

## **WORKSHOP PENGEMBANGAN KREATIFITAS SISWA MELALUI MULTIMEDIA SOSIAL YOUTUBE**

**Muhammad Ardiansyah Sembiring<sup>1\*</sup>, Raja Tama Andri Agus<sup>2</sup>,**

**Mustika Fitri Larasati Sibuea<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, STMIK Royal

*email:* adinmantap88@gmail.com

**Abstract:** *It is undeniable that multimedia technology is able to make a big impression in the field of communication and education because it can integrate text, graphics, animation, audio and video. Multimedia has developed the teaching and learning process in a more dynamic direction. But what is more important is an understanding of how to use the technology more effectively and can generate ideas that can increase student creativity. The participants/students are also given knowledge about how to upload and do YouTube settings for the publication of video works that will be produced. Discussion of Activity Implementation Results The results of this PKM activity broadly include several components, including: achieving the training objectives, achieving the planned material targets, and the ability of participants to master the material.*

**Keywords:** multimedia, video, youtube.

**Abstrak:** Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun yang lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan ide yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Para peserta/siswa juga diberikan pengetahuan tentang cara mengupload dan melakukan settingan youtube untuk publikasi karya video yang akan di hasilkan. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Hasil kegiatan PKM ini secara garis besar mencakup beberapa komponen antara lain : tercapai tujuan pelatihan, tercapai target materi yang telah direncanakan, dan kemampuan peserta dalam penguasaan materi.

**Kata kunci:** multimedia, video, youtube.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan

hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multi media diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan

semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun yang lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan idea - idea untuk pengajaran dan pembelajaran.

SMK Taman Siswa Suka Damai Asahan adalah salah satu sekolah sangat peduli terhadap pentingnya keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan studinya dan menghadapi dunia kerja. Namun, kesadaran akan pentingnya keterampilan siswa pasca sekolah tersebut kurang didukung dengan sumber daya pendidik yang mumpuni untuk menjawab permasalahan tersebut terutama berkaitan dengan multimedia.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, maka pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memperkenalkan dan memberikan pelatihan mengenai multimedia komputer dengan fokus pembuatan video kreatif berbasis youtube.

## **METODE**

### **Materi Pengabdian Kepada Masyarakat**

Materi pengabdian dan pelatihan kepada masyarakat mengenai : Multimedia, tipe-tipe yang tergabung

dalam multimedia.

### **Elemen-elemen Multimedia**

Multimedia dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru yang informatif dan efisien. Menurut James A Senn. Multimedia terdiri dari beberapa unsur program yang masing-masing unsur menyediakan fasilitas bagi penggunaannya, yaitu:

#### **Teks**

Bagian multimedia ini menayangkan tulisan di layar. Teks merupakan cara yang cepat untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi, sedangkan teks akan selalu digunakan dalam setiap program.

#### **Gambar**

Gambar yang digunakan dalam produksi-produksi multimedia berkisar dari klip art sederhana sampai fotografi. Dengan melihat gambar, akan menghasilkan pengaruh yang kuat dibandingkan hanya sekedar membacanya saja.

#### **Video**

Dengan suatu bagian atau program multimedia, komputer dapat berubah menjadi seperangkat televisi, memungkinkan untuk menghadirkan atau menyaksikan suatu film yang diputar berulang-ulang.

#### **Youtube**

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.

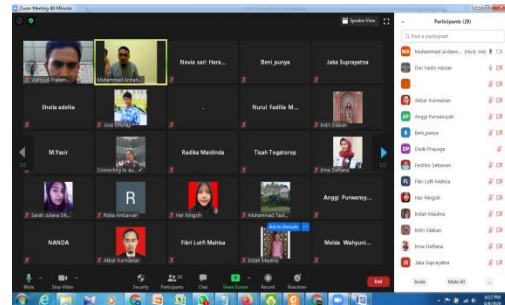
## **Langkah - langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia**

Pakar multimedia telah menyadari tantangan unik dari pengembangan sistem pada multimedia, penjelasan mengenai langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia di atas yaitu sebagai berikut :

1. Mendefinisikan masalah. Analisis sistem mendefinisikan kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya memerlukan multimedia.
2. Merancang konsep. Analisis sistem dan pemakai, mungkin bekerja sama dengan profesional komunikasi seperti produser, sutradara, dan teknisi video, terlibat dalam rancangan konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan utama.
3. Merancang isi. Pengembang terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci.
4. Menulis naskah. Dialog dan semua elemen terinci dari urutan ditentukan.
5. Merancang grafik. Grafik dipilih yang mendukung dialog, latar belakang atau perlengkapan yang perlu digunakan dalam video.
6. Memproduksi sistem. Pengembang sistem memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dengan sistem. Selain mengembangkan perangkat lunak aplikasi, tugasnya mencakup kegiatan khusus seperti menyunting video dan authoring. Authoring adalah pengintegrasian elemen - elemen yang terpisah

dengan menggunakan perangkat.

## **PEMBAHASAN**



Gambar 1. Dokumentasi Peserta PKM

Hasil Pelaksanaan Kegiatan Sesuai dengan rencana pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai tema “ Pemanfaatan multimedia dalam mengembangkan kreatifitas siswa SMK Taman Siswa Suka Damai Asahan” , maka kegiatan tersebut telah direalisasikan sesuai dengan rencana dan berjalan dengan lancar dan efektif. Hal ini dikarenakan banyaknya dukungan dari berbagai pihak baik STMIK Royal Kisaran melalui LPPM, pihak sekolah Taman Siswa Suka Damai Asahan, serta siswa – siswi SMK Taman Siswa Suka Damai Asahan. Adapun kegiatan ini dilaksanakan dengan jumlah peserta 25 orang yang merupakan siswa-siswi SMK Taman Siswa Suka Damai Asahan.

Dari hasil seminar dan workshop yang telah dilakukan kepada para siswa SMK Taman Siswa Suka Damai tersebut di atas dapat telah dirasakan sangat bermanfaat. Hal ini berdasarkan hasil karya berupa video kreatif berbasis youtube yang telah selesai dikerjakan oleh siswa berdasarkan arahan dan bimbingan dari para pemateri. Keberhasilan ini juga didasari dari testimoni para siswa yang menyampaikan bahwa

sebelumnya belum pernah mengenal cara pembuatan video kreatif berbasis youtube, sehingga melalui kegiatan ini para siswa merasa sangat terbantu dan terus terpacu untuk mengembangkan karya berupa video kreatif berbasis youtube yang dapat bermanfaat.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang tim dengan materi mengenai multimedia. Dari kegiatan pelatihan ini, diharapkan para siswa dan siswi SMK Taman Siswa Suka Damai dapat terus berpacu menambah pengetahuan dan keterampilan.

Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Hasil kegiatan PKM ini secara garis besar mencakup beberapa komponen antara lain : tercapai tujuan pelatihan, tercapai target materi yang telah direncanakan, dan kemampuan peserta dalam penguasaan materi

#### **SIMPULAN**

Dari hasil workshop yang telah dilakukan kepada para siswa SMK Taman Siswa Suka Damai tersebut di atas dapat telah dirasakan sangat bermanfaat. Hal ini berdasarkan hasil karya berupa video kreatif berbasis youtube yang telah selesai dikerjakan oleh siswa berdasarkan arahan dan bimbingan dari para pemateri. Keberhasilan ini juga didasari dari testimoni para siswa yang menyampaikan bahwa sebelumnya belum pernah mengenal cara pembuatan video kreatif berbasis youtube, sehingga melalui kegiatan ini para siswa merasa sangat terbantu dan terus terpacu untuk mengembangkan karya berupa video kreatif berbasis youtube yang dapat bermanfaat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hayati, R., Nisa, K., & Sirait, S. (2018). Penyuluhan Kepemimpinan dan Bantuan Hukum Bagi Masyarakat Marginal di Desa Antara. *Jurdimas Royal*, 1(2), 9–14. <https://doi.org/DOI:10.33330/jurdimas.v1i2.103>
- Irawati, N., Sinaga, H. D., & Siddik, M. (2018). Pembelajaran Teknologi Komputer Bidang Perkantoran Bagi Perangkat Desa di Kecamatan Bunt Pane. *Jurdimas Royal*, 1(2), 19–22. <https://doi.org/DOI:10.33330/jurdimas.v1i2.106>
- Lusiana, L., & Puryantoro, P. (2018). Penanggulangan Pencemaran Lingkungan Melalui PKM UKM Tahu dan Tempe Dengan Pemanfaatan Limbah Industri. *Jurdimas Royal*, 1(2), 91–94. <https://doi.org/DOI:10.33330/jurdimas.v1i2.119>
- Morelli, N. (2015). Challenges in designing and scaling up community services. *The Design Journal*, 18(2), 269–290. <https://doi.org/doi.org/10.2752/175630615X1421249896439>
- Nasution, M. I., Proyogi, M. A., & Nasution, S. M. A. (2017). Pembinaan Pengelolaan Manajemen Usaha dan E-Marketing Pada Pelaku Usaha Industri Mikro Pengrajin Sepatu di Kecamatan Medan Denai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(2), 292–299. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24114/jpkm.v23i2.7028>