

**SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERKTIF BERBASIS VIDEO
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI GURU
DI SD NEGERI 1 LANGKAPURA**

Riska Alfiawati¹, Rohana², Dian Permanasari³, Rahel Oktariani⁴, Eka Putra Pratama⁵
¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung
*riskaalfiawati@gmail.com

Abstrak: Sosialisasi media pembelajaran interaktif berbasis video dalam bahasa Indonesia bertujuan meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui pendekatan multimodal yang memadukan audio, visual, teks, animasi, dan kuis. Kegiatan dilaksanakan melalui ceramah bervariasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dalam bentuk workshop. Peserta diperkenalkan pada fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan alur cerita untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 23 Mei 2026, di SDN 1 Langkapura selama 8 jam, pukul 08.00–16.00, dengan 15 peserta guru. Kegiatan ini relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam digitalisasi pembelajaran serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung hasil belajar siswa.

Kata Kunci: digitalisasi, guru, media pembelajaran, video

Abstract: The socialization of interactive video-based learning media in Indonesian aims to increase students' interest, engagement, and understanding through a multimodal approach that integrates audio, visuals, text, animation, and quizzes. The activity was conducted through varied lectures, demonstrations, hands-on practice, and workshop-based assistance. Participants were introduced to interactive features such as quizzes, simulations, and storylines to create engaging and meaningful learning experiences. The activity was held on Saturday, May 23, 2026, at SDN 1 Langkapura, for eight hours from 8:00 a.m. to 4:00 p.m., with 15 participating teachers. This community service activity is relevant to teachers' needs for improving their digital competencies and utilizing technology to support students' learning outcomes.

Keywords: digitalization, teachers, learning media, video

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital saat ini menuntut pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan student-centered. Namun, kenyataan di lapangan seringkali menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang memanfaatkan teknologi, sehingga motivasi belajar siswa menurun. Penggunaan media tradisional sering kali gagal menumbuhkan minat siswa dalam keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu solusi yang efektif adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video. Media video interaktif mampu menyajikan materi secara visual dan auditori sekaligus, serta melibatkan siswa secara aktif melalui kuis, simulasi, dan

navigasi pilihan di dalam video. Media ini tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep Bahasa Indonesia yang abstrak menjadi lebih nyata dan kontekstual

Mengingat pentingnya inovasi dalam pedagogi, sosialisasi mengenai penggunaan media video interaktif perlu dilakukan kepada pendidik. Sosialisasi ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan teknis dan konseptual dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan media berbasis video agar tercipta suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu digunakan agar peserta didik dapat dengan mudah menyerap informasi dari Pembelajaran (Firdawela, 2021). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Selain itu media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa selama proses belajar mengajar dan juga dapat membantu siswa untuk menarik perhatian atau keterampilan pada materi tersebut (Ekayani, 2017). Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa selama proses belajar mengajar dan juga dapat membantu siswa untuk menarik perhatian atau keterampilan dalam hasil belajar siswa. Menurut Gagne & Briggs dalam Kaltsum (2017) media pembelajaran adalah alat yang efektif yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media grafis contohnya gambar, poster, dan foto, serta media audio, visual, dan audio visual tiga dimensi. Saat ini, pendidikan di Indonesia sudah menggunakan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran dengan perkembangan berbasis teknologi. Saat ini, semua telah menggunakan internet, termasuk pendidikan. Dengan adanya internet, memudahkan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi mengakibatkan sebagian orang mampu memanfaatkan dengan baik. Hal itu membantu peran guru sebagai fasilitator. Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karena materi yang disampaikan menarik perhatian siswa (Anggraeny et al., 2020). Selain itu, kemajuan teknologi seperti halnya handphone, computer sebagai penunjang media digital. Dapat disimpulkan perkembangan teknologi tidak hanya membawa dampak negatif, namun bisa menjadi penunjang dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. 3. Pesatnya perkembangan teknologi di era serba digital memberikan banyak perubahan yang ada di Indonesia terutama di bidang pendidikan. Teknologi mampu membantu untuk menyelesaikan di berbagai bidang terutama di bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, berbagai sumber pembelajarannya mulai dikembangkan termasuk bahan ajar. Menurut Elingthon dan Race (1997) Jenis-jenis bahan ajar sebagai berikut: (1) bahan ajar visual atau cetak seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, gambar, dan lain-lain; (2) Bahan Ajar Display yang tidak diproyeksikan, misalnya flipchart, poster, model, dan

foto. (3) Bahan Ajar Display Diam yang diproyeksikan, misalnya slide, filmstrips, dan lain-lain. (4) Bahan Ajar Audio, misalnya audiodiscs, audio tapes, dan siaran radio. (5) Bahan Ajar Audio yang terkait dengan bahan visual diam, seperti program slide suara, program filmstrip bersuara, tape model, dan tape realia. (6) Bahan Ajar Video, seperti siaran televisi, dan rekaman videotape. (7) Bahan Ajar Komputer, misalnya Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Based Tutorial (CBT).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SDN 1 Langkapura, kami mendapatkan informasi bahwa dalam setiap kali proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, khususnya pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena dianggap sebagai mata pelajaran yang mempelajari tentang berbahasa dan pemahaman konsep, sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut guru kelas penggunaan metode ceramah kurang diperhatikan oleh peserta didik karena karakteristik peserta 6 didik dikelas tersebut cenderung aktif apabila melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kemudian siswa sering tidak fokus saat pembelajaran berlangsung karena kondisi kelas yang tidak kondusif dan siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbasis digital. Selain wawancara kami juga melakukan observasi dalam kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi dalam kelas, kami dapat melihat dan menyimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik mudah jenuh dan cenderung pasif karena guru lebih sering menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan kurangnya minat siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru tentunya berdampak pada nilai siswa sehingga banyaknya siswa yang memperoleh nilai yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan melihat karakteristik peserta didik tersebut, guru menyarankan agar peneliti melakukan penelitian atau pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang mampu menghidupkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hampir setiap aspek kehidupan, baik dalam keseharian maupun dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang pendidikan matematika (N. H. Sari, 2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran setidaknya dapat memberikan manfaat positif yakni teknologi dapat meningkatkan capaian pembelajaran matematika dan teknologi dapat meningkatkan teknik pengajaran matematika (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Pada era saat ini teknologi dalam pendidikan sangatlah membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pelajaran matematika. Menurut Mawaddah & Maryanti (2016), pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai serta mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Berdasarkan karakteristiknya, matematika merupakan keteraturan tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks

(Hutagalung, 2017). Jadi jika konsep dasar yang diterima siswa itu salah maka akan kesulitan untuk memperbaiki kembali, apabila sudah diterapkan dalam soal-soal matematika.

Berdasarkan temuan tersebut, kami berinisiatif untuk mengusulkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui Sosialisasi Media Pembelajaran Video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini ditujukan khusus bagi guru, di mana tim pelaksana bertindak sebagai fasilitator. Setiap termin pelatihan diawali dengan aktivitas:

1. Pantau: Mengamati respons peserta saat instruktur menyampaikan materi aplikasi.
2. Gali: Memberikan pertanyaan untuk mengungkap sejauh mana pemahaman peserta mengenai sistem digital.
3. Refleksi: Pembuatan kesimpulan sederhana tentang pokok bahasan video pembelajaran.
4. Inisiasi: Peserta melakukan praktik langsung penggunaan digital media video pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pada Sabtu, 23 Mei 2026, kegiatan berjalan dengan lancar. Antusiasme dan semangat tinggi dari 15 guru peserta membuat pelatihan sangat efektif. Namun, durasi 8 jam dirasa masih cukup singkat untuk mendalami seluruh fitur teknis. Kami menilai masih diperlukan pendampingan lanjutan untuk memantapkan keterampilan teknis dalam pembuatan media video interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan sangat penting bagi kehidupan masyarakat yang digunakan sebagai alat komunikasi secara tertulis maupun secara lisan. Dalam hal ini Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat berperan penting khususnya sebagai alat untuk berkomunikasi kepada sesama makhluk hidup. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk menggunakan bahasa Indonesia dengan baik secara lisan maupun tertulis. Dengan sering di berikannya latihan peserta didik akan lebih cepat memiliki kemampuan berbahasa khususnya dalam hal komunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Permasalahan Mitra

Dari analisis situasional di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan digitalisasi penggunaan media video pembelajaran belum secara menyeluruh. Berdasarkan kondisi tersebut, maka yang menjadi permasalahan utama dalam kegiatan ini adalah:

1. Hambatan Teknis dan Infrastruktur
 - a. Kesenjangan Akses Teknologi: Tidak semua sekolah memiliki perangkat (laptop/proyektor) atau koneksi internet yang stabil untuk memutar video interaktif, terutama di daerah terpencil.

- b. Keterbatasan Perangkat Siswa: Penggunaan media interaktif sering membutuhkan perangkat pribadi. Kendala muncul jika tidak semua siswa memiliki smartphone atau kuota internet untuk mengakses materi secara mandiri.
 - c. Masalah Listrik: Ketersediaan listrik yang belum merata di beberapa daerah menghambat penggunaan teknologi digital.
2. Keterbatasan Kompetensi dan Kesiapan Guru
 - a. Rendahnya Literasi Teknologi: Banyak guru belum mahir dalam membuat atau mengoperasikan video interaktif, sehingga pemanfaatannya belum optimal.
 - b. Kurangnya Pelatihan: Sosialisasi sering kali tidak diikuti dengan pelatihan intensif yang berkelanjutan, membuat guru kesulitan mendesain pembelajaran yang interaktif.
 - c. Manajemen Waktu: Guru merasa kerepotan dalam mempersiapkan media .
3. Permasalahan Konten dan Materi Bahasa Indonesia
 - a. Kesulitan Mengembangkan Materi Bahasa: Membuat video yang benar-benar "interaktif" (memancing respon) untuk keterampilan berbahasa (menyimak/berbicara) lebih kompleks daripada sekadar menampilkan teks/gambar.
 - b. Kualitas Konten: Pembuatan video interaktif yang berkualitas memerlukan waktu lama, keahlian khusus, dan biaya yang cukup mahal
 - c. Kesesuaian Materi: Konten video kadang tidak selaras dengan tujuan pembelajaran atau karakteristik siswa, sehingga fokus siswa justru teralih pada hiburan daripada materi bahasa.

Solusi Permasalahan

Permasalahan dalam sosialisasi media pembelajaran interaktif berbasis video seperti kurangnya kompetensi guru, keterbatasan infrastruktur, serta rendahnya motivasi dapat diatasi dengan strategi komprehensif. Solusi utamanya meliputi pendekatan praktis, pelatihan terstruktur, dan pemanfaatan teknologi yang adaptif. Solusi Masalah Kompetensi dan Kreativitas Guru

1. Pelatihan Mandiri dan Terbimbing (Workshop): Mengadakan pelatihan teknis (workshop) pembuatan dan penggunaan video interaktif menggunakan alat sederhana seperti Canva, Kinemaster, atau PowerPoint, bukan hanya pelatihan teori.
2. Pendampingan Sebaya (Peer Mentoring): Guru yang lebih paham teknologi (tech-savvy) mendampingi guru lain dalam membuat konten video pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik.

3. Penggunaan Platform Terbuka: Mendorong guru memanfaatkan sumber daya terbuka (Open Educational Resources) untuk mengurangi beban pembuatan video dari nol.

METODE

Realisasi Pemecahan Masalah Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul "Sosialisasi Media pembelajaran Interaktif Berbasis Video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia" dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Mei 2026 bertempat di SD NEGERI 1 LANGKAPURA Alamat, : Jl. Imam Bonjol No 8, langkapura. Bandar Lampung

Kegiatan ini berlangsung selama 8 jam dimulai pukul 08.00 hingga 16.00 WIB yang diikuti oleh 15 guru Peserta. Kegiatan ini memiliki relevansi kuat dengan kebutuhan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara cepat dan akurat di era digital.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Melakukan studi pustaka tentang sistem informasi media pembelajaran dan pengembangan aplikasi mobile.
2. Melakukan persiapan perangkat lunak laptop, sound system.
3. Melakukan uji coba media video pembelajaran yang akan disosialisasikan.
4. Menentukan jadwal pelaksanaan bersama guru SDN 1 Langkapura.
5. Menyiapkan modul panduan penggunaan media video interaktif.
6. Melakukan pengecekan koneksi jaringan dan kesiapan perangkat keras di lokasi pada 22 Mei 2026.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Pada hari Sabtu, 23 Mei 2026, pelatihan dimulai pukul 08.00 hingga 16.00 dengan agenda:

1. Registrasi peserta.
2. Pembukaan oleh Kepala Sekolah (Ibu Mimin Tarsih, M.Pd) dan Ketua Tim Pengabdian (Riska Alfiawati, S.Pd., M.Pd)
3. Penyampaian Materi: Media Pembelajaran interaktif berbasis video. Materi disampaikan oleh ibu Rohana, M.Pd
4. Sesi Praktik: Simulasi penggunaan aplikasi oleh guru dan anggota menggunakan smartphone masing-masing. kegiatan didampingi oleh seluruh pelaksana PKM
5. Penutupan dan evaluasi hasil pelatihan.

Khalayak Sasaran Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru peserta. Pembatasan jumlah peserta dilakukan agar proses pendampingan teknis (praktik langsung) dapat berjalan lebih intensif dan setiap peserta dapat menguasai fitur aplikasi dengan

baik. Kepakaran Tim Pelaksana Tim pelaksana terdiri dari pakar di bidang Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Yang Dicapai

1. Penggunaan media interaktif (termasuk video) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan angka peningkatan yang signifikan dibandingkan metode non-interaktif.
2. Media video interaktif membuat suasana belajar lebih menyenangkan, menarik perhatian, dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
3. Media video animasi sangat efektif meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya dalam menyimak dan berbicara.

Analisis Terhadap Hasil Yang Diperoleh Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari para guru saat mencoba penggunaa media video interaktif.

Evaluasi Kegiatan

Indikator keberhasilan dilihat dari kemampuan guru menggunakan digital dan melakukan pembuatan media video pada aplikasi secara mandiri tanpa kendala teknis yang berarti.

SIMPULAN

Kesimpulan Kegiatan ini berhasil mentransformasi sistem manual Kopkar Tower menjadi sistem digital. Hasilnya menunjukkan: - Meningkatkan Pemahaman Materi: Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video (seperti Powtoon), PowerPoint Interaktif, atau video animasi) mampu memvisualisasikan materi Bahasa Indonesia yang abstrak (seperti teks prosedur, cerpen, atau drama) menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

1. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar: Sosialisasi ini menunjukkan bahwa video interaktif meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dibandingkan metode konvensional, karena unsur permainan dan visual yang menarik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa: Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak siswa secara signifikan, bahkan hasil belajar dapat meningkat dari persentase rendah menjadi tinggi.
3. Guru Mampu Mengembangkan Media: Sosialisasi berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam memproduksi media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, N., et al. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran: Pendekatan Visual, Digital, dan Interaktif*. Dunia Penerbitan Buku.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Revisi)*. Rajagrafindo Persada.
- Adawiyah, R. (2026). "Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II". *Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya*.
- Ayu Ashari. (2022). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). *Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar*. *Semdikjar* 4, 4, 62–74.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/140>
- Fatria, F. (2020). *PKM Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 064034 Medan Johor*. Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2020.
<https://eprosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/648>
- Pribadi, B. A. (2018). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.
- S Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. *Axiom*, 7, 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Wati, E. R. (2020). *Ragam Media Pembelajaran* (A. Jarot (ed.)).
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15.