

**Training on Creating Interactive Learning Videos for Students of the
Tarbiyah Faculty at UIN Mahmud Yunus Batusangkar**

**Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa
Fakultas Tarbiyah UIN Mahmud Yunus Batusangkar**

Refika Mastanora^{1*}, Khairunnisa²

¹*UIN Mahmud Yunus Batusangkar*

²*ISI Padang Panjang*

* Korespodensi: Jln. Jendral Sudirman No.137 Lima Kaum, Kab. Tanah Datar

*email: refikamastanora@uinmybatusangkar.ac.id, khairunnisarasya19@gmail.com

Article History

Received: 30/06/2025

Reviewed: 30/06/2025

Accepted: 30/06/2025

Published: 30/06/2025

Key Words

Videografi, Pembelajaran
Interaktif, Canva, Capcut.

Abstract: Kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan utama di era teknologi pendidikan saat ini. Artikel ini membahas pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif yang ditujukan kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam merancang, merekam, dan mengedit video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran interaktif. Pelatihan ini menggunakan pendekatan praktik langsung dengan integrasi perangkat lunak seperti Canva, CapCut, dan PowerPoint interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menghasilkan produk video pembelajaran yang kreatif dan layak digunakan dalam praktik mengajar. Kegiatan ini juga membentuk sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Guru dan calon guru kini diharapkan mampu mengintegrasikan media berbasis teknologi ke dalam pembelajaran. Video pembelajaran interaktif menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan daya tarik, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, kemampuan mahasiswa Fakultas Tarbiyah sebagai calon pendidik dalam membuat media

pembelajaran digital menjadi sangat penting.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan beberapa mahasiswa dan dosen, diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang belum memiliki keterampilan teknis dalam pembuatan video pembelajaran. Padahal, dalam praktik lapangan dan dunia kerja kelak, keterampilan ini sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan yang sistematis dan aplikatif agar mahasiswa mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif secara mandiri.

2. Landasan Teori

2.1. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif merupakan media audio-visual yang menyajikan materi ajar dalam bentuk digital, dan memungkinkan interaksi antara pengguna dengan materi. Interaktivitas dapat berupa kuis, tombol navigasi, atau simulasi yang memberi umpan balik langsung kepada pengguna. Menurut Mayer (2001), interaktivitas dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman karena pengguna terlibat secara aktif dalam proses belajar.

2.2. Peran Mahasiswa Tarbiyah dalam Inovasi Pembelajaran

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah sebagai calon guru memiliki tanggung jawab untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Keterampilan teknologi bukan lagi pilihan, tetapi menjadi tuntutan profesionalisme pendidik. Menurut teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), guru yang efektif adalah mereka yang mampu memadukan konten, pedagogi, dan teknologi secara seimbang dalam praktik mengajarnya.

2.3. Pelatihan sebagai Strategi Penguatan Kompetensi

Pelatihan merupakan bentuk kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan praktis seseorang. Pelatihan berbasis praktik seperti workshop sangat cocok diterapkan kepada mahasiswa karena memberikan ruang untuk eksplorasi dan kreativitas secara langsung.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), yaitu suatu metode penelitian sekaligus pendekatan pengabdian yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi. PAR bersifat partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada tindakan nyata yang menghasilkan perubahan konkret di lapangan.

Alasan Pemilihan Metode PAR

Metode PAR dipilih karena sesuai dengan karakteristik kegiatan pelatihan berbasis praktik, di mana mahasiswa sebagai peserta tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi juga subjek aktif dalam proses penciptaan pengetahuan dan keterampilan. Mahasiswa berperan sebagai co-creator media pembelajaran, bukan sekadar penerima materi.

Karakteristik PAR yang Relevan dengan Pelatihan Ini:

Partisipatif: Mahasiswa dilibatkan sejak tahap awal (identifikasi kebutuhan) hingga tahap akhir (refleksi hasil pelatihan).

Emansipatoris: Memberdayakan mahasiswa untuk menjadi lebih mandiri dan kreatif dalam menghasilkan media pembelajaran. **Siklus Reflektif:** Setiap tahapan pelatihan disertai dengan sesi refleksi untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses. **Transformasional:** Mendorong perubahan pola pikir dan praktik mahasiswa dalam menyikapi teknologi pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan pendekatan partisipatif. Peserta pelatihan adalah mahasiswa semester 5 dan 7 Fakultas Tarbiyah yang telah

mendapatkan mata kuliah Media Pembelajaran.

3.1. Tahapan Pelatihan

Pemaparan Materi Dasar: Pengenalan konsep video pembelajaran interaktif dan pentingnya dalam konteks pembelajaran modern.



Gambar 1. Kegiatan Pembuatan Naskah Video dan Materi Ajar

Pada kegiatan ini mahasiswa pertama membuat naskah dan bahan ajar, kemudian melakukan pengambilan gambar. Video yang diambil kemudian di edit dengan aplikasi editing, tim memberikan pengenalan Aplikasi, diantaranya : Penggunaan Canva untuk desain visual, CapCut untuk editing video, serta PowerPoint untuk membuat evaluasi interaktif.

Praktik Pembuatan Video: Mahasiswa dibagi dalam kelompok, memilih tema, menyusun skenario, merekam, dan mengedit video.

Presentasi dan Umpan Balik: Setiap kelompok menayangkan hasilnya dan mendapatkan masukan dari fasilitator dan rekan sejawat.

3.2. Instrumen dan Media

Laptop atau smartphone, Aplikasi Canva, CapCut, PowerPoint, Mikrofon dan kamera (bisa dari HP), Rubrik penilaian kualitas video

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Peningkatan Kompetensi Mahasiswa

Setelah pelatihan, mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam: Menyusun alur narasi video, Mendesain tampilan visual yang menarik, Mengintegrasikan audio, visual, dan teks secara harmonis, Menyisipkan elemen interaktif sederhana seperti kuis di akhir video

4.2. Produk Video Mahasiswa

Beberapa tema yang diangkat mahasiswa dalam video mereka antara lain: Tata cara wudu dan salaT, Etika dalam pergaulan menurut Islam, Konsep belajar aktif dalam Islam, Video-video tersebut ditampilkan dengan alur yang runtut, visual yang menarik, dan gaya bahasa yang komunikatif.

4.3. Respons Mahasiswa

Dari hasil angket dan wawancara, sebagian besar mahasiswa menyatakan pelatihan ini membantu mereka memahami cara membuat media pembelajaran secara konkret. Mereka juga merasa lebih percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil harus menyimpulkan temuan ilmiah dibanding sekedar menyampaikan data-data secara detil.

Hasil dan Pembahasan harus menjawab permasalahan yang telah dikemukakan pada sub Pendahuluan

kemudian menyediakan interpretasi secara ilmiah terhadap hasil temuan/kegiatan yang diperkuat dengan gagasan atau pendapat publikasi lainnya. Perlu diingat, sangat penting .

Metode PAR mendorong partisipasi aktif mahasiswa selama pelatihan. Hal ini terlihat dari:

Antusiasme mahasiswa saat berdiskusi mengenai kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran.

Inisiatif peserta dalam memilih tema video sesuai dengan konteks pendidikan Islam. Partisipasi aktif selama sesi praktik dan refleksi kelompok.

Pembahasan: Ini menunjukkan bahwa metode PAR efektif dalam mendorong keterlibatan emosional dan kognitif peserta, sesuai dengan prinsip partisipatif yang menjadi fondasi PAR (McTaggart, 1997).



Gambar 2. Foto bersama kegiatan penutupan pelatihan

Pelatihan ini berlangsung 1 hari dengan 6 JPL, dalam kegiatan ini terdapat 2 Narasumber, dengan peserta dari perwakilan masing-masing program studi yang ada di Fakultas Tarbiyah UIN Mahmud Yunus Batusangkar

4.2. Peningkatan Kompetensi Praktis

Mahasiswa mengalami peningkatan keterampilan dalam:

Menulis skenario video berbasis kurikulum. Menggunakan tools seperti Canva dan CapCut secara efektif. Menerapkan prinsip desain pembelajaran dalam pembuatan video interaktif.

Pembahasan: Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung dalam PAR sangat relevan dengan penguatan soft skills dan hard skills mahasiswa calon guru, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21.

4.3. Refleksi Kritis dan Perubahan Sikap

Salah satu kekuatan PAR adalah mendorong refleksi kritis. Mahasiswa mampu:

Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari video yang dibuat.

Menyadari pentingnya komunikasi visual dalam pembelajaran.

Mengembangkan sikap positif terhadap teknologi sebagai alat edukatif.

Pembahasan: Tahapan refleksi dalam metode PAR memungkinkan peserta membangun kesadaran baru terhadap praktik mengajar. Hal ini memperkuat peran mereka sebagai agen perubahan dalam pendidikan.

4.4. Produk Nyata dan Dampaknya

Setiap kelompok menghasilkan video pembelajaran interaktif dengan tema seperti:

Tata cara wudhu dan salat, Akhlak dalam pergaulan, Pendidikan karakter melalui kisah nabi

Sebagian video diunggah ke media sosial atau platform kampus sebagai bagian dari showcase hasil pelatihan.

Pembahasan: Produk nyata yang dihasilkan berkontribusi terhadap digitalisasi media

ajar di Fakultas Tarbiyah. Ini merupakan indikator keberhasilan aksi dalam PAR, karena inovasi tidak hanya dirancang, tapi juga diterapkan dan dikomunikasikan secara luas.

4.5. Transformasi Kontekstual

Program ini juga berdampak pada lingkungan akademik, misalnya.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogis mahasiswa Fakultas Tarbiyah UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Kegiatan ini juga membentuk sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Rekomendasi

Kegiatan serupa perlu diintegrasikan dalam kurikulum atau program kerja fakultas secara berkelanjutan.

Diperlukan penyediaan fasilitas laboratorium media dan pendampingan dari dosen atau praktisi media.

Perlu dikembangkan pelatihan lanjutan berbasis media interaktif berbasis AI atau animasi.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner. Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Latief, M. A. (2012). Research methods on language learning: An introduction. Malang: UM Press.

Meningkatnya minat dosen untuk mengintegrasikan video dalam pengajaran.

Tumbuhnya komunitas kecil mahasiswa yang aktif dalam multimedia pendidikan.

Rencana tindak lanjut oleh fakultas untuk membuat lomba video pembelajaran antar mahasiswa.

- Mayer, R. E. (2001). Multimedia learning. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Moleong, L. J. (2013). Metodologi penelitian kualitatif (ed. revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yin, R. K. (2014). Case study research: Design and methods (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.