

## **Pelatihan Pembuatan Media Informasi Untuk Pamong Belajar Di Skb Cerme Kabupaten Gresik**

**Udik Pudjianto<sup>1</sup>, Nia Saurina<sup>2</sup>, Anang Kukuh Adisusilo<sup>3</sup>, Firman Hadi<sup>4</sup>, Emmy Wahyuningtyas<sup>5</sup>,  
Shofiya Syidada<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.(BPPAUD & DIKMAS  
Jawa Timur)

udik.its@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
niasaurina@gmail.com

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
anang@anang65.web.id

<sup>4</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
firmanp83@gmail.com

<sup>5</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
emmycakep@gmail.com

<sup>6</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
cpya12@gmail.com

### **Ringkasan**

Unit Pelaksana Teknis (UPT) Satuan Pendidikan Non Formal (SPNF) Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Cerme – Gresik, untuk selanjutnya ditulis SKB Cerme merupakan satuan pendidikan non formal yang berada di wilayah kabupaten Gresik serta di bawah naungan dinas pendidikan kabupaten Gresik. Satuan pendidikan ini memiliki tugas pokok menyelenggarakan program Kelompok Bermain Tunas Cendekia, Taman Kanak-Kanak Cendekia, Paket B Setara SMP, Paket C Setara SMA, Paket C Dewasa Usia 22 Tahun ke atas, dan Kursus Menjahit.

Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar maka diperlukan sebuah aplikasi untuk membuat media informasi yang menarik. Videoscribe adalah software yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi dengan sangat mudah, walaupun oleh orang yang tidak memiliki latar belakang kemampuan Komputer animasi sekalipun. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pelatihan pembuatan media informasi kepada pamong belajar menggunakan videoscribe.

*Kata Kunci: Pendidikan Non Formal, SKB Cerme Gresik, media informasi, videoscribe*

### **Pendahuluan**

#### **Analisis Situasi**

Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar jalur formal yang dilaksanakan sebagai salah satu implementasi dari pendidikan sepanjang hayat. Dalam amandemen Undang-Undang Dasar 1945 pemerintah telah menjamin pendidikan bagi seluruh warga negara Indonesia seperti yang tertulis dalam pasal 31 ayat 1 yaitu “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Berbeda dengan pendidikan formal yang terbatas pada umur, pendidikan non formal tidak terbatas pada umur, artinya siapapun dapat mendapatkan pembelajaran. Pendidikan non formal dapat ditempuh dari mulai 0 tahun sampai lansia

sehingga pendidikan non formal memperluas kesempatan bagi orang-orang yang tidak terjangkau pendidikan formal untuk dapat mengenyam pendidikan dengan belajar di jalur pendidikan non formal. Secara garis besar Pendidikan non formal dibagi menjadi tujuh ranah yakni meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, dan pendidikan kesetaraan. Salah satu lembaga pemerintah yang berperan dalam penyelenggaraan pendidikan non formal saat ini adalah Sanggar Kegiatan Belajar (SKB). Sebelumnya SK Mendikbud RI.Nomor

023/0/1997 menyebutkan bahwa “Tugas pokok SKB: melaksanakan pembuatan percontohan dan pengendalian mutu pelaksanaan program pendidikan luar sekolah pemuda dan olahraga berdasarkan kebijakan teknis direktur jenderal pendidikan luar sekolah pemuda dan olahraga”. Dari SK tersebut dapat diartikan bahwa sebelumnya tugas pokok SKB melaksanakan program-program percontohan dan pengendalian mutu pelaksanaan program pendidikan non formal. Tetapi setelah diberlakukannya Undang-Undang Nomor 22 tahun 1999 tentang pemerintahan daerah dan diperbaharui dengan Undang-Undang nomor 32 tahun 2004 maka peran dan fungsi SKB berubah sesuai dengan karakteristik dan kebijakan pemerintah Kabupaten/kota masing-masing. Sebagai lembaga yang memiliki tugas pokok menyelenggarakan pendidikan non formal SKB diharapkan mampu mengakses banyak program pendidikan non formal, memiliki tanggung jawab menyelenggarakan program-program sesuai dengan kebutuhan masyarakat, tetapi keterbatasan yang dimiliki SKB menyebabkan lembaga tidak dapat sepenuhnya melaksanakan tugas maupun fungsinya. Beberapa kendala yang umumnya dialami oleh SKB dalam penyelenggaraan programnya seperti kendala tenaga ahli atau SDM, sarana prasarana maupun dana sehingga programnya belum dapat berjalan dengan optimal.

Unit Pelaksana Teknis (UPT) Satuan Pendidikan Non Formal (SPNF) Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Cerme – Gresik, untuk selanjutnya ditulis SKB Cerme merupakan lembaga pendidikan non formal yang berada di wilayah kabupaten Gresik serta di bawah naungan dinas pendidikan kabupaten Gresik. Satuan pendidikan ini memiliki tugas pokok menyelenggarakan program Kelompok Bermain Tunas Cendekia, Taman Kanak-Kanak Cendekia, Paket B Setara SMP, Paket C Setara SMA, Paket C Dewasa Usia 22 Tahun ke atas, dan Kursus Menjahit. yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Program SKB Cerme Gresik

### Permasalahan Mitra

Adanya berbagai faktor seperti dana, sarana prasarana, geografis, dan sasaran program yang tidak memungkinkan untuk menyelenggarakan program-programnya secara mandiri, maka dalam menyelenggarakan program-programnya SKB Cerme memerlukan media informasi yang interaktif sebagai sarana promosi dan sebagai sarana pembuatan materi dari instruktur atau pamong belajar kepada peserta didiknya dan masyarakat. Tabel 1 memperlihatkan jumlah dan kualifikasi tenaga pamong belajar di SKB Cerme yang berjumlah 20 (dua puluh) orang, namun hanya (satu) orang yang memiliki latar belakang Pendidikan Sarjana Teknik Komputer, padahal di Pendidikan Paket C Setara SMA memiliki mata pelajaran yang berbasis komputer dengan peserta didik sebanyak 47 peserta didik. Selain itu pekerjaan untuk media informasi bagi peserta didik dan masyarakat, serta *maintenance* laboratorium komputer dan promosi berbasis web juga menjadi pekerjaan yang harus dilakukan oleh pamong belajar.

Tabel 1. Daftar Pamong Belajar di SKB Cerme Gresik

No	Nama Pamong Belajar
1	Jumangin, S.Pd
2	Nuryati
3	Muniroh, S.Pd.
4	Hamimah, S.Pd.

5	Fathur Rahman, S.Pd.
6	Fathoni Amin, S.Pd.
7	Hadi Taufiqur R, S.Pd.
8	Imron, S.Pd.
9	Mafulah, S.Pd.
10	Siti Choriyah
11	Dra. Nur Wakhidah
12	Masruroh Anggraeni, S.Pd.
13	Eridayana Ayuning P., A.Ma.
14	Endang Hidayati, SE
15	Haris Agustin, S.Pd.
16	Hasan Basri, ST.
17	Ari Sugiartini
18	Lutfi Nurjanatin, S.Pd.
19	Yanik Masfiana, S.Pd.
20	Maria Dewi R, , S.Pd.

*Videoscribe* adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi dengan sangat mudah, walaupun oleh orang yang tidak memiliki latar belakang Teknik Komputer sekalipun. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol* ( Salah satu perusahaan yang ada di Inggris ). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pelatihan pembuatan media informasi kepada pamong belajar menggunakan *videoscribe*.

### Target Dan Luaran

Target kegiatan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembuatan media informasi menggunakan *videoscribe* pada dua puluh pamong belajar di SKB Cerme Gresik.

Adapun luaran kegiatan ini adalah :

- Dapat meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan tutor SPNF SKB Cerme dan tenaga pendidik untuk pembuatan media informasi
- Dapat meningkatkan kompetensi tutor dan tenaga pendidik SPNF SKB Cerme dalam mengoptimalkan media pembelajaran
- Dapat teraplikasikannya sistem e-learning menggunakan *edmodo* melalui Pendidikan Kesetaraan di SPNF SKB Cerme Gresik
- Dapat teraplikasikannya *VideoScribe* untuk pembuatan media pembelajaran pada Pendidikan Kesetaraan di SPNF SKB Cerme Gresik

### Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan atau tahapan yang dilakukan dalam program pengabdian masyarakat ini ditunjukkan pada Gambar 2



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Beberapa tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat diurutkan sebagai berikut, yaitu :

#### 1. Survey Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Beberapa dosen Program Studi Informatika menemui Kepala SKB Cerme – Gresik, menyampaikan tujuan kedatangan ke lokasi dan menyerahkan surat pengantar dari Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya kepada Kepala SKB Cerme dan mendiskusikan mengenai materi yang diberikan, hari dan tanggal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu meminta tanda terima penyampaian surat pengantar dari Tata Usaha SKB Cerme sebagai bukti bahwa kelompok pengabdian kepada masyarakat sudah melakukan kunjungan.

#### 2. Analisis Kebutuhan Materi

Membicarakan pendidikan nonformal bukan berarti hanya membahas pendidikan nonformal sebagai sebuah pendidikan alternatif bagi masyarakat, akan tetapi berbicara pendidikan nonformal adalah berbicara tentang konsep, teori dan kaidah-kaidah pendidikan yang utuh yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan kehidupan masyarakat. Karena pendidikan nonformal sebuah layanan pendidikan yang tidak dibatasi dengan waktu, usia, jenis kelamin, ras (suku,

keturunan), kondisi sosial budaya, ekonomi, agama dll.

Permasalahan yang dihadapi SKB Cerme adalah kurangnya promosi profile lembaga dalam bentuk video, sehingga masyarakat mengenal Pendidikan non formal sebagai lembaga Pendidikan, bahkan para alumni peserta didik dari SKB Cerme juga tetap dapat melanjutkan Pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi. Selain itu para pamong belajar perlu meningkatkan kemampuan dalam membuat materi pembelajaran yang lebih menarik kepada peserta didiknya.

3. Penentuan Kebutuhan Materi

Mengingat pamong belajar yang memiliki latar belakang Pendidikan Teknik Komputer berjumlah 1 orang, maka diperlukan sebuah *software* untuk membuat media informasi yang mudah dan menarik. *Videoscribe* mirip dengan *Ms. Power point*, hanya saja template yang diberikan *Videoscribe* jauh lebih menarik dan mudah dalam menggabungkan antara gambar, suara dan animasi.

4. Pelaksanaan Kegiatan

- Ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum tentang media informasi untuk kebutuhan promosi dan kegiatan belajar mengajar.
- Demonstrasi digunakan untuk memberikan keterampilan langsung mengenai proses pembuatan media informasi dengan *Videoscribe*
- Pelatihan pembuatan media informasi bertujuan membuat media informasi menggunakan template yang telah disediakan di *Videoscribe*

5. Tanya Jawab dan Demo Hasil Pembuatan Media Informasi

- Tanya jawab digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi pada saat pelaksanaan kegiatan. Selain itu sesi tanya jawab dapat menjadi jembatan komunikasi antara pemateri dan pamong belajar sebagai penerima materi.

- Demo Hasil pembuatan Media Informasi bertujuan untuk merepresentasikan hasil pembuatan media informasi dari pamong belajar

6. Pembuatan Artikel

Pembuatan artikel dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan, yang bertujuan untuk mempublish hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

7. Pembuatan Laporan Akhir

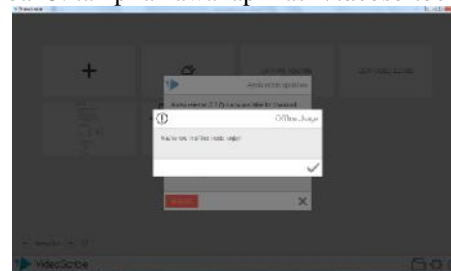
Pembuatan Laporan akhir merupakan bagian terakhir dari dokumentasi kegiatan.

### Hasil Dan Pembahasan Pembuatan Media Informasi Dengan Aplikasi *Videoscribe*

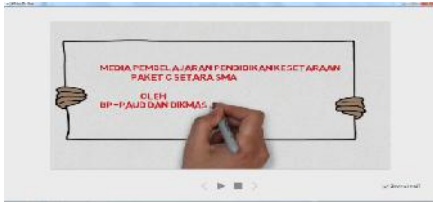
Sebelum membuat media menggunakan aplikasi *videoscribe* dari sparkol, kita harus mendownload aplikasi *videoscribe* terlebih dahulu melalui login dengan email di <http://www.sparkol.com> kemudian download aplikasinya di web tersebut . Aplikasi ini support dengan windows Xp, 7-10. Setelah itu install aplikasi tersebut pada komputer anda. Setelah selesai jalankan aplikasi tersebut sehingga nampak tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 3. Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat kali ini menggunakan *videoscribe* versi *offline* yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. tampilan awal aplikasi *Videoscribe*



Gambar 4. tampilan login secara *offline*



Gambar 5 media informasi bagi peserta didik dengan menggunakan Videoscribe

Gambar 5 menjelaskan tampilan *videoscribe* untuk pembuatan soal ujian bagi pamong belajar di Pendidikan Kesetaraan Paket C Setara SMA, yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar.

Untuk membuat media promosi program-program kegiatan yang dilaksanakan oleh SKB Cerme menggunakan aplikasi *VideoScribe* dapat melalui tahapan sebagai berikut;

Yang pertama aplikasi harus sudah terinstall di komputer dan anda harus login terlebih dahulu. Setelah itu masukkan teks, gambar yang akan ditampilkan. Kemudian mengaatur desain penampilan sehingga nampak rapi dan runtut alur cerita terkait promosi kegiatan di SKB Cerme tersebut.

Adapun tampilan hasil pembuatan *videoscribe* yang dapat digunakan sebagai media promosi bagi SKB Cerme, dapat dilihat pada Gambar 4. Selain itu pihak SKB Cerme dapat mengunggah hasil *videoscribe* yang berupa video animasi yang interaktif pada laman profile SKB Cerme, Youtube maupun berbagi video dengan aplikasi yang lainnya.



Gambar 4 media promosi kegiatan SKB Cerme

### Pembahasan

Kegiatan pelatihan pembuatan media informasi dengan menggunakan *videoscribe* ini dibelajarkan selama 6 jam pembelajaran @ 45 menit. Materi yang disampaikan yaitu pengenalan tentang animasi menggunakan

*videoscribe*, cara menyusun konsep dari konten media yang akan dibuat, pengenalan bagian-bagian dari aplikasi *videoscribe*, menyusun teks, gambar dan suara (musik) pada media informasi, menyajikan hasil penggabungan teks, gambar dan suara (musik). Peserta pelatihan cukup antusias dalam mengikuti kegiatan ini terlihat dari aktivitas pengerjaan tugas yang diberikan oleh narasumber. Aplikasi *Videoscribe* memiliki kelebihan dibanding aplikasi sejenis yang ada antara lain, dalam menggunakan perintah-perintah melalui ikon-ikon yang dimilikinya lebih mudah. Dapat memasukkan teks, gambar dan suara (musik) sesuai keinginan kita. Memiliki hasil yang menarik dengan gambar, teks dan suara (musik) yang jelas. Kepuasan pamong belajar dalam menggunakan *videoscribe* dapat dilihat pada Tabel 2 yang menjelaskan bahwa dari 12 peserta menyatakan senang dan mudah

Tabel 2. Prosentase hasil kuesioner terhadap Pembuatan Media Informasi dengan *Videoscribe*

No	Kriteria	Jumlah Responden	Persentase
1	Sangat Mudah dipelajari	12	60 %
2	Mudah dipelajari	6	30 %
3	Susah Dipelajari	2	10 %
Total		20	100 %

### Simpulan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat pamong belajar SKB Cerme – Gresik telah selesai dilakukan dengan menghasilkan :

1. *Videoscribe* dapat digunakan oleh Pamong Belajar untuk media promosi UPT SPNF SKB Cerme - Gresik
2. *Videoscribe* dapat digunakan untuk pembuatan materi pembelajaran di Paket B Setara SMP, Paket C Setara SMA
3. Aplikasi *Videoscribe* memiliki kelebihan dibanding aplikasi sejenis yang ada antara lain, dalam menggunakan perintah-perintah melalui ikon-ikon yang dimilikinya lebih mudah. Selain itu *videoscribe* dapat memudahkan



- pengguna dalam memasukkan teks, gambar dan suara (musik) sesuai kebutuhan pengguna. Kepuasan pamong belajar dalam menggunakan videoscribe untuk pembuatan media informasi sebesar 60%, menyatakan bahwa videoscribe sangat mudah dipelajari.
4. Hasil kegiatan ini perlu untuk diterapkan secara berkelanjutan pada SKB Cerme. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan template online dari Videoscribe yang jauh lebih banyak variasinya bila dibandingkan versi *offline*, sehingga aplikasi dapat tepat guna dan bermanfaat khususnya untuk pembuatan media informasi.

#### Referensi

- Admaja, Ketut. (1993). *Teknik Identifikasi Kebutuhan dan Sumber Belajar PLS*. Surabaya : University Press IKIP Surabaya
- Arif S, Sadiman, dkk. (2005). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Hery Nuryanto. (2002). *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*. PT. Balai Pustaka. Jakarta.
- Jack R, Fraenkel Dan Norman E, Wallen. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York. The McGraw-Hill Companies, Inc. Kartadinata,
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 023/0/1997 tanggal 20 Pebruari 1997 tentang *Susunan Organisasi dan Tata Kerja SKB*
- Sihombing, Umberto. (2000). *Pendidikan Luar Sekolah Kini dan Masa Depan*. Jakarta: PD Mahkota.
- Soelaiman Joesoef, (1992), *Konsep Dasar Pendidikan non formal*, Penerbit: Bumi Aksara, Jakarta.
- Sudjana, Djudju. (2004). *Pendidikan Non Formal*. Bandung: Falah Production.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Manajemen Program Pendidikan : Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Falah Production.
- Sunaryo. (2009). *Mewujudkan Masyarakat Pembelajar*, Bandung: Widya Aksara Press
- Undang-undang No. 32 Tahun 2004 tentang *Pemerintahan Daerah*
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945 *Pasal 31 Ayat 1 Tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara*
- Videoscribe.  
<https://www.videoscribe.co/en/> diakses pada tanggal 31 Oktober 2017