan *midpoint engagement*, dan penutupan melalui adanya *call-to-action*. Peserta diajak untuk memahami dan mempraktekkan langkah-langkah ini guna meningkatkan keterampilan penulisan *script* video yang efektif dan menarik.

Pada sesi kedua *workshop*, materi membahas penggunaan Canva sebagai platform yang dapat memperkaya pembuatan materi pembelajaran. Canva diperkenalkan sebagai platform yang sangat berguna dalam merancang dan menyusun elemen-elemen visual untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Canva tidak hanya memudahkan proses desain presentasi, tetapi juga mampu mendukung pembuatan video pembelajaran. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5, peserta diberikan pengetahuan mengenai berbagai fitur Canva yang relevan untuk membuat video edukatif, terutama fokus pada pembuatan reels atau video pendek yang mengandung materi pelajaran yang dapat dipahami oleh penonton.



Gambar 5. *Workshop* bagian kedua

Dalam konteks pembelajaran modern, di mana siswa cenderung lebih responsif terhadap format video pendek, Canva menjadi sarana atau platform yang efektif untuk menciptakan konten edukatif

Tabel 2. Hasil evaluasi kegiatan abdimas berdasarkan kuesioner

Pertanyaan		Jumlah Masing-Masing Faktor				
		Sangat tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat	0	0	0	4	41
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	0	2	16	27
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	0	11	34
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	1	44
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	1	0	0	44
Jumlah		0	1	2	32	190
% (jml masing-masing:total)		0%	0.5%	0.9%	14.2%	84.4%
Jumlah % setuju+sangat setuju		98.67%				

yang menarik (Ilyas & Syarif, 2023). Pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva tidak hanya diterapkan pada aspek estetika visual, tetapi juga pada kemampuannya untuk menyampaikan pesan edukatif secara singkat dan padat melalui video pembelajaran. Hal ini memberikan dimensi baru pada kemampuan peserta untuk menciptakan materi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi target audiensnya.

Hasil dari kuesioner kepuasan yang dibahas sebelumnya mencerminkan kesuksesan dan efektivitas peserta pelatihan dalam menerapkan *storyboard* dan Canva dalam pembuatan video pendidikan animasi. Sesuai dengan Tabel 2, sebanyak 98,67% peserta menyatakan setuju terhadap manfaat pelatihan ini, menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap program pelatihan. Respons positif ini menggambarkan bahwa tujuan pelatihan, yaitu memberikan pemahaman tentang penggunaan *storyboard* dan Canva untuk keperluan pendidikan, telah tercapai. Dengan demikian, para peserta menganggap pelatihan ini memberikan informasi yang berharga dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang cara menggunakan *tool* tersebut.

Hasil evaluasi dari feedback berupa saran dan rekomendasi dari kuesioner juga mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta mengungkapkan keinginan untuk terus mengikuti pelatihan dari Telkom University, tetapi dengan tema yang berbeda dan jumlah kuota peserta yang lebih besar. Temuan ini mencerminkan pengakuan peserta terhadap manfaat yang lebih luas dari pelatihan di luar penggunaan *storyboard* dan Canva. Hal ini mencerminkan pemahaman peserta akan nilai tambah dari mendapatkan keahlian dalam berbagai alat untuk memperluas kemampuan peserta dalam menciptakan konten pendidikan. Minat yang tinggi peserta untuk melanjutkan pelatihan menunjukkan keyakinan peserta dalam potensi alat ini untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas guru sebagai pembuat konten pendidikan.

4. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan abdimas ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan memberikan manfaat signifikan bagi partisipan guru, seperti yang tercermin dari hasil kuesioner evaluasi. Implikasi dari keberhasilan kegiatan ini sangat relevan bagi lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan, menekankan pentingnya menyediakan pelatihan serta sumber daya yang memadai untuk memberdayakan guru dalam menggunakan video animasi grafis sebagai sarana pembelajaran. Penelitian dan kegiatan abdimas yang akan datang perlu mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pelatihan guru terhadap hasil belajar siswa dan mendalami faktor yang dapat memengaruhi kesuksesan penerapan video animasi di sekolah.

5. Referensi

- Aini, K., & Soegiarto, A. (2022, November). Instagram Reels as a New Media in Disseminating Information. In ICHELSS: Int. Conf. on Humanities, Education, Law, & Social Sciences (Vol. 2, No. 1, pp. 137-150).
- Bradbury, N. A. (2016). Attention span during lectures: 8 seconds, 10 minutes, or more?. *Advances in physiology education*.
- Ilyas, M., & Syarif, H. (2023). The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students' Perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(8).
- Khoiriyah, B., Darmayanti, R., & Astuti, D. (2022). Design for Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials. *Jurnal Pendidikan & Konseling (JPDK)*, 4(6), 6287-6295.
- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Pietrzak, M., & Paliszkiwicz, J. (2015). Framework of Strategic Learning: The PDCA Cycle. *Management (18544223)*, 10(2).
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46-57.