

# Pelatihan Pembuatan Video Edukasi Pramuka dalam Upaya memberikan Pendidikan Kepramukaan Karanganyar

Jahid Syaifullah<sup>1)</sup> Diyan Sakti P.<sup>2)</sup>

<sup>1) 2)</sup> Politeknik Indonusa Surakarta  
Jalan K.H Samanhuri No. 31, Bumi, Laweyan, Surakarta 57142  
Email: jahid@poltekindonusa.ac.id  
Email: diyansakti@poltekindonusa.ac.id

**Abstract:** Learning media is a tool used to convey teaching material from a teacher to students. The types of learning media vary greatly depending on the students who are the teaching targets, such as print learning media, audio visual, image media, interactive media, and online media. The service was carried out at the Karanganyar Regency scouts with the aim of providing an understanding of the production process to create dynamic learning media that suits students' needs. The process includes pre-production in the form of creating a storyline, production by taking pictures, and post-production in the form of editing using the Kinemaster application. The result of this service is a short learning video about scout codes which was uploaded to the Karanganyar Regency scout social media Instagram.

**Keywords:** videography, learning media, instagram

**Abstrak** Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang di gunakan untuk menyampaikan bahan ajar dari seorang pengajar ke siswa. Jenis media pembelajaran sangat bervariasi tergantung dari siswa yang menjadi target ajar seperti media pembelajaran cetak, audio visual, media gambar, media interaktif, dan media online. Pengabdian di laksanakan di pramuka Kabupaten Karanganyar dengan tujuan memberikan pemahaman akan proses produksi untuk membuat media pembelajaran yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses itu meliputi pra produksi berupa pembuatan storyline, produksi dengan pengambilan gambar, dan pasca produksi berupa editing dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Hasil dari pengabdian ini adalah berupa video pembelajaran singkat mengenai sandi-sandi pramuka yang di unggah ke media social Instagram pramuka Kabupaten Karanganyar.

**Kata kunci:** videografi, media pembelajaran, instagram

## I. PENDAHULUAN

Kemampuan dalam memberikan edukasi kepada siswa wajib dimiliki oleh setiap pendidik. Aspek pengenalan kemampuan calon pendidik merupakan modal yang harus di miliki sebelum memulai pembelajaran. Kemampuan siswa dalam merespon dan menerima edukasi dari pendidik beraneka ragam, oleh sebab itu perlu dilengkapi kemampuan pengenalan potensi anak didik sebelum kegiatan pendidikan dan transfer *knowledge* dilaksanakan (Octavianty et al., 2021).

Agar peserta didik dalam menerima pendidikan tidak timbul perasaan jenuh, seorang pendidik harus menggunakan metode yang tepat dan efisien dengan harapan siswa tidak hanya dapat menerima dan menguasai, namun juga mengembangkan bahan pembelajaran yang sudah di berikan oleh pendidik. Metode yang tepat dan efisien, di mulai dengan pemilihan dan pemilahan media pembelajaran yang tepat, serta interaktif sehingga siswa mampu menguasai dan mempraktikkan sesuai dengan arahan dari pendidik (Ustadzah, 2020).

Media pembelajaran dan metode pembelajaran memegang peranan penting dalam mempersiapkan pembelajaran yang efisien dan tepat sasaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah di tentukan di awal pembelajaran. Secara mendasar, fungsi dan manfaat dari media pembelajaran yakni sebagai alat bantu dalam memperjelas materi ajar. Selain itu manfaat lainnya yakni sebagai alat dalam pengarah pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang sistematis menjadikan proses pembelajaran semakin terarah sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah di uraikan sebelum memulai pembelajaran (Darnawati et al., 2021).

Kontribusi media dalam proses pembelajaran menjadikan proses belajar semakin menarik. Selain itu juga media dalam proses pembelajaran, menjadikan proses belajar semakin menimbulkan banyak interaksi di bandingkan dengan proses pembelajaran satu arah dari seorang komunikator kepada komunikan dengan model ceramah biasa. Dengan media, proses pembelajaran lebih berkualitas karena tidak hanya audio saja, atau visual saja, namun gabungan antara audia dan visual serta di tambahkan dengan metode ceramah dari seorang komunikator, atau dalam hal ini adalah seorang tutor, dan termasuk media benda seperti mock-up atau speciement.

Proses pembuatan media pembelajaran, di awali dengan pemahaman level konsep di bidang komunikasi dan informasi. Ketiga level itu adalah level teknis, level semiotic, dan level sensorik. Level teknis banyak membahas mengenai alat-alat yang di butuhkan dalam membuat media pembelajaran, sedangkan level semiotika adalah bentuk representasi yang di harapkan dari sebuah gambar yang di jadikan contoh dalam sebuah media pembelajaran, yang terakhir adalah level sensorik, dimana level ini adalah pengambilan gambar yang dilakukan oleh seorang komunikator mewakili komunikan, sehingga timbul persepsi yang sama atas sebuah rencana media pembelajaran yang sudah di tuangkan dalam bentuk storyboard (Nomleni & Manu, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu jenis sarana yang menunjang proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran dapat menunjang proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa sehingga menjadi unsur pendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah.

Komunikan dalam hal ini adalah seorang

yang menerima bahan ajar, mendapat kesempatan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka bahan ajar tersebut disebut bahan ajar yang interaktif (Tri Dyah Prastiti et al., 2020). Media pembelajaran dalam sebuah keilmuan komunikasi dalam bentuk audio visual, dapat menampilkan layar dalam bentuk audio yang berisi perintah pesan, atau bahkan informasi yang akan di sampaikan kepada pembelajar, dan visual yang berisi alat peraga dan tahapan dalam pembelajaran yang di gambarkan. Audio Visual adalah alat yang menjelaskan semua hal diskusi dalam proses belajar mengajar untuk memperlancar proses belajar mengajar (Nomleni & Manu, 2018). Selain itu, perbedaan kecepatan dan kemampuan belajar individu siswa dapat terbantu dengan bantuan media pembelajaran yang atraktif yang disesuaikan dengan bahan pelajaran yang diperlukan dan komunikasi yang terjadi antara siswa dan capaian pembelajaran di bawah arahan guru guru yang diwujudkan dalam bentuk stimulus dan respon (Japar et al., 2021).

karena permasalahan diatas maka tim pengabdian kepada masyarakat Politeknik Indonusa Surakarta melaksanakan kegiatan pelatihan dan workshop pembuatan media pembelajaran untuk kwartir cabang gerakan pramuka Kabupaten Karanganyar yang bermuara kepada media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja serta dimana

saja, dan tidak membuat jenuh. Kedepannya diharapkan instruktur dari kwartir cabang gerakan pramuka Kabupaten Karanganyar tidak hanya mengirimkan tugas dan materi kepada siswa dalam bentuk teks saja, namun juga mengupayakan pembuatan video pembelajaran yang menarik untuk merangsang respon pembelajar agar aktif.

Dengan dilaksanakan pelatihan dan workshop ini, di harapkan muncul manfaat baru bagi pendidik kepramukaan setingkat ranting-ranting di sekolah berupa pengetahuan-pengetahuan baru di bidang media pembelajaran dalam menyikapi pentingnya penggunaan teknologi menuju revolusi industry 4.0, selain itu dengan metode workshop, pelatihan ini para anggota kwartir cabang gerakan pramuka Kabupaten Karanganyar akan mempraktekkan tahapan-tahapan dan mekanisme pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual yang ideal, sehingga menjadikan para pengajar akan tampil lebih percaya diri karena bahan ajar yang

mereka mempersiapkan adalah buatan sendiri.

## II. METODE PELAKSANAAN

### A. Metode Kegiatan PkM

Metode pelaksanaan pada kegiatan workshop dan pelatihan pembuatan video kegiatan kepramukaan ini dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan tingkatan pangkat kepramukaan yang ada di kwarcab Karanganyar. Sebelum dilaksanakan pegabdian, team melaksanakan survey awal untuk mengetahui tingkatan kepangkatan dan kemampuan anggota saat ini dalam membuat video.

Tingkatan kepangkatan dalam kepramukaan dalam workshop kali ini adalah tingkat penggalang, yakni tingkatan kepramukaan di antara usia 11-15 tahun atau setingkat sekolah menengah pertama. Tingkatan kedua yakni tingkat penengak dimana anggota dari tingkat penegak di antara usia 16-19 tahun atau setingkat sekolah menengah atas, dan terakhir adalah tingkatan pandega yakni tingkatan kepramukaan di antara usia 21-25 tahun, dimana para anggota kepramukaan setingkat pandega terletak di antara perguruan tinggi (Kwarnas, 2019).

Setelah membuat penggolongan atas mitra pengabdian, team beserta ketua kwarcab Karanganyar menganalisa kemampuan para anggotanya dalam proses membuat video, dan mengembangkannya menjadi sebuah media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses edukasi kepada anggota.

Kegiatan pengabdian yang berlangsung pada hari Sabtu tanggal 23 Desember 2023 ini dibagi menjadi beberapa sesi dan tahapan sebelum ke inti program yakni mengenai videografi dalam menunjang media pembelajaran.

Sesi pertama, team beserta jajaran memaparkan pentingnya media dalam pembelajaran. Media mempunyai peran penting untuk proses pembelajaran. Dengan media, para pengajar dapat meringkas dan menyederhadakan konsep berfikir yang menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran. Media juga bermanfaat dalam membentuk *frame of reference* dan *field of experience* bagi komunikasi sehingga bisa memahami materi atau bahan ajar yang di berikan oleh komunikator (Dany Fajar et al., 2019).

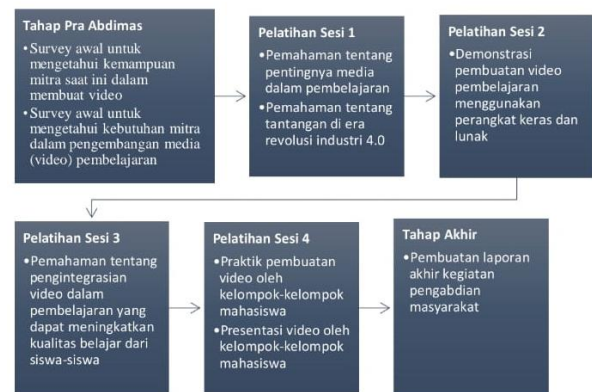
Setelah pemahaman mengenai pentingnya media dalam pembelajaran, workshop di lanjutkan dengan pemahaman tentang tantangan dan peluang dalam proses belajar di daam era revolusi idustri 4.0.

peluang dan ancaman proses pembelajaran di era industry mencakup kemampuan pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar dan proses penyampaian bahan ajar tersebut kepada komunikannya dalam hal ini adalah murid atau mahasiswa sehingga implementasi merdeka belajar dapat di capai. Dalam situasi ini, para pendidik harus mempersiapkan literasinya dengan orientasi baru dalam media pembelajaran.

Sesi kedua dalam workshop videografi ini, dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan video pembelajaran dengan perangkat keras menggunakan kamera ponsel masing-masing peserta, di lanjutkan dengan penyusunan bahan saat editing dengan menggunakan software kinemaster yang bisa dengan mudah di jalankan di HP Android para peserta.

Sesi ketiga ketika proses pembuatan video sudah terlaksana, di lanjutkan dengan integrasi video dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar para anggota pramuka. Integrasi video dilaksanakan sebagai upaya dalam menjangkau komunikasi yang beragam model belajar serta kemampuannya dalam menangkap materi pembelajaran.

Di sesi akhir pelatihan ini, para peserta di bagi ke dalam tiga kelompok sesuai dengan tingkatan dan kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran. Ketiga kelompok ini adalah kelompok Pramuka penggalang, Penegak, dan pramuka setingkat pandega. Kelompok pramuka pengalng focus kepada storyline atau ide dasar pembuatan video, kelompok penengak, focus kepada pengambilan gambar dan suara, dan kelompok pandega focus kepada editing dan integrasi video ke dalam media social yang menjadi alat transformasi pesan dari seorang komunikator kepada komunikasi yakni para anggota pramuka kapanpun dan dimanapun tempatnya.



Gambar 1. Metode Kegiatan Pengabdian

## **B. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Pelaksanaan kegiatan workshop pelatihan pembuatan video edukasi pramuka dalam upaya memberikan pendidikan kepramukaan di laksanakan dalam tiga fase dan tahapan serta tiga tempat yang berbeda. Tiga fase dan tahapan ini di dasarkan kepada kemampuan dan penggolongan tingkatan kepramukaan yang menjadi sasaran edukasi pembuatan bahan ajar.

Tahap pertama di dalam pelatihan ini mengenai pembuatan ide dasar dan gambaran materi yang akan di sampaikan kepada komunikan. Ide dasar dan gambaran yang di buat, di rangkum ke dalam sebuah storyline yang menjadi panduan dalam proses produksi selanjutnya yakni pengambilan gambar dan pemenuhan gambar yang akan di jadikan materi sesuai dengan capaian pembelajaran.

Pembuatan storyline di laksanakan oleh pramuka setingkat penggalang di ruangan Aula dinas DP3APPKB Kabupaten Karanganyar yang berjumlah 15 Peserta dari berbagai ranting sekolah menengah pertama di Kabupaten Karanganyar. Focus kegitan ini adalah pembuatan timeline yakni urutan garis besar dari pembuka, rumusan masalah, solusi, dan call to action. Setelah timeline, proses storyline berikutnya adalah merancang naskah yang menguraikan kata-kata yang akan di ucapkan oleh actor dalam media pembelajaran yang di buat. Proses selanjutnya adalah menentukan main scene dimana focus proses ini adalah penentuan inti bahan pembejaran yang akan di sampaikan kepada komunikan sehingga muncul respon yang sesuai dengan harapan komunikator.

Setelah main scene sudah di tentukan, proses pelatihan dalam membuat storyline adalah dengan menambahkan kebutuhan alat dan bahan yang akan menjadi kebutuhan dalam kegiatan proses produksi media pembelajaran.

Pelatihan kedua ini di laksanakan dengan target anggota pramuka setingkat penegak yang berjumlah 15 peserta dari berbagai ranting gerakan pramuka yang ada di Kabupaten Karanganyar.

Pelaksanaan pelatihan pada tahap kedua yakni pengambilan gambar yang dilaksanakan secara terbuka di halaman dinas DP3APPKB Kabupaten Karanganyar yang berisi mengenai dasar pengambilan gambar dengan materi dasar peralatan pengambilan gambar yang terkait seperti pengenalan dan pemilihan lensa, tripod, monopod, mikrofon,

pencahayaannya, hingga background yang di gunakan. Setelah pengenalan lat selesai di laksanakan, kegiatan berfokus kepada cara mengoperasikan kamera video, termasuk pengaturan eksposure, kecepatan rana, dan iso.

Setelah pengenalan alat selesai di lakukan, di lanjutkan dengan pelatihan pengambilan gambar dengan materi komposisi gambar, pemahaman sudut pandang, dan pergerakan kamera. Selain itu pelatihan kedua ini juga berfokus kepada pemilihan latar belakang dan pencahayaan yang tepat. Pengambilan gambar yang tepat akan mewakili jalan cerita yang sudah di tentukan dalam bentuk storyline sebelum proses produksi. Tahap akhir dalam workshop sesi kedua ini adalah pengambilan dan penguatan suara dengan mikrofon eksternal untuk merekam audio yang lebih baik.

Tahap akhir dalam workshop ini adalah kegiatan editing dan integrasi video, di laksanakan di ruang arjuna gedung DP3APPKB Kabupaten Karanganyar dengan peserta sejumlah 15 mahasiswa yang berasal dari Universitas Muhamadiyah Karanganyar jurusan ilmu komunikasi. Pemilihan target peserta di dasarkan kepada ketepatan jurusan serta kedekatan jarak antara lokasi pengabdian dengan mitra.

Tahap akhir dalam program pengabdian ini adalah tahap editing, dimana tahapan-tahapan sebelum editing juga diperkenalkan pada pelatihan sesi ketiga ini. Tahap akhir dalam produksi video pembelajaran sebelum editing, adalah proses logging, dimana focus pelatihan logging ini adalah proses dokumentasi dan pencatatan detail tentang isi dari bahan rekaman video yang dimiliki. Setelah proses logging selesai, dilanjutkan dengan proses mengatur timeline, dimana focus kegiatan ini adalah membuat urutan cerita, durasi waktu, dan tata letak video. Proses mengatur timeline, di lanjutkan dengan proses penyuntingan yakni pemilahan dan pemotongan video yang akan di gunakan dalam proses video pembelajaran. Pemotongan video ini di makdukan untuk meminimalisir adegan yang salah ketika pengambilan gambar, atau bahkan masih ada timing yang belum pas dalam urutan timeline yang di buat.

Proses pengenalan editing dilanjutkan dengan transisi, penyesuaian visual, penyuntingan audio, dan penambahan efek visual dan grafis untuk menambah tampilan video pembelajaran terlihat dinamis.

Tahap akhir dalam workshop editing video ini adalah penyempurnaan dan koreksi dimana kegiatan

ini adalah meninjau hasil secara kritis, memeriksa setiap detail termasuk transisi, pemotongan gambar, efek visual, dan audio. Setelah tahapan koreksi selesai, dilanjutkan dengan pengaturan output yang sesuai dengan cara polih format file yang tepat, resolusi yang sesuai, dan tingkat kompresi dengan mempertimbangkan kualitas dan ukuran file. Proses pengenalan kegiatan editing yang di lakukan, berlanjut kepada implementasi dengan menggunakan software kinemaster dimana software ini merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap yang cukup ringan untuk perangkat android. Kinemaster mendukung berbagai jenis file termasuk audio, video, dan gambar sehingga memudahkan peserta pelatihan untuk menimpor dan mengedit sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang sudah di buat di storyline, dan telah di susun di timeline.

Ketika pelatihan editing video selesai di laksanakan, di tahap akhir pelatihan pembuatan video edukasi pramuka Karanganyar ini di tambahkan pemnatapan materi berupa integrase video ke media social Instagram yang dimiliki oleh kwartir cabang gerakan pramuka Kabupaten Karanganyar (Wardani et al., 2014).

Integrasi ke media social Instagram merupakan strategi pengenalan video pembelajaran kepada khalayak yang bukan dari kelompok pramuka. Proses integrase video ke media social Instagram di laksanakan dengan memilih video yang sudah selesai di buat tadi dengan menyesuaikan layar jika video yang di buat tadi tidak berbentuk persegi, maka video yang di unggah tidak akan terpotong. Selanjutnya ketika sudah memilih video, langkah selanjutnya adalah menerapkan filter yang sudah di sediakan oleh Instagram. Tahap akhir dalam integrase video ke Instagram, adalah dengan menuliskan keterangan yang bagus, yang menceritakan dan mendeskripsikan setiap pembelajaran, sehingga khalayak akan mudah menemukan alur dalam setiap video yang sudah di buat.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang di laksanakan dengan tema pelatihan pembuatan video edukasi pramuka di Kabupaten Karanganyar ini di maksudkan agar edukasi kepramukaan dapat berjalan beriringan dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, sehingga pendidikan mengenai kegiatan pramuka dapat di terima oleh public dengan mudah. Video edukasi yang sudah di

buat, di integrasikan ke media social Instagram yang di miliki oleh kwartir cabang pramuka Karanganyar di maksudkan untuk penyebaran informasi dapat menjangkau khalayak dalam jumlah yang banyak yang tidk terikat oleh ruang dan waktu serta keanggotaan pramuka.

Komunikator, dalam hal ini adalah para anggota pramuka, akan membuat pesan yang menarik kepada public melalui media social Instagram agar mendapatkan feedback dan timbal balik yang positif dari khalayak, termasuk dari khalayak yang bukan dari anggota pramuka. Dalam pembuatan pesan, komunikator akan menyesuaikan komunikan, termasuk dalam pesan, ataupun bahkan media yang di gunakan dalam penyampaian pesan.

Media pembelajaran yang dibuat, merupakan sebuah pesan yang akan di sebarakan ke public. Jika media pembelajarn itu sesuai dengan *frame of reference* dan *field of experience* komunikan, maka pesan itu akan di terima dan di respon oleh public. Maka proses pembuatan video pembelajaran, akan di buatkan berdasarkan tingkatan dan golongan kepramukaan.

Proses pembuatan video edukasi pramuka, di bagi kedalam tiga tahapan, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi di laksanakan dengan cara membuat storyline yang akan di gunakan sebagai panduan dalam proses pengambilan gambar dan penentuan alat yang di gunakan saat produksi.

Tabel 1. Storyline

| Cut (Slide ) | Storyline (Alur Cerita)     | Aset Visual (Gambar)  | Narasi (Voice Over) dan Musik Ilustrasi      | Durasi   |
|--------------|-----------------------------|---|--|----------|
| 1.           | <b>Opening Title</b>        | <p>Teks :<br/>Media Pembelajaran Sandi Kotak 1, 2, dan 3 – Whiteboard Animation</p> <p>Oleh Kelompok 1</p> <p><b>Gambar:</b><br/>Logo Pramuka</p> | musik instrumental                           | 5 detik  |
| 2.           | <b>Definisi Sandi Kotak</b> | <p><b>Teks:</b><br/>Sandi Kotak merupakan sandi yang terdiri dari</p>   | Dalam kegiatan pramuka, salah satu instrumen | 10 detik |

|    |  |   |  |   |
|----|--|---|--|---|
|    |  | palang atau kotak.<br><b>Gambar :</b> Beberapa jenis sandi kotak  | yang sering dipakai adalah sandi. Sandi merupakan pesan yang ditulis dengan kode-kode tertentu untuk dipecahkan oleh anggota. Sandi biasanya berisi tentang informasi atau perintah yang wajib dilaksanakan oleh anggota demi menyelesaikan misi tertentu. |   |
| 3. | <b>Devinisi beberapa macam sandi kotak</b> | <b>Teks:</b> Sandi kotak secara umum memiliki tiga jenis. Yaitu sandi kotak satu, sandi kotak dua dan sandi kotak tiga.<br><b>Gambar:</b> sandi kotak 1, 2, dan 3 | Instrument, Berikut ini adalah pengertian, contoh dan cara penerapan sandi kotak 1,2, dan 3.   | Masing - masing jenis sandi kurang lebih 15 detik |

Gambar 2. Storyline Video Edukasi

Pada tahapan kedua, focus pelatihan adalah pengambilan gambar yang dilakukan oleh pramuka setingkat penengak yang berasal dari SMA di wilayah Karanganyar. Pelatihan di sesi kedua ini di laksanakan di luar ruangan, yang berorientasi kepada rancangan yang sudah di buat dalam bentuk storyline.



Gambar 3. Pelatihan Pengambilan Gambar

Para peserta mengikuti pembelajaran dari instruktur yang menceritakan mengenai proses pengambilan gambar yang berorientasi kepada pemenuhan gambar untuk video pembelajaran yang sudah di tentukan dalam storyline. Dalam proses pengambilan gambar, langkah awal yang dilakukan adalah pemilihan dan pemilahan lensa, penggunaan tripod, dan pengaturan pencahayaan serta iso yang di gunakan.

Tahap akhir dalam workshop pelatihan pembuatan video edukasi pramuka ini adalah tahapan editing, dimana tahapan ini adalah tahapan menyatukan komponen gambar dan video, serta teks yang akan di gunakan sebagai alat deskripsi pesan untuk memperjelas media pembelajaran yang di buat.



Gambar 4. Pelatihan Editing

Tahap akhir dalam pelatihan ini adalah mengintegrasikan video yang sudah di buat kedalam media social Instagram yang sudah di miliki oleh kwarcab Karanganyar dengan pengikut 1250 dari berbagai kalangan dan tingkatan yang ada di wilayah kabupaten Karanganyar yang berhubungan dengan kepramukaan.

Manfaat dari pelatihan ini adalah proses tahapan dan bagian yang menjadi penentu dalam pembuatan video edukasi pramuka kepramukaan di bahas dengan detail mulai dari pra produksi hingga

pasca produksi. Meskipun belum banyak di gunakan sebagai media pembelajar di bandingkan dengan youtube, Instagram memiliki tujuan untuk menggantikan postingan IGTV dan In Feed. Keduanya di gabungkan untuk memberikan ruang bagi video yang dapat di posting seperti gambar biasa.

Dengan pengguna aktif dalam jumlah yang banyak, dan dengan fitur engagement menjadikan Instagram lebih mudah di gunakan dalam penyebaran video ke khalayak yang luas. Dengan keunggulan yang di miliki oleh Instagram, jika dibandingkan dengan media sosial lainnya adalah memiliki fitur engagement yang memungkinkan pengguna untuk terlibat sepenuhnya kepada komunikan yang menjadi tujuan komunikasi. Selain engagement, Instagram juga menawarkan fitur unik seperti fitur Stories dan IGTV. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berbagi konten dengan cara yang lebih personal dan interaktif.



Gambar 5. Peserta Berfoto Bersama

kegiatan workshop videografi bagi anggota pramuka kabupaten Karanganyar dalam upaya memberikan edukasi bagi para anggotanya tebagi kedalam beberapa tahapan. Tahapan pra produksi seperti pada gambar 1, para anggota pramuka Karanganyar membuat storyline yang akan di jadikan panduan ketika pengambilan gambar. Storyline yang sudah di buat, akan di lanjutkan dengan pengambilan gambar seperti pada gambar nomer 2 dimana focus kegiatan ini adalah untuk pemenuhan gambar yang akan di gunakan sebagai bahan dalam timeline menuju video seperti yang di harapkan ke dalam storyline.

Kegiatan pelatihan editing, seperti pada gambar nomer 3, berfokus kepada proses logging, penentuan

timeline, penyuntingan gambar, dan penambahan efek suara dan efek transisi agar terkesan adegan dan edukasi yang di buat lebih realistis dan menarik.

#### IV. SIMPULAN

Melalui kegiatan pelatihan dengan tujuan peningkatan kemampuan *hardskill* dan *softskill* melalui edukasi dengan pembuatan media pembelajaran yang menarik di lingkungan pramuka kabupaten Karanganyar ini membawa dampak pengetahuan baru dan pemahaman produksi media pembelajaran yang melibatkan proses yang panjang.

Proses yang panjang ini merupakan sebuah tahapan yang harus di lalui dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan public terkait dengan edukasi yang di butuhkan. Edukasi yang di butuhkan oleh public beraneka ragam tergantung dari golongan dan tingkatan dalam kepramukaan.

Proses dari pra produksi hingga ke pasca produksi memiliki satu rantai yang tidak dapat dipisahkan. Langkah awal sebelum memulai kegiatan produksi adalah proses pra produksi dimana proses ini merupakan tahapan yang paling penting yang berisi perencanaan video secara keseluruhan, termasuk di dalamnya pemilihan topik dan tema yang akan di berikan kepada komunikan sebagai target dari media pembelajaran ini.

Proses yang kedua yakni proses produksi, dimana pada kegiatan ini meliputi pengambilan gambar, pengambilan suara, dan pengumpulan semua elemen-elemen yang di butuhkan dalam pembuatan media pembelajaran kepramukaan yang sudah di tentukan di proses pra produksi.

Workshop pelatihan pembuatan video edukasi pramuka di akhiri dengan sesi ketiga yakni sesi pasca produksi yakni pengeditan video yang dilakukan dengan pengoreksian warna, pemberian suara dan visual efek, hingga penambahan animasi yang bermanfaat untuk menambahkan kesan menarik untuk menjangkau public yang sebelumnya belum mengetahui mengenai kegiatan kepramukaan.

#### V. DAFTAR RUJUKAN

- Dany Fajar, K. S. W., Mulyadi, C., & Lilik Sugiarto, H. (2019). Workshop Penggunaan Teknik Videografi dan Basic Editing pada Salah Satu Instansi Pemerintah di Surakarta. *Sindimas*, 1(1), 184–188.
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada*

- Masyarakat, 12(1), 100–105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>
- Japar, M., Damayanti, A., Wibowo, A., Yuliatmojo, P., & Nur, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru PPKn. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2021*, 2021. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Kwarnas. (2019). *Rencana Strategis Gerakan Pramuka 2019-2024*.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., Iwan, M., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lapa-Lapa ...*, 1(1), 280–286. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17283>
- Tri Dyah Prastiti, Sri Tresnaningsih, Pramonoadi, & Nawoto. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Youtube Bagi Guru-Guru SD Di Kabupaten Sidoarjo. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Terbuka*, 366–371.
- Ustadzah, N. A. (2020). *Perencanaan Penerapan Literasi Media Gadget Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP IT Permata Hati Banjarnegara*. 18913053, 1–66. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/28582%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/28582/17913088> Dwian Desi Saputra.pdf?sequence=1
- Wardani, R., Marpananji, E., Wulandari, B., Fajaryati, N., Utama, U. A. D. W., Hasanah, N., Dewanto, S. A., & Pambudi, S. (2014). Modul Pelatihan Pembuatan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran. *Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/198401312014042002/pengabdian/Modul PPM Video Tutorial Klaten 2014.pdf>