

Edukasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Bijak Bermedia Sosial di Desa Bonde Utara Kecamatan Pamboang Kabupaten Majene

Nurlita Pertiwi¹, Moh. Ahsan S. Mandra², Muhammad Ridwan Arif³

^{1,2}Universitas Negeri Makassar

³Politeknik Negeri Ujung Pandang

E-mail: ¹nurlita.pertiwi@unm.ac.id, ²mohammad.ahsan.sm@unm.ac.id,

³muhammad_ridwan@poliupg.ac.id

Abstrak

Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah siswa SMP di Kabupaten Majene, Desa Bonde Utara. Metode yang digunakan pada pelatihan ini ada dua yakni kegiatan edukasi dengan metode ceramah tentang cara bijak bermedia sosial. Tahap kedua adalah pelatihan pembuatan video interaktif dan mensyaratkan siswa membuat satu video yang menggunakan foto dan video aktivitas pribadinya. Fokus materi yang diberikan adalah pembuatan video edukasi dengan menggunakan aplikasi capcut. Sebanyak 25 siswa yang terlibat dalam kegiatan ini. Hasil yang dicapai adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat video tentang potensi yang ada di sekitarnya.

Kata kunci: Media Sosial, Pengetahuan, Media Interaktif

Abstract

The Community Partnership Program (PKM) partners are junior high school students in Majene District, North Bonde Village. Two methods are used in this training: educational activities and the lecture method about wise ways to use social media. The second stage is training in making interactive videos. It requires students to make a video using their personal photos and video activities. The focus of the material provided is making educational videos using the CapCut application. About 25 students were involved in this activity. The results achieved were an increase in the participants' knowledge and skills in making videos about the potential around them

Keywords: Social Media, Knowledge, Interactive Video.

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, media sosial menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Media tersebut berperan sebagai sumber informasi yang menarik dan dapat diakses oleh kalangan tua dan muda [1]. Selain itu, media tersebut juga menjadi wadah berinteraksi sosial secara jarak jauh baik dengan komunitas yang seusia maupun berbeda usia. Penggunaan media sosial bagi generasi muda berdampak positif dan negatif. Dampak positif media sosial terhadap generasi muda adalah adanya kemudahan akses informasi untuk keperluan pendidikan, budaya dan gaya hidup. Selain itu, media sosial juga berperan dalam transaksi bisnis baik secara lokal maupun secara global [2][3]. Namun demikian, media sosial juga memberi resiko negatif terhadap generasi muda seperti pornografi serta penyebaran berita bohong (hoax).

Ancaman media sosial bagi generasi muda menjadi tantangan pihak sekolah. Oleh karena itu, edukasi media interaktif untuk mendorong kebiasaan siswa bijak bermedia sosial. Harapan pihak sekolah agar siswa mampu memilih berita yang positif dan mendukung pencapaian prestasinya. Oleh karena itu, tim dosen yang bergabung dalam Program Kemitraan Masyarakat melakukan kegiatan edukasi media interaktif bagi siswa. Program ini bertujuan agar siswa mampu

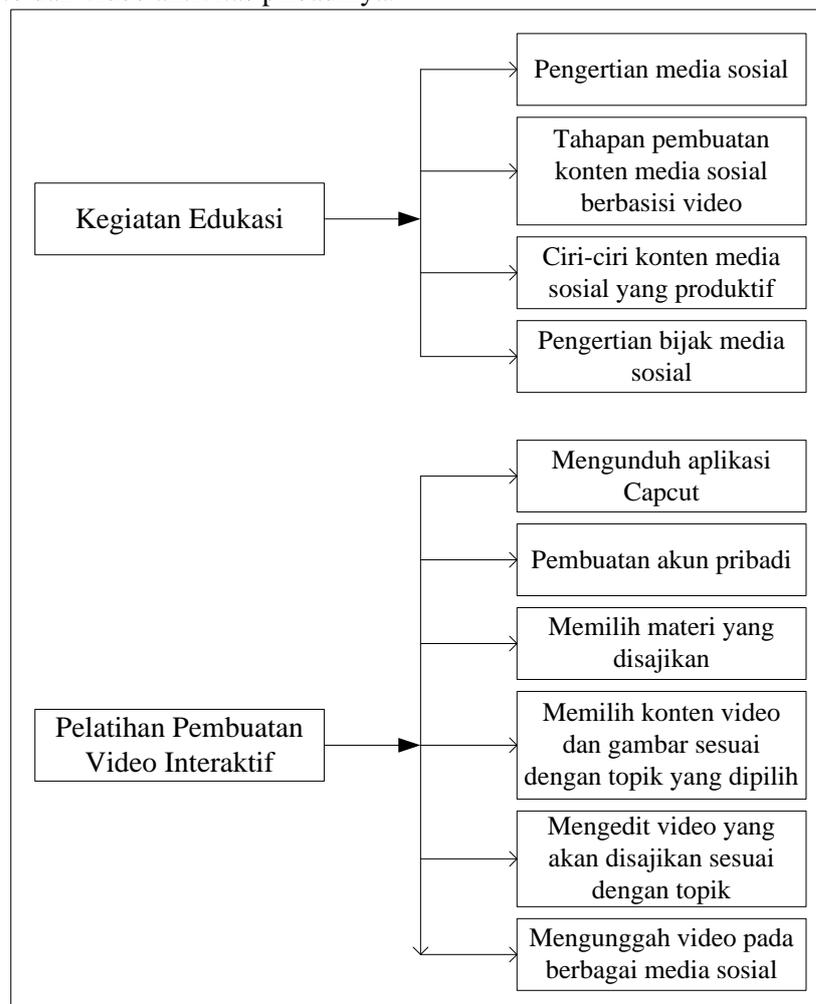
memilih dan membuat konten media sosial yang positif.

Siswa pada Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Majene yang terpilih sebagai target edukasi memiliki potensi yang baik. Hasil penelusuran pada observasi awal, tim dosen menemukan bahwa semua siswa memiliki gadget dan mampu mengakses informasi dari media sosial. Namun secara faktual, siswa tidak mampu memilih konten yang baik dan memenuhi etika sosial. Selain itu, siswa bahkan tidak memiliki pengetahuan pembuatan konten yang memenuhi kaidah sosial.

Berdasarkan fakta tersebut, maka tim menyusun materi tentang bijak bermedia sosial untuk disajikan sebagai bahan edukasi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. Pola edukasi tersebut dilengkapi dengan panduan membuat konten video yang menarik serta memanfaatkan potensi lokal di Kabupaten Majene.

2. METODE

Program Kemitraan Masyarakat dilaksanakan dengan dua tahap. Tahap pertama adalah kegiatan edukasi dengan metode ceramah tentang cara bijak bermedia sosial. Tahap kedua adalah pelatihan pembuatan video interaktif dan mensyaratkan siswa membuat satu video yang menggunakan foto dan video aktivitas pribadinya.



Gambar 1. Diagram Kegiatan Pelatihan

Uraian kegiatan program kemitraan masyarakat disertai dengan alokasi waktu disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Alokasi Waktu

No	Kegiatan	Alokasi Waktu (Menit)
1.	Pembukaan dan perkenalan tim	15
2.	Ceramah dan tanya jawab	45
3.	Latihan pembuatan video	60

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif yang melibatkan dua observer. Evaluasi tersebut bertujuan untuk mengamati proses kegiatan, antusiasme peserta serta capaian pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah kegiatan:

Tahap 1: Sosialisasi kegiatan pelatihan

Kegiatan ini dilaksanakan secara kolektif yaitu bersama-sama dengan sepuluh tim pengabdian lainnya yang dikemas dalam program kemitraan terpadu di Desa Bonde. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan secara terpadu bersama dengan tim pengabdian lainnya dan dihadiri oleh ketua LP2M Universitas Negeri Makassar, Aparat Kecamatan Pamboang dan Kepala Desa Bonde Utara beserta beberapa tokoh masyarakat. Kegiatan sosialisasi ini dihadiri oleh 68 orang yang merupakan unsur guru SD, guru SMP, ibu rumah tangga, serta siswa sekolah menengah pertama yang bermukim di Desa Bonde Utara..



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan Oleh Ketua LP2M UNM

Setelah kegiatan sosialisasi, maka tim pengabdian melakukan pengaturan ruangan dan peserta. Kegiatan selanjutnya dilaksanakan secara terpisah dengan tim lainnya karena pemberian materi dan pelatihan bersifat spesifik.

Tahap 2: Pemberian materi tentang cara bijak bermedia sosial serta cara pembuatan media interaktif

Penjelasan tentang cara bijak bermedia sosial yang dilakukan oleh ketua tim PKM. Dalam pengarahan tersebut, ketua tim memberikan penjelasan tentang karakteristik dan berbagai jenis media sosial. Selanjutnya penjelasan tersebut dilanjutkan dengan tahapan pembuatan media interaktif berupa video. Video yang disajikan dalam bentuk menarik dirancang dengan tujuan pembuatan konten yang bijak serta persiapan materi dan tema yang menarik. Setelah sesi penjelasan, fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta untuk aktif dalam sesi diskusi untuk mendapatkan persepsi dan kemampuan siswa dalam bermedia sosial. Dalam diskusi tersebut, tim pelaksana menemukan fakta tentang kebiasaan siswa yang bersikap negatif dalam bermedia sosial seperti kebiasaan menyebarkan konten atau berita yang tidak dikonfirmasi

dengan jelas. Selain itu, siswa juga tidak memahami tentang etika sosial dalam bermedia sosial. Disisi lain, siswa memiliki kebiasaan yang intensif dalam bermedia sosial serta berinteraksi dengan banyak orang melalui teknologi tersebut.

Dengan hasil diskusi tersebut, fasilitator memberikan penjelasan tentang efek negatif yang didapatkan dengan bermedia sosial secara tidak bijaksana. Oleh karena itu, siswa diberikan pemahaman bahwa media sosial yang baik harus disertai dengan pembuatan media interaktif yang baik dengan konten yang menarik dan sesuai dengan etika sosial. Selanjutnya fasilitator memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat positif yang diperoleh dengan membuat media yang menarik dalam konten media sosialnya.



Gambar 2. Pemberian Materi Tentang Cara Bijak Bermedia Sosial serta Cara Pembuatan Media Interaktif

Tahap 3: Peningkatan keterampilan siswa tentang pembuatan media interaktif

Pada tahap ini siswa berlatih membuat media interaktif berupa video dengan menggunakan gadgetnya masing-masing. Fasilitator melatih siswa menggunakan dokumentasi pribadinya tentang kondisi lingkungan sekitarnya. Siswa membuat video dengan tema aktivitas sehari-hari dengan mempromosikan potensi Kabupaten Majene. Siswa antusias mengikuti pelatihan dan menghasilkan video dengan durasi 1 – 2 menit dan berhasil mengupload pada media sosial masing-masing.



Gambar 3. Siswa Sedang Berlatih Membuat Video Interaktif

Analisa data pada kajian ini menguraikan tentang kesesuaian pelaksanaan dengan perencanaan, antusiasme peserta dan capaian hasil kegiatan. Data tersebut bersumber dari penilaian kualitatif oleh dua observer yang menghasilkan ringkasan pada tabel 1.

Tabel 2. Hasil analisis data pengamatan kegiatan pelatihan dan capaiannya

Pengamatan	Observer 1	Observer 2	Kesimpulan
Pelaksanaan Kegiatan	Kegiatan pembukaan sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.	Kegiatan pembukaan berlangsung selama 15 menit dan sesuai dengan perencanaan alokasi waktu	Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan baik, namun terdapat penyimpangan dari alokasi waktu yang direncanakan
	Waktu kegiatan ceramah dan tanya jawab melebihi alokasi waktu yang direncanakan	Tahap kegiatan ceramah dan tanya jawab berlangsung selama 60 menit karena beberapa peserta yang antusias mengajukan pertanyaan	
	Waktu kegiatan pelatihan menyimpang dari dengan alokasi waktu yang direncanakan	Waktu kegiatan pelatihan berlangsung selama 70 menit atau melampaui alokasi waktu yang direncanakan	
Antusiasme Peserta	Terdapat lima peserta yang mengajukan pertanyaan pada tahap kegiatan ceramah dan tanya jawab	Peserta antusias mengikuti kegiatan ceramah dan pelatihan. Semua peserta aktif mencoba alur pembuatan video dengan menggunakan gawai.	Peserta antusias mengikuti kegiatan pembukaan ceramah dan pelatihan
Capaian Pembelajaran	Semua peserta berhasil membuat video interaktif dan diunggah pada media sosial	Semua peserta berhasil membuat video interaktif dan diunggah pada media sosial	Target capaian kegiatan pelatihan sesuai dengan hasil yang ditunjukkan oleh peserta

Tabel 2 menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan baik walaupun waktu yang dimanfaatkan adalah 145 menit sedangkan waktu yang direncanakan hanya 120 menit. Luaran kegiatan ini adalah video yang telah dimuat pada media sosial yang merupakan hasil karya siswa peserta pelatihan.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan PKM berlangsung dengan baik ditandai dengan penyampaian materi yang tepat dengan alokasi waktu yang sedikit menyimpang dari perencanaan. Keberhasilan program kemitraan masyarakat tercapai dengan adanya fasilitas yang disiapkan oleh pemerintah Desa Bonde. Kegiatan ceramah didukung oleh fasilitas LCD yang memudahkan tim untuk menyajikan

materi. Demikian pula kondisi ruang yang kondusif, memberikan kemudahan bagi peserta untuk menyerap materi yang disajikan. Kegiatan pelatihan berlangsung dengan lancar karena semua peserta membawa gawai pribadi yang dilengkapi dengan kuota internet. Hal ini memudahkan peserta untuk mengikuti tahapan pembuatan video.

Efektivitas pelatihan tercapai dengan kemampuan tim pelatih menyajikan materi serta memberikan arahan pada proses pembuatan video. Hasil analisis pelaksanaan kegiatan ini sesuai dengan uraian artikel yang menuliskan bahwa proses pelatihan berlangsung dengan baik jika didukung oleh tim pelatih yang memiliki kemampuan penyajian materi yang baik [4]. Selanjutnya Swanson Sleezer [5] menguraikan bahwa performa pelatih sangat menentukan efektivitas waktu pelatihan serta penyerapan materi oleh peserta.

Antusiasme peserta sangat tinggi yang ditandai dengan keaktifan memberikan pertanyaan pada tim PKM tentang materi yang disajikan. Selanjutnya peserta juga aktif dalam kegiatan pelatihan karena materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan remaja. Hal ini tercapai dengan kemampuan tim membentuk iklim pembelajaran yang menarik bagi peserta. Uraian Alawneh [6] bahwa program pelatihan yang menyiapkan iklim pembelajaran yang nyaman bagi peserta akan mempermudah sistem transfer pembelajaran. Proses tersebut akan membangkitkan semangat peserta untuk aktif memahami dan menguasai materi yang disajikan.

Pencapaian keterampilan siswa dalam membuat video interaktif akan berkontribusi terhadap kepercayaan diri mereka. Pencapaian keterampilan tersebut didukung oleh adanya interaksi yang baik antara siswa dengan tim program. Interaksi yang berkembang pada saat kegiatan akan menghasilkan kepuasan pada peserta dan secara praktis akan meningkatkan partisipasinya kegiatan pelatihan pembuatan video. Hasil kegiatan ini sesuai dengan uraian bahwa kegiatan luar sekolah berupa pelatihan akan mendukung pengembangan keterampilan sosial emosional bagi siswa. Faktor kesadaran sosial berkembang dengan baik pada dengan adanya pengalaman baru dalam menghasilkan karya yang menarik [7]

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan program kemitraan masyarakat dapat disimpulkan bahwa program PKM ini telah meningkatkan pengetahuan siswa tentang pembuatan media interaktif dalam mengembangkan keterampilan bermedia sosial dengan bijak. Hasil tersebut tercapai dengan dukungan kapasitas tim dalam merencanakan tahapan pelatihan. Kegiatan ini mendapatkan respon sangat baik dari siswa yang ditandai dengan antusiasme mengikuti pengarahannya serta kegiatan pelatihan pembuatan video. Program ini telah berhasil mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat media interaktif yang terwujud dalam hasil video yang menyajikan potensi Kabupaten Majene dalam akun media sosial peserta serta sangat berkontribusi terhadap keindahan lingkungan sekitarnya. Model edukasi bijak bermedia sosial yang disajikan oleh tim PKM dapat diaplikasikan pada semua wilayah di Indonesia. Oleh karena itu kami menyarankan kepada lembaga pendidikan agar dapat memperluas edukasi tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih atas berlangsungnya kegiatan program pengabdian masyarakat ini, kami berterima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Makassar atas kesediaannya menyajikan skim kegiatan pengabdian pada masyarakat yang didanai oleh PNBPN UNM. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Pemerintah Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat yang bersedia memfasilitasi kegiatan pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. N. Andriyani, 'Pendidikan anak dalam keluarga di era digital', *FIKROTUNA J. Pendidik. dan Manaj. Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 789–802, 2018.
- [2] H. A. Mumtaha and H. A. Khoiri, 'Analisis dampak perkembangan revolusi industri 4.0 dan society 5.0 pada perilaku masyarakat ekonomi (e-commerce)', *J. PILAR Teknol. J. Ilm. Ilmu Ilmu Tek.*, vol. 4, no. 2, 2019.
- [3] N. Ainiyah, 'Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial', *J. Pendidik. Islam Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 221–236, 2018.
- [4] A. Kunche, R. K. Puli, S. Guniganti, and D. Puli, 'Analysis and evaluation of training effectiveness', *Hum. Resour. Manag. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2011.
- [5] R. A. Swanson and C. M. Sleezer, 'Training Effectiveness Evaluation.', *J. Eur. Ind. Train.*, vol. 11, no. 4, pp. 7–16, 1987.
- [6] M. K. Alawneh, 'Factors Affecting Training Transfer: Participants' Motivation to Transfer Training, Literature Review.', *Online Submiss.*, 2008.
- [7] I. Portela-Pino, M. Alvariñas-Villaverde, and M. Pino-Juste, 'Socio-emotional skills in adolescence. Influence of personal and extracurricular variables', *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 18, no. 9, p. 4811, 2021.