



Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN 04 Kartasura

**Bagus Maulana Syah¹, Setiawan Adib Wibowo², Izzatul Azizah³, Aisyah Nur Azizah⁴,
Latifah Nurul Habibah⁵, Muhammad Setiyawan^{6*}**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta
muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id*

Article History:

Received: 06-06-2024

Revised: 13-06-2024

Accepted: 14-06-2024

Keywords: KKN;
Tematik; Video;
Pembelajaran; IPA;
Pernafasan

Abstract: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh instansi masyarakat, dalam hal ini adalah SD Negeri 04 Kartasura. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional. Penggunaan teknologi informasi masih jarang dimanfaatkan, padahal sudah ada komputer disekolah tersebut. Maka dari itu untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran fokus kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik dititikberatkan pada pelatihan guru tentang software desain Canva serta pengenalan siswa tentang aplikasi Ms. Word. Sedangkan untuk memberikan alternatif media pembelajaran baru, maka dibuat video pembelajaran untuk mata pelajaran IPA untuk materi sistem pernapasan manusia. Diharapkan kegiatan dapat bermanfaat untuk pembelajaran di SD Negeri 4 Kartasura.

© 2024 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah kegiatan yang harus diikuti oleh semua mahasiswa yang sedang menjalani semester terakhir dalam program S-1 dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada mahasiswa di lapangan, di mana mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari di kampus sebagai bentuk kontribusi mereka kepada masyarakat maupun sekolah. Program ini juga bertujuan untuk mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab sosial di kalangan mahasiswa [1].

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah program yang memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama studi mereka di perguruan tinggi. Program ini bertujuan untuk menghubungkan teori akademik dengan praktik nyata di masyarakat. Dalam pelaksanaan KKN, mahasiswa diharapkan untuk memanfaatkan pengetahuan mereka untuk menciptakan solusi berkelanjutan yang bermanfaat bagi masyarakat lokal. Selain itu, KKN juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis mereka dengan belajar dari masyarakat. Tujuan utama dari KKN adalah untuk membantu menyelesaikan masalah di masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada [2].

Di abad ke-21, dunia pendidikan Indonesia menghadapi tantangan yang semakin besar, terutama dalam hal penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan serta etika. Setiap aspek kehidupan manusia telah berubah sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akibatnya, menguasai dan meningkatkan keduanya menjadi penting [3].

Pembelajaran di sekolah sebenarnya tidak hanya mendengarkan guru mengajar apa yang ditulis dalam buku; siswa juga dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi melalui kegiatan praktikum dan pengamatan [4]. Video pembelajaran adalah bahan ajar yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan menekankan pada tiga kategori bahan ajar yang berguna: presentasi, referensi, dan belajar mandiri. Ini menawarkan solusi bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar di sekolah [5].

SD Negeri 4 Kartasura, yang terletak di Dusun IV, Ngadirejo, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57167. Sebagai lembaga pendidikan dasar, memegang peran penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan anak-anak. Namun, tantangan yang dihadapi oleh sekolah ini, seperti keterbatasan sumber daya dan adaptasi terhadap teknologi pembelajaran, memerlukan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, termasuk mahasiswa dalam program KKN. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kurang bervariasinya model materi pembelajaran yang digunakan, dan rata-rata masih menggunakan materi ajar konvensional, sehingga untuk materi-materi tertentu terkesan kurang menarik dan sulit dipahami.

Dengan pembuatan video pembelajaran untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri 4 Kartasura ini diharapkan dapat lebih menambah materi pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan oleh guru.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan model KKN Tematik dengan fokus kegiatan pada pengembangan Teknologi Informasi di sekolah. Dalam hal ini obyek yang digunakan untuk pelaksanaan adalah di SD N 04 Kartasura yang beralamat di Gunungkunci Rt.04 / Rw.09, Kelurahan, Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, terlebih dahulu lakukan observasi serta wawancara dengan Kepala Sekolah Bapak Agung Purnomo, S.Pd untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di sekolah tersebut yang berkaitan dengan penggunaan Teknologi Informasi. Setelah diketahui permasalahannya kemudian dibuat program kerja untuk pelaksanaan kegiatan KKN Tematik selama 1 bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan KKN diawali pada tanggal 26 Februari – 4 April 2024, dimulai dengan Observasi sampai Penarikan KKN, Program kerja utama adalah Pembuatan Video Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia dengan sasaran kelas 5, setelah itu disusul dengan Program Kerja dan Kegiatan KKN lainnya. Berikut Kegiatan KKN selama 1 Bulan di SDN Kartasura 04 yang akan dijelaskan dibawah ini :

1. Observasi Tempat KKN

Pada tanggal 26 Februari 2024, kami melakukan observasi tempat KKN di SDN Kartasura 04. Selama observasi tempat KKN, kami memperhatikan berbagai aktivitas belajar mengajar di sekolah tersebut. Hasil yang didapat saat observasi adalah :

- a. Fasilitas Ruang Komputer yang tidak terawat, dan banyak komputer yang rusak.
- b. Perpustakaan yang sudah lama tidak digunakan, dikarenakan tidak ada petugas yang menjaga.
- c. Dari kelas 1 sampai kelas 6, tersedia proyektor hanya ada di kelas 4 dan kelas 5.
- d. Tidak mempunyai Pengajar TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi) yang sesuai dengan bidangnya, sehingga Mata pelajaran TIK hanya diajar oleh guru kelas.

- e. Keterbatasan Komputer yang ada menyulitkan murid dalam Praktek Komputer. Selama ini Praktek hanya dilakukan di Komputer Kantor Guru dan dilakukan bergantian.



Gambar 1. Observasi Tempat KKN

2. Penyerahan Tim KKN

Pada senin, 4 Maret 2024, Tim KKN dipimpin oleh Bapak Muhammad Setiyawan, M. Kom., menuju SDN Kartasura 04 untuk melakukan prosesi penyerahan kepada sekolah tersebut. Pada proses penyerahan ini diterima oleh Ibu Deny Merdekawati, S.Pd selaku pembimbing lapangan. Bapak Agung Purnomo, S.Pd selaku Kepala Sekolah tidak dapat hadir dikarenakan sedang cuti dinas luar.



Gambar 2. Penyerahan Tim KKN

3. Pembuatan Video Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia

Program kerja utama adalah Pembuatan Video Pembelajaran dan melakukan implementasi pada siswa kelas 5. Video Pembelajaran mengambil dari mata pelajaran IPA dengan Materi Sistem Pernapasan Manusia. Pembuatan Video Pembelajaran ini dimulai dari:

a. Observasi ke Pengajar

Observasi dilakukan melalui wawancara dengan guru Wali Kelas 5 yaitu Bu Tri Suwarni, S.Pd. Kami konsultasi dan menanyakan persetujuan mengenai materi yang akan dibuat. Hasil yang didapatkan dari wawancara adalah Materi yang diambil tentang Sistem Pernapasan Manusia yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Merdeka dan menyetujui video yang akan dibuat.



Gambar 3. Wawancara Bersama Wali Kelas Kelas 5

b. Pembuatan *Storyboard* Video Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia

Pembuatan *storyboard* ini disusun oleh Latifah Nurul Habibah sebagai *Content Writer* dibantu semua anggota yang saling bekerja sama, dibutuhkan waktu 3-4 hari untuk memasukkan materi ke dalam video yang akan dibuat.

SUSUNAN STORYBOARD DAN NARASI
SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

Sumber :
Video 1 Sisi Terang : Bagaimana Kamu Bernapas 🙋 - Centa Animasi
Video 2 Robby : sistem pernafasan manusia
Video 3 SayaBisa : Sistem Pernafasan Manusia: Gimana Sih Cara Manusia Bernapas? |

Scene	Timeline	Narasi	Keterangan
1	Saya bisa : 0:01-0:10	Dokter : Tahukah kamu bahwa <u>system</u> pernafasan adalah salah satu sistem yang penting dalam tubuh manusia. Di dalam video pembelajaran ini, kita akan menjelajahi <u>system</u> pernafasan di tubuh kita secara mendalam,	Menampilkan Potongan Video dari SayaBisa : 0:01-0:10

Gambar 4. Susunan *Storyboard*

c. Proses *Editing*

Setelah pembuatan *storyboard*, kemudian mencari aset video dan karakter yang akan digunakan. Dikerjakan oleh Setiawan Adib Wibowo yang bertugas sebagai Editor dibantu oleh Aisyah Nur Azizah bertugas sebagai Penata Animasi, dan Izzatul Azizah bertugas sebagai Music Composer melalui perangkat Laptop Bagus Maulana Syah, dibutuhkan waktu 1 minggu untuk proses pengeditan. Aplikasi yang digunakan adalah Capcut Pro, dikarenakan mudah digunakan dan lebih praktis. Pada editing ini juga menggunakan aset dubbing untuk pengisi suara. Pengisi suara dilakukan oleh Bagus Maulana Syah yang menjelaskan Materi Sistem Pernafasan Manusia.



Gambar 5. Proses *Editing*



Gambar 6. Proses *Editing Finish*

d. *Export dan Review Hasil Video*

Video pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia di Export menggunakan Laptop Bagus Maulana Syah, yang berdurasi 5 menit, video tersebut sesuai dengan *Storyboard* yang di buat sebelumnya, berkualitas 1080p dan dengan suara yang jernih, Hasil video ini akan diimplementasikan kepada siswa kelas 5 SD N Kartasura 04.



Gambar 7. Tampilan Video di Awal



Gambar 8. Karakter Dokter dan Asisten Oxy



Gambar 9. Tampilan Video Materi

Sebelum di Implementasikan ke peserta didik, Kami melihat ulang video pembelajaran tersebut apakah ada yang perlu di edit ulang dan akhirnya video tersebut Sempurna dan siap di Implementasikan ke peserta didik kelas 5.

4. Pengenalan *Microsoft Word*

Pada tanggal 10 Maret 2024, dilakukan orientasi *Microsoft Word* di kelas 1 dan 2 yang bergabung menjadi 1 kelas berjumlah 30 peserta didik, dari 30 peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, dimana berkelompok dibimbing oleh 1 mahasiswa. Pengenalan *Microsoft Word* ini kami mengambil jam mata pelajaran TIK. Kami mulai mengenalkan Materi definisi *Microsoft Word*, dan fitur – fitur yang mudah seperti *bold*, *italic*, dan *underline*. Lalu peserta didik mencoba menulis nama mereka masing – masing dengan menggunakan fitur – fitur tersebut. Pada kegiatan tersebut menggunakan perangkat laptop tim KKN yang berjumlah 5. Hasilnya, peserta didik merasa senang dan dapat mengikuti arahan kami dengan baik dan peserta didik juga terlihat tertarik.



Gambar 10. Pengenalan *Microsoft Word*

5. Pengenalan *Paint*

Pada tanggal 16 Maret 2024, kami diberi tugas oleh guru wali kelas 1 Ibu Deny Merdekawati, S.Pd., untuk mengajar di kelas 1 yang berjumlah 13 peserta didik. Kami memperkenalkan perangkat lunak "*Paint*" kepada peserta didik, dimana peserta didik belajar Materi tentang cara menggunakan alat-alat dasar seperti kuas, pensil, dan pengisi warna untuk menggambar kapal dan rumah. Pada kegiatan tersebut menggunakan perangkat laptop tim KKN yang berjumlah 5. Hasil nya peserta didik merasa senang, mereka juga dapat memahami dan menghasilkan gambar kapal serta rumah yang unik dan menarik.



Gambar 11. Pengenalan *Paint*

6. Pengenalan *PowerPoint*

Pada tanggal 25 Maret 2024, dilakukan pengenalan *Microsoft PowerPoint* di kelas 5 dengan jumlah 25 peserta didik yang sebelumnya kita dimintai tolong Ibu Tri Suwarni, S.Pd., selaku Wali Kelas untuk mengajarkan kepada peserta didik. Pengenalan dimulai dengan menjelaskan Materi definisi, sejarah, dan fitur – fitur *Template, Warna, Slide, Layout, Shapes, Animation, Shortcut Key* yang ada di *Microsoft PowerPoint*. Peserta didik mendengarkan dan menyimak apa yang kami, dan mereka juga terlihat tertarik akan Materi itu. Kemudian peserta didik mencoba satu persatu, hasilnya semua peserta didik sedikit lebih paham daripada yang sebelumnya tidak ada Materi *Microsoft PowerPoint*. Pada kegiatan tersebut menggunakan perangkat laptop tim KKN yang berjumlah 5.



Gambar 12. Pengenalan *Microsoft PowerPoint*

7. *Workshop Canva*

Pada tanggal 28 Maret 2024, dilakukan *workshop Canva* untuk para guru. Ada 5 guru yang mengikuti *workshop* tersebut, dan untuk guru yang lain tidak dapat hadir karena ada suatu kepentingan yang tidak dapat ditinggalkan. Pada *workshop* ini kami menjelaskan Materi cara membuat poster PPDB dan *Story Instagram*. Untuk poster PPDB di jelaskan oleh Setiawan Adib Wibowo, sedangkan untuk *story Instagram* di jelaskan oleh Bagus Maulana Syah. Pada *workshop* ini kami menjelaskan mulai dari penggunaan *template*, fitur - fitur, dan beragam jenis font. Hasilnya para guru merasa tertarik dan memahami apa yang kami jelaskan.



Gambar 13. *Workshop Canva*

KESIMPULAN DAN SARAN

Seluruh program kerja utama yang sudah dirancang sebelumnya telah berhasil dilaksanakan di SD N 04 Kartasura, diantaranya pembuatan video pembelajaran mata pelajaran IPA untuk materi pernafasan manusia, pelatihan *Canva* untuk guru agar menambah wawasan tentang pembuatan desain untuk pembelajaran, serta pengenalan komputer untuk siswa berupa *MS. Word*, *Power Point*, dan *Paint* untuk mengenalkan sejak dini kepada siswa tentang penggunaan aplikasi komputer untuk pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan ini, guru dan siswa dapat lebih mengenal tentang penggunaan teknologi informasi disekolah.

Saran untuk tim KKN selanjutnya di SDN Kartasura 04 adalah *website* perpustakaan berbasis *mobile* yang sebelumnya memang diminta oleh kepala sekolah. Akan tetapi kita tidak menyanggupi karena waktu KKN yang singkat. Oleh karena itu, harapan kami adalah agar tim KKN selanjutnya dapat membuat *website* sekolah dan *website* perpustakaan berbasis *mobile* dan membantu sekolah menjadi lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pelaksanaan kegiatan ini, yakni LPPM Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Putra, Y. Rahmanto, M. Najib, D. Satria, and I. B. Suwisma, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, pp. 129–134, 2023.
- [2] A. Musfa'ah, J. Slamet, and A. P. Arbi, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster untuk Pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya," *J. Abdidas*, vol. 3, no. 4, pp. 748–755, 2022, doi: 10.31004/abdidas.v3i4.658.
- [3] E. S. Setyorini, I. Tiyaswati, L. Faradilla, and R. D. Pratiwi, "Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Studio 7 Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Hukum Newton," *Semin. Nas. Pendidik. dan Saintek*, pp. 946–952, 2016.
- [4] Heru Aliwardhana, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training," *AL-FIKRAH J. Stud. Ilmu Pendidik. dan Keisl.*, vol. 4, no. 1, pp. 22–43, 2021, doi: 10.36835/al-fikrah.v4i1.109.
- [5] N. Neneng, F. Lestari, T. Susanto, and R. Rikendry, "Pengembangan Vidio Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Efektif SMA Negeri 1 Pagelaran," *J. Eng. Inf. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, pp. 38–43, 2022, doi: 10.33365/jeit-cs.v1i2.132.