

PENDAMPINGAN PRODUKSI KONTEN EDUKASI UNTUK MGMP PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KABUPATEN BANDUNG

Kusuma Ayu Laksitowening¹, Indra Lukmana Sardi², dan Arfive Gandhi³

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

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

³ Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

*E-mail: ayu@telkomuniversity.ac.id, indraluk@telkomuniversity.ac.id,
arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Konten pembelajaran digital memberikan banyak keuntungan, di antaranya kemudahan akses serta menjadi alat bantu utama dalam perubahan cara belajar siswa menuju digitalisasi. Melihat peluang ini, para guru MGMP (Musyawarah Guru mata pelajaran) PAI Kab. Bandung memiliki tujuan untuk memproduksi konten kreatif berbasis digital sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa dan edukasi bagi masyarakat luas. Namun, pada proses produksi konten edukasi tersebut, para guru masih terkendala minimnya penguasaan *tools*. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan solusi untuk menyediakan Pelatihan Produksi Konten edukasi Untuk MGMP PAI Kabupaten Bandung. Kegiatan ini dilaksanakan pada 2 Desember 2023 bertempat di Kampus Universitas Telkom Bandung. Pelatihan terdiri dari penyampaian materi dan pendampingan produksi konten edukasi menggunakan *tools* Capcut. Setelah pelaksanaan kegiatan, dapat diketahui bahwa 97,4% peserta merasa sangat puas dan merasakan kebermanfaatannya kegiatan tersebut. Umpan balik dari peserta menunjukkan kesan yang positif terhadap berlangsungnya jalannya pelatihan dan pendampingan ini.

Kata Kunci: MGMP PAI, pelatihan, pendampingan, konten edukasi.

1. Pendahuluan

MGMP PAI adalah suatu forum atau wadah profesional guru mata pelajaran agama islam yang berada pada suatu wilayah. MGMP merupakan organisasi nonstruktural yang bersifat mandiri, berasaskan kekeluargaan, dan tidak mempunyai hubungan hierarkis dengan lembaga lain. MGMP PAI Kab. Bandung memiliki visi: "Menjadikan MGMP PAI sebagai wahana aktivitas guru yang kreatif, inovatif dan inspiratif".

Implementasi dari visi tersebut, MGMP PAI melihat kemajuan akses digital di masyarakat, terutama para siswa. Hal ini juga didukung data bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai sekurangnya 210 juta jiwa pada tahun 2023 (Finaka Andrian W, 2023). Siswa cenderung aktif mengakses konten digital yang tersedia di berbagai platform.

Konten pembelajaran digital memberikan banyak keuntungan. Konten pembelajaran dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun (Dewi & Fredlina, 2022). Selain itu, konten pembelajaran juga merupakan alat bantu utama dalam perubahan cara belajar siswa menuju digitalisasi (Hayaty et al., 2021). Praktik pengembangan konten pembelajaran dalam konteks pelajaran Agama Islam pernah diterapkan beberapa penelitian terdahulu dan memberikan

dampak positif (Baihaqi et al., 2020) (Yusri Ikhwan, Silvia Ratna, Fathur Rahman, 2021).

Melihat peluang ini, para guru MGMP PAI Kab. Bandung memiliki tujuan untuk memproduksi konten kreatif berbasis digital sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa dan edukasi bagi masyarakat luas. Pada aktivitasnya, para guru masih memiliki kesulitan dalam memproduksi konten pembelajaran kreatif singkat, yang dapat diakses dan dipahami siswa lebih mudah melalui social media yang sehari-hari mereka gunakan (Ulandari et al., 2021). Dengan memproduksi konten ini diharapkan pembelajaran dapat dinikmati lebih ringan dan sederhana di kalangan siswa. Hal ini tentu diharapkan berdampak pada bahan ajar, khususnya pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dari hasil diskusi awal dengan Ketua MGMP PAI Kab. Bandung didapat informasi bahwa kendala terbesar para guru adalah penggunaan perangkat dan *tools* produksi dan editing konten. Tantangan tersebut merupakan hal yang umum dialami terkait pemanfaatan teknologi informasi sebagai pendukung proses pembelajaran (Asikin et al., 2019). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan solusi untuk menyediakan Pelatihan Produksi Konten edukasi Untuk MGMP PAI Kabupaten Bandung.

Secara umum pelatihan ini mencakup materi *storyboard*, pengambilan video, *editing* dan publikasi *social media* untuk para guru dalam MGMP PAI kabupaten Bandung. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran melalui media ajar digital yang kreatif untuk anak didiknya. Luran dari kegiatan ini adalah konten edukasi yang siap untuk ditayangkan diberbagai platform digital.

2. Metodologi

Secara umum kegiatan pelatihan terdiri atas 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap persiapan, hal pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan guru terkait pengembangan konten edukasi. Hal ini dibutuhkan dalam merencanakan materi dan strategi penyampaian agar tepat sasaran. Identifikasi kebutuhan ini dilakukan melalui diskusi informal dengan Ketua MGMP PAI Kab. Bandung.

Dari diskusi tersebut didapatkan informasi bahwa kendala terbesar para guru adalah penggunaan perangkat dan *tools* produksi dan editing konten. Adapun konten yang direncanakan oleh para guru adalah berupa video-video pendek. Video pendek dipilih dengan pertimbangan kemudahan unggah ke platform media sosial. Dengan demikian, akan lebih mudah dan lebih menarik untuk diakses oleh siswa.

Berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan, disusunlah materi pelatihan untuk menjawab kebutuhan peserta. Adapun perangkat yang akan digunakan dalam produksi konten edukasi adalah telepon genggam *android* pada peserta. Sedangkan perangkat lunak yang dipilih untuk *editing* video adalah Capcut. Aplikasi ini dipilih karena merupakan aplikasi yang paling populer untuk editing video. Capcut tercatat menjadi aplikasi

yang paling banyak diunduh di Indonesia sepanjang 2022 (Muhammad, 2023)

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit video dengan berbagai efek, musik, teks, dan banyak fitur lainnya. CapCut juga memiliki sejumlah alat penyuntingan yang kuat dan mudah digunakan, membuatnya menjadi pilihan yang populer untuk menghasilkan konten video berkualitas khususnya untuk pemula sehingga sesuai untuk dimanfaatkan para guru dalam membuat konten edukasi.

Materi pelatihan mencakup: Pengantar Capcut; Instalasi; Membuat Video (Menambahkan Audio, Membuat Intro dan Outro Video, Menambahkan Subtitle/Caption, Mengubah Rasio Video, Mengekspor Video dan Memperbaiki Kualitas Audio). Gambar 2 menunjukkan cuplikan dari materi yang disampaikan.



Gambar 2. Cuplikan Materi

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dihadiri oleh 39 peserta dari sekolah-sekolah yang berada di wilayah Kabupaten Bandung. Sebaran institusi peserta dapat dilihat pada Tabel 1. Keseluruhan peserta merupakan guru Pendidikan Agama Islam.

Tabel 1 Distribusi Peserta Pelatihan

Sekolah	Jumlah
TK	2
SD/MI	17
SMP	1
SMA/SMK	19
Total Peserta	39

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2023, bertempat di Laboratorium Fakultas Informatika, Telkom University Landmark Tower. Peserta antusias dalam menyimak materi. Kemudian dilanjutkan dengan Pendampingan Produksi Konten edukasi di mana peserta mencoba sendiri merekam video kemudian membuatnya menjadi konten edukasi. Kegiatan ini juga dibantu oleh beberapa asisten pelatihan yang merupakan mahasiswa Fakultas Informatika. Gambar 3 menggambarkan suasana penyampaian materi dan pendampingan.



Gambar 3. Suasana Pelaksanaan Kegiatan

Adapun cuplikan salah satu video yang dikerjakan oleh tim guru dapat dilihat pada Gambar 4.

Setelah semua materi selesai disampaikan dan peserta mencoba membuat konten edukasinya masing-masing, peserta diminta memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan.

Seluruh peserta (39 orang guru) mengisi kuesioner umpan balik yang diberikan. Hasil pengisian umpan balik peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

Dari hasil umpan balik dapat diketahui bahwa seluruh peserta puas terhadap jalannya pelatihan dan pendampingan ini. Hal tersebut dilihat dari jawaban Setuju dan Sangat Setuju. Dari seluruh pertanyaan, umpan balik dari peserta menunjukkan kesan yang positif terhadap berlangsungnya kegiatan.



Gambar 4. Cuplikan Konten yang Dibuat Peserta

Tabel 2. Umpan Balik Peserta

	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1 Program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri.				1 (2,6%)	38 (97,4%)
2 Program Pengabdian Masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasarnya.				3 (7,7%)	36 (92,3%)
3 Waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan.				8 (20,5%)	31 (79,5%)
4 Dosen dan mahasiswa Universitas Telkom bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.				1 (2,6%)	38 (97,4%)
5 Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat Universitas Telkom saat ini dan masa yang akan datang.				3 (7,7%)	36 (92,3%)

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

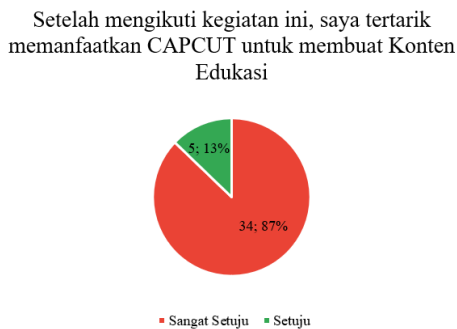
Selain kuesioner mengenai jalannya kegiatan, kami juga bertanya kepada peserta terkait dengan ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil evaluasi, di akhir acara

didapatkan tingkat ketertarikan peserta terhadap *tools* yang diajarkan dapat dilihat pada Gambar 5.

Gambar 5 menunjukkan bahwa 87% peserta sangat tertarik memanfaatkan Capcut untuk

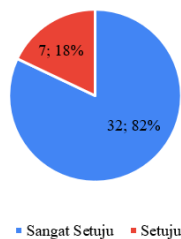
membuat konten edukasi. Peserta juga diminta untuk melakukan *self assessment* (penilaian mandiri) terkait kemampuan teknis masing-masing dalam pemanfaatan *tools* setelah mendapatkan materi dan pendampingan ini. Hasil penilaian mandiri tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.

Dari Gambar 6 dapat dilihat bahwa semua peserta merasa yakin akan kemampuannya dalam membuat konten edukasi menggunakan Capcut. Hal tersebut dilihat bahwa seluruh peserta menjawab Setuju (18%) dan Sangat Setuju (82%).



Gambar 5. Tingkat Ketertarikan Peserta terhadap *Tools* yang Diajarkan

Setelah mengikuti kegiatan ini, saya yakin dengan kemampuan teknis saya dalam memanfaatkan CAPCUT untuk membuat Konten Edukasi



Gambar 6. Penilaian Mandiri terhadap Kemampuan Teknis dalam Menggunakan *Tools* yang Diajarkan

4. Kesimpulan

Kegiatan pendampingan produksi konten edukasi dapat menjadi solusi bagi guru-guru yang tergabung dalam MGMP PAI dalam produksi konten edukasi. Evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta puas terhadap jalannya pelatihan dan pendampingan ini. Seluruh umpan balik dari peserta menunjukkan kesan yang positif terhadap berlangsungnya kegiatan. Mayoritas peserta (87%) peserta sangat tertarik memanfaatkan Capcut untuk membuat konten edukasi setelah mengikuti kegiatan ini. Peserta juga diminta untuk melakukan *self assessment* (penilaian mandiri) terkait kemampuan teknis masing-masing dalam pemanfaatan *tools* setelah mendapatkan materi dan pendampingan ini. Hasilnya menunjukkan bahwa

semua peserta (100%) merasa yakin akan kemampuannya dalam membuat konten edukasi menggunakan Capcut setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang mendukung dan memfasilitasi pendanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui Hibah Abdimas Dana Internal Skema Pendampingan/Pelatihan Periode 2 Tahun 2023.

6. Referensi

- Asikin, N., Nevrita, N., & Alpindo, O. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Guru-Guru IPA Kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 71–76.
<https://doi.org/10.31629/anugerah.v1i2.1606>
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 74–88.
<http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- Dewi, P. A. C., & Fredlina, K. Q. (2022). Pelatihan Digitalisasi Konten Pembelajaran Berbentuk Video di Masa Pandemi Bagi Guru di SMAN 1 Petang. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4232–4235.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.931>
- Finaka Andrean W. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi | Indonesia Baik*. Indonesia Baik.
<https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>
- Hayaty, M., Wahyuni, S. N., Istiningsih, Putra, A. D., Maemunah, M., Satya, B., & Nurani, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Menggunakan Open Broadcast Software. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(2), 61–67.
<https://doi.org/10.25008/abdifomatika.v1i2.142>
- Muhammad, N. (2023). *CapCut, Aplikasi Paling Banyak Diunduh di Indonesia pada 2022*. Katadata.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/12/04/capcut-aplikasi-paling-banyak-diunduh-di-indonesia-pada-2022>
- Ulandari, R., Rahman K, A., & Busrah, Z. (2021). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 17–30.
- Yusri Ikhwan., Silvia Ratna, Fathur Rahman, M. R. (2021). PELATIHAN ELEARNING DAN KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU PADA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ANAK SHOLEH MANDIRI BANJARMASIN. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 7, 89.
<http://www.nber.org/papers/w16019>