

## Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest Berbasis Pengajaran Blended Learning

*Yunita Mutiara Harahap, Wiki Tedi Rahmawati, Sofia Idawati Lubis*

*Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Al Washliyah, Medan, Indonesia*

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 03 Maret 2023  
Revisi Akhir: 06 Maret 2023  
Diterbitkan *Online*: 08 Maret 2023

### KATA KUNCI

Pelatihan; Video Pembelajaran; Blended Learning; Renderforest

### KORESPONDENSI

Phone: 08117345665  
E-mail: [yunmutiaraharahap@gmail.com](mailto:yunmutiaraharahap@gmail.com)

### A B S T R A K

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang penggunaan aplikasi Renderforest berbasis pembelajaran blended learning pada SMK Karya Setia Pegajahan Medan. Kegiatan ini bermula dari permasalahan yang dimiliki mitra terkait dengan minimnya pengetahuan guru-guru tentang penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis media online. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa pelatihan secara intens kepada guru-guru dimana didalam sesi pelatihan juga dilakukan penerapan hasil pelatihan. Guru-guru diminta membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Renderforest. Hasil dari kegiatan ini sangat bermanfaat. Guru-guru sangat antusias sekali dalam menyerap dan menerapkan aplikasi Renderforest berbasis pembelajaran blended learning ini. Mereka mampu memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi kepada siswa dan siswi mereka.

### PENDAHULUAN

SMK Karya Setia Pegajahan Medan selaku mitra merasa sangat tertarik dengan ide pelatihan ini. Keinginan untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah ini seumpama gayung bersambut dengan ide tim yang akan melakukan pelatihan. SMK Karya Setia Pegajahan Medan adalah sekolah kejuruan yang memiliki jumlah siswa yang banyak dengan tiga jurusan keahlian yang sangat diminati masyarakat diantaranya yaitu TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di bidang otomotif, TKJ (Teknik Komputer Jaringan) di bidang komputer, dan jurusan di bidang kesehatan. Populasi siswa yang dimiliki sekolah ini sebanyak 20 kelas yang terdiri dari TKR 9 kelas, TKJ 8 kelas, dan Kesehatan 3 kelas. Pelatihan pembuatan video pembelajaran ini dilakukan di sekolah mitra dengan tujuan menambah informasi bagi tim dan sekolah mitra agar mengetahui dampak positif dari pelatihan ini. Adapun permasalahan yang terjadi pada sekolah mitra pengabdian ini juga dialami oleh Agustina (2014) yang melakukan kegiatan pengabdian yang membahas tentang pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih. Permasalahan yang dialami di sekolah tersebut mirip dengan permasalahan yang dihadapi di SMK Karya Setia Pegajahan Medan yang merupakan lokasi pengabdian ini. Yang berbeda adalah aplikasi yang digunakan pada pengabdian sebelumnya berbeda dengan yang akan digunakan di SMK Karya Setia Pegajahan Medan.

Diketahui bahwa di SMK Karya Setia Pegajahan Medan telah dilakukan kegiatan pembelajaran online atau daring tetapi masih menggunakan media Whatsapp (WA) dan dirasa kurang variatif sehingga siswa-siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar. Sejak masa pandemik, SMK Karya Setia Pegajahan Medan telah mulai menerapkan pembelajaran daring tetapi hanya melalui aplikasi WA yang dinilai sangat kurang efektif dalam proses belajar mengajar. Minimnya kemampuan SDM yang mampu memberikan pembelajaran dengan media yang inovatif dan variatif kepada siswa juga dinilai menjadi permasalahan sekolah ini. Hal ini dikarenakan minimnya pelatihan-pelatihan yang dilaksanakan sekolah. Salah satunya adalah pelatihan menggunakan media pembelajaran yang jarang dilakukan di sekolah ini.

Adapun solusi yang ditawarkan untuk setiap permasalahan yang dihadapi SMK Karya Setia Pegajahan Medan yaitu pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Renderforest sebagai media pembelajaran dengan berbasis pada pengajaran blended learning yang dikelola oleh sekolah dengan lancar; pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berbasis pengajaran blended learning kepada guru-guru SMK Karya Setia Pegajahan Medan; dan tersedianya pelatihan-pelatihan serupa guna meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Aplikasi Renderforest*

Aplikasi Renderforest merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (game) dan sebagainya. Aplikasi Renderforest merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi (Pranoto, 2019). Sebagai pembuat video pemula, perhatian pertama adalah harus membuat tata letak untuk video pembelajaran. Renderforest menawarkan solusi terbaik untuk itu. Perangkat lunak ini menyediakan beberapa template dalam berbagai kategori seperti Logo Reveal, Flipping Slideshow, Promosi, Pendahuluan Perusahaan, Promosi Cerita, Promosi Aplikasi, Visualizer Musik, klip video animasi, dan lain sebagainya. Singkatnya, siapapun akan menemukan template yang telah ditentukan untuk hampir semua kebutuhan.

Sedangkan bentuk pembelajaran yang diterapkan adalah blended learning. Mason (dalam Stacey and Gerbic, 2009) menjelaskan bahwa blended learning is a convergence between face to face and distance learning largely enabled by technological and telecommunications developments and fuelled by the need for greater flexibility in the learning environment. Maksudnya, blended learning adalah konvergensi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang sebagian besar dimungkinkan oleh perkembangan teknologi dan telekomunikasi dan didorong oleh kebutuhan akan fleksibilitas yang lebih besar di lingkungan belajar. Menurut Harsanto (2014), blended learning adalah kombinasi antara pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran menggunakan media elektronik. Dengan blended learning diharapkan kelebihan yang ada pada kelas tradisional dapat dikombinasikan dengan kelebihan yang pada pada kelas e-learning. Blended learning disebut juga dengan istilah Hybrid Learning.

Terdapat beberapa manfaat bila mengimplementasikan model pembelajaran blended learning, diantaranya adalah adanya aktivitas pembelajaran yang bisa dilakukan di lain tempat sehingga waktu bisa lebih efisien, dapat memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini siswa bisa lebih ceria dan hemat tenaga, anggaran untuk pembelajaran bisa lebih efisien karena dalam aktivitasnya siswa biasanya laporan dengan kertas dan perjalanan ke lokasi pembelajaran bisa dialokasikan ke tempat lain, dan pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung.

## METODE PELAKSANA

Metode pelaksanaan kegiatan menjelaskan tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berbasis pengajaran blended learning kepada guru-guru SMK Karya Setia Pegajahan Medan. Adapun alur pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah dengan beberapa tahapan, diantaranya yaitu penentuan program kegiatan yang akan dilaksanakan dan pemilihan mitra. Hal ini dilakukan karena ada beberapa kegiatan pengabdian dan calon mitra yang diusulkan dan didiskusikan oleh tim. Selanjutnya adalah pembagian tugas tim dan penyusunan proposal. Masing-masing tim ditentukan tugas dan tanggung jawabnya kemudian bersama-sama menyusun proposal kegiatan yang akan dibuat, serta melakukan kunjungan. Setelah pengajuan proposal, tim melakukan kunjungan ke lokasi mitra yaitu SMK Karya Setia Pegajahan Medan untuk melakukan sosialisasi dan pemantapan program kegiatan, dan koordinasi tim pengusul pengabdian dengan pihak mitra. Setelah berkoordinasi dengan pihak mitra, maka ditentukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu pelatihan video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berbasis pengajaran blended learning. Berdasarkan prioritas permasalahan yang telah dipaparkan, maka langkah awal dilakukan pendataan calon peserta pelatihan. Pendataan dilakukan oleh anggota tim pengusul untuk mengetahui jumlah peserta yang akan ikut pelatihan. Penyusunan materi pelatihan juga dilakukan oleh anggota tim sesuai dengan tema yang akan disajikan yaitu pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berbasis pengajaran blended learning. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan dalam 2 sesi. Setiap peserta akan diberi modul pelatihan pembelajaran daring menggunakan

aplikasi Renderforest berbasis pengajaran blended learning yang ditawarkan. Peserta pelatihan akan diberikan kesempatan untuk praktik langsung menggunakan komputer/laptop/notebook atau smartphone milik peserta pelatihan. Terakhir yaitu evaluasi dan pembuatan laporan. Setelah kegiatan pengabdian berakhir, seluruh tim pengusul akan melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan dan menyusun laporan.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pelatihan adalah pertama–tama peserta akan diberikan angket isian awal kegiatan, lalu, peserta akan diberi penjelasan mengenai aplikasi Renderforest dan pengajaran blended learning dan penggunaannya dengan komputer/laptop/notebook atau smartphone. Selanjutnya peserta akan diberi kesempatan untuk mencoba praktik menggunakan aplikasi Renderforest dan pengajaran blended learning yang telah dijelaskan dan akhirnya peserta akan diberikan angket isian akhir kegiatan.

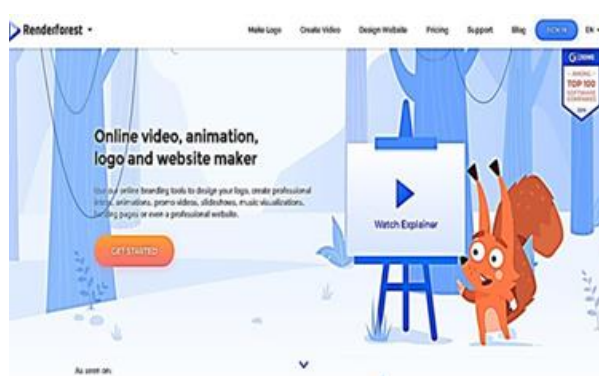
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelatihan yang dilakukan oleh tim pegabdian dijabarkan berikut ini:

1. Masalah rendahnya minat siswa untuk belajar dikarenakan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya akan diselesaikan dengan mendesain video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Renderforest sebagai media pembelajaran dengan mengintegrasikan video–video pembelajaran tersebut kedalam pembelajaran blended learning yang dikelola oleh sekolah agar memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran.
2. Masalah kurangnya kemampuan SDM yang mampu memberikan pembelajaran dengan media yang inovatif dan variatif kepada siswa akan dipecahkan melalui pemberian pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berbasis pembelajaran blended learning kepada guru–guru SMK Karya Setia Pegajahan Medan sebagai mitra.
3. Permasalahan tentang jarang nya diadakan pelatihan media pembelajaran di sekolah akan diatasi dengan cara mengikutsertakan guru–guru SMK Karya Setia Pegajahan Medan untuk mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Renderforest berbasis pembelajaran blended learning di sekolah tersebut.

Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berdasarkan langkah–langkah pelaksanaan pelatihan diawali dengan isian awal kegiatan tentang pemahaman guru terkait aplikasi yang akan digunakan lalu peserta diberikan pemahaman tentang cara penggunaan aplikasi Renderforest sebagaimana dijelaskan berikut ini.

Langkah pertama silahkan masuk pada <https://www.renderforest.com> sebagaimana terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Renderforest

Lalu, langkah kedua adalah masuk <https://www.renderforest.com/templates> diikuti dengan langkah ketiga adalah sign in dengan menggunakan akun Google atau akun email. Selanjutnya adalah langkah keempat yaitu membuat video dengan meng-klik create video, dan terakhir, langkah kelima adalah membuat intro video. Ada 4 langkah proses pembuatan intro video, yaitu edit text dan upload logo/gambar, edit warna background, upload musik dan atau narasi, preview dan diakhiri unduh hasilnya. Dan langkah terakhir klik preview untuk melihat preview video pembelajaran yang telah

dibuat. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada para guru untuk berlatih membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Renderforest. Berikut ini adalah foto-foto kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Foto Kegiatan Pelatihan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini dilakukan di SMK Karya Setia Pegajahan Medan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh suatu keinginan untuk mendukung penggunaan metode mengajar yang bervariasi dengan menggunakan aplikasi belajar mengajar yang terkini dalam hal ini adalah aplikasi Renderforest melalui pembelajaran blended learning dengan menghubungkan pada masih rendahnya tenaga pengajar yang menggunakan variasi pengajaran dengan menggunakan teknologi dan yang menggunakan blended learning sebagai perpaduan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.

Penggunaan aplikasi Renderforest dalam membuat video pembelajaran dengan penyajian materi dan soal-soal yang menarik membuat guru-guru merasa tertantang untuk berlomba membuat video pembelajaran dengan baik dan benar. Hal ini membuat suasana belajar menjadi menarik dan tidak monoton. Dengan membuat video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Renderforest mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam mengajar. Melalui kegiatan ini disarankan pada guru untuk menerapkan aplikasi Renderforest dalam pembuatan video mengajar dan dapat menerapkan pembelajaran blended learning.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Yth: Bapak Dekan FKIP, Ketua LPPM UNIVA Medan, dan Kepala Sekolah SMK Karya Setia Pegajahan Medan atas kesempatan yang diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harsanto, B. (2014). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: UNPAD Press.
- Hidayat, M.T., Junaidi, T., Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3)
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta; Prestasi Pustakarya.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khoiroh. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 10(2)
- Pranoto, A. (2019). Membuat Video Animasi Via Renderforest. <https://teletype.in/@adr/+bukudigital>
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pengajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stacey, E. & Gerbic, P. (2009). *Effective Blended Learning Practices: Evidence-Based Perspectives in ICT-Facilitated Education*. United States of America: Information Science Reference.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*

Tarigan. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.