

## **Upaya Peningkatan Kemampuan Pengembangan Media Bagi Calon Konselor Melalui Pelatihan Pembuatan Poster Infografis dan Sinemaedukasi**

<sup>1</sup>**Restu Dwi Ariyanto**  
Universitas Nusantara PGRI  
Kediri, Jl. Ahmad Dahlan  
No.76, Mojoroto, Kota  
Kediri  
[restudwiariyanto@unpkediri.ac.id](mailto:restudwiariyanto@unpkediri.ac.id)

<sup>2</sup>**Imaniyatul Fithriyah\***  
Institut Agama Islam Al-  
Khairat, Jl. Raya Palengaan  
No.2, Bunut, Plakpak,  
Pegantenan, Kabupaten  
Pamekasan  
[imani@alkhairat.ac.id](mailto:imani@alkhairat.ac.id)

<sup>3</sup>**Iswatun Hasanah**  
Institut Agama Islam Negeri  
Madura , Jl. Raya Panglegur  
No.Km. 4, Barat, Ceguk,  
Tlanakan, Kabupaten  
Pamekasan,  
[iswatun\\_hasanah@iainmadura.ac.id](mailto:iswatun_hasanah@iainmadura.ac.id)

<sup>4</sup>**Ahmad Andry Budianto,**  
Institut Agama Islam Al-  
Khairat, Jl. Raya Palengaan  
No.2, Bunut, Plakpak,  
Pegantenan, Kabupaten  
Pamekasan  
[andry@alkhairat.ac.id](mailto:andry@alkhairat.ac.id)

<sup>5</sup>**Anna Aisa**  
Institut Agama Islam Negeri  
Madura, Jl. Raya Panglegur  
No.Km. 4, Barat, Ceguk,  
Tlanakan, Kabupaten  
Pamekasan  
[annaaisa@iainmadura.ac.id](mailto:annaaisa@iainmadura.ac.id)

### **Abstrak**

Pemanfaatan Media BK yang inovatif di masa pandemi covid-19 merupakan tantangan baru yang harus dihadapi profesi bimbingan dan konseling di Indonesia. Mahasiswa sebagai agent of change dituntut lebih adaptif memberikan kontribusi solusi media yang sesuai dengan kondisi karakteristik siswa saat ini. Namun mayoritas mahasiswa masih belum familiar dengan penggunaan software editing gambar dan video menggunakan laptop/PC. Data lain yang ditemukan adalah kondisi pemanfaatan media BK masih menggunakan smartphone. Mahasiswa masih mengalami kendala jaringan internet, kurang pengetahuan editing foto ataupun video yang dapat digunakan dalam pembeian layanan BK. Aplikasi editing foto ataupun video di smartphone yang digunakan seperti pixellap, snapset, canva, tiktok, dan kinemaster hanya sebatas digunakan untuk eksistensi diri bukan untuk menciptakan konten layanan BK. Berdasarkan problematika tersebut maka perlu diadakan pelatihan pembuatan poster infografis dan sinemaedukasi bagi calon konselor agar mampu memberikan layanan yang maksimal kepada siswa. Metode yang digunakan meliputi yaitu: (1) sosialisasi, (2) praktik pelatihan, (3) monitoring & evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian peserta pelatihan mampu meningkatkan kompetensi peserta dalam mengembangkan media poster infografis dan sinema edukasi.

**Keywords:** media BK, poster, sinema edukasi

### **Abstract**

*The use of innovative BK Media during the COVID-19 pandemic is a challenge that must be faced by the guidance and counseling profession in Indonesia. Students as agents of change are required to be more adaptive in contributing media solutions that are in accordance with the current characteristics of students. However, the majority of students are still not familiar with the use of image and video editing software using a laptop/PC. Other data found is the condition of the use of BK media still using smartphones. Students still experience internet network problems, lack of knowledge of photo or video editing that can be used in providing counseling services. The photo or video editing applications on smartphones that are used include pixellap, snapset, canva, tiktok, and kinemaster are only used for self-existence not to be used to create BK service content. Based on these problems, it is necessary to hold training on making infographic posters and educational cinema for prospective counselors so that they are able to provide maximum service to students. The methods used include: (1) socialization, (2) training practice, (3) monitoring & evaluation. The results of the training participants' service activities were able to increase the competence of participants in developing infographic poster media and educational cinema.*

**Keywords:** guidance and counselling media, posters, educational cinema

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan Media BK yang inovatif di masa pandemi covid-19 menjadi tantangan yang harus dihadapi profesi bimbingan dan konseling di Indonesia. Mahasiswa sebagai *agent of change* dituntut lebih adaptif memberikan kontribusi solusi media yang sesuai dengan kondisi karakteristik siswa saat ini. Ketersediaan aplikasi pengolahan media secara luas di internet menjadi keuntungan yang dapat dimodifikasi oleh mahasiswa. Penggunaan *smartphone* untuk olah media menjadi *trend* yang memberikan keluwesan kemudahan fitur aplikasi dan kemenarikan hasil media menjadi daya tarik tersendiri. Hal ini juga terlihat pada mahasiswa Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) IAIN Madura dan BKPI IAI Al-Khairat Pamekasan yang lebih dominan memanfaatkan aplikasi olah media menggunakan *smartphone*. Hasil olah media kemudian disebarluaskan melalui media sosial sebagai alternatif proses memberikan layanan secara daring kepada siswa.

Mitra kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah Prodi BKPI IAIN Madura dan dan BKPI IAI Al-Khairat Pamekasan. BKPI ini dipilih karena mahasiswa memerlukan pengetahuan baru tentang pengelolaan media inovatif yang dapat digunakan untuk menunjang program layanan BK. Selain itu dosen BKPI sangat mendukung kegiatan ini dilakukan dalam setting pelatihan yang dikemas santai namun sesuai tujuan yang diharapkan. Partisipasi mahasiswa terhadap kegiatan pelatihan tentang konsep dasar media BK & praktik pembuatan media poster serta sinema edukasi diharapkan dapat memberikan kontribusi cukup tinggi. Hal ini tentu akan memberikan sebuah pengalaman baru bagi mahasiswa dalam mengoptimalkan media yang sudah tersedia secara online

Berdasarkan hasil data asesmen awal via daring pada mahasiswa BKPI IAIN Madura dan dan BKPI IAI Al-Khairat Pamekasan menunjukkan dua sajian data yaitu media visual poster dan media audio visual berupa sinema edukasi. Pertama terkait media visual, fakta lapangan menunjukkan 80% pemahaman mahasiswa mengenai poster masih kurang. Kemudian 88% mahasiswa belum familiar dengan penggunaan software grafis untuk membuat poster khususnya *Canva*. Selanjutnya 85% mahasiswa belum memahami betul konsep dasar elemen visual grafis yang baik. Prosentase ini didapatkan dari hasil pretest mahasiswa yang mengikuti pelatihan yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Masyarakat.

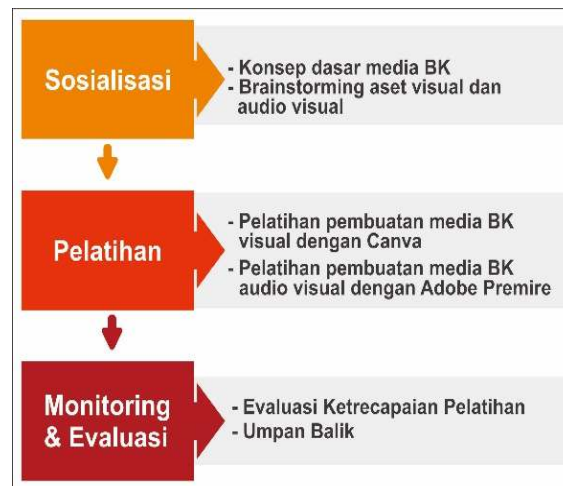
Kedua, terkait media audio visual, fakta lapangan menunjukkan bahwa 85% mahasiswa masih mengalami kendala dalam membuat video menarik yang dapat digunakan dalam membantu memberikan layanan bimbingan kepada siswa. Pemahaman tentang konsep dasar elemen audio visual juga kurang yakni sebesar 88%. Aplikasi editing video di *smartphone* yang digunakan meliputi *Pixellap*, *Snapseet*, *Canva*, *Tiktok*, dan *Kinemaster* hanya sebatas digunakan untuk eksistensi diri bukan untuk digunakan untuk menciptakan konten layanan BK. Adapun kendala lain bagi mahasiswa yakni tidak stabilnya jaringan internet sehingga kesulitan untuk membuat media yang kreatif dan inovatif. Hal ini tentu merupakan hal yang perlu mendapat perhatian bagi dosen dalam membantu memfasilitasi ide kreatif mahasiswa dalam membuat media yang menarik bagi siswa.

Hasil wawancara dengan dosen prodi BKPI IAIN Madura dan BKPI IAI Al-Khairat Pamekasan, mahasiswa memiliki keinginan untuk membuat dua media BK yaitu poster dan video. Namun adanya keterbatasan pengetahuan tentang editing poster dan video membuat hanya sebagian kecil yang tertarik untuk melakukan proses kreatif. Berdasarkan hasil observasi dan analisis situasi, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi mitra terbagi menjadi dua yaitu: Pertama, diperlukannya penguatan konsep dasar media BK. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa mampu mengetahui posisi media BK dan bagaimana mengembangkan media BK sesuai kajian teori yang benar. Kedua, mitra memerlukan sebuah kegiatan pelatihan pembuatan media BK yang terjadwal. Mitra selama ini kurang memiliki keterampilan yang mumpuni dalam membuat media BK berupa poster dan sinema edukasi yang digunakan dalam

pemberian layanan BK di sekolah. Merujuk pada hal tersebut, maka tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengelola media visual berupa poster infografis dan audio visual berupa sinema edukasi melalui seting pelatihan terjadwal. Kegiatan ini mendukung mahasiswa dalam upaya pembuatan media kreatif yang dapat digunakan untuk memberikan layanan kepada siswa.

## METODE

Kegiatan pengabdian difokuskan pada mitra mahasiswa IAIN Madura dan IAI Al-Khairat yang sudah menempuh mata kuliah media BK dan memiliki keinginan yang kuat dalam belajar mengembangkan media BK sejumlah 24 peserta. Metode kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang ditawarkan akan dilaksanakan menjadi 3 tahap yaitu: (1) sosialisasi, (2) praktik pelatihan, (3) monitoring & evaluasi. Kegiatan sosialisasi yakni terdiri dari (a) pemaparan materi tentang konsep dasar media BK, (b) Brainstorming aset visual dan audio visual. Kegiatan praktik pelatihan terdiri dari (a) pelatihan pembuatan media poster dengan Canva, (b) pelatihan pembuatan sinema edukasi dengan Adobe Premiere. Kegiatan monitoring dan evaluasi terdiri dari (a) evaluasi ketercapaian pelatihan dan (b) memberikan umpan balik dan motivasi. Secara teknis, kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan sebagaimana tercantum pada gambar tahapan kegiatan pengabdian berikut.



**Gambar 1: Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yang dilakukan sesuai perencanaan awal yaitu sebagai berikut.

### 1. Tahap Pertama (Sosialisasi)

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara online menggunakan zoom meeting pada tanggal 20 September 2021. Peserta pelatihan terdiri dari 24 mahasiswa yang terbagi menjadi 12 mahasiswa IAIN Madura dan 12 mahasiswa IAI Al Khairat yang telah memenuhi kriteria.

**Tabel 1: Data Peserta Pelatihan**

No	Nama	Instansi
1	Mohammad Holil	IAI Al Khairat
2	Mahmudi	IAI Al Khairat
3	Erfan Nawawi	IAI Al Khairat
4	Sirajul Munir	IAI Al Khairat
5	Sakinatus Sholihah	IAI Al Khairat
6	Fathur Rozi	IAI Al Khairat
7	Firdausi	IAI Al Khairat
8	Maghfirotul Khoti'ah	IAI Al Khairat
9	Nur Halimatus Shofa	IAI Al Khairat
10	Hasan	IAI Al Khairat
11	Nor Hadi	IAI Al Khairat
12	Moh. Khozah	IAIN Madura
13	Ilham Fauzi Darmawan	IAIN Madura
14	Wildan Rahmadani	IAIN Madura
15	Nur Alfiani Dewi	IAIN Madura
16	Ach. Yudha Prasetyo	IAIN Madura
17	Youke Paruliyen	IAIN Madura
18	Arinal Haqqoh	IAIN Madura
19	Fatimah Nur R	IAIN Madura
20	Nabilah Alda	IAIN Madura
21	Wiwik Krisdayanti	IAIN Madura
22	Iradatul Jannah	IAIN Madura
23	Khairul Ramadanal Akbar	IAIN Madura
24	Rifki Anshori	IAIN Madura

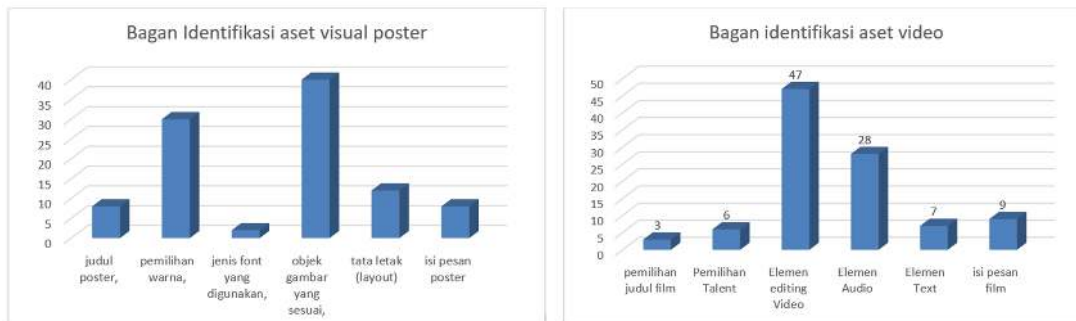
Kegiatan Pertama adalah penyampaian materi tentang konsep dasar media BK oleh Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. Materi yang disampaikan terkait Konsep Dasar Media yang meliputi definisi media BK, jenis-jenis media BK, kelebihan dan kekurangan media BK, dan implementasi media BK pada masa pandemi Covid-19. Sebelum penyampaian materi tim pengabdian kepada masyarakat menyebarkan angket pre tes kepada semua peserta pelatihan. Tujuan penyebaran angket pre tes adalah untuk mengetahui gambaran awal peserta terkait konsep-konsep media yang telah dipahami selama ini. Tim pengabdian menyajikan pertanyaan dasar tentang (1) bagaimana pengetahuan awal saudara tentang media BK?, (2) Apa saja jenis media yang saudara pahami?, (3) Software apa saja yang telah saudara pernah gunakan untuk membuat media visual?, (4) Software apa saja yang telah saudara pernah gunakan untuk membuat media audio visual? (5) Bagaimana pendapat anda tentang peran sebuah media dalam pemberian layanan BK?.



**Gambar 2. Proses penyampaian materi**

Kemudian kegiatan kedua adalah penyampaian materi tentang *brainstorming* aset visual dan audio visual yang dilaksanakan pada hari kamis, 23 September 2021 oleh Imaniyatul Fithriyah, M.Pd. dan Iswatun Hasanah, S.Pd, M.Psi. Kegiatan *brainstorming* menurut Lewrick, Link & Leifer (2018) akan memberikan dua manfaat yaitu seseorang akan mampu mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam membuat desain dan mampu mendorong seseorang dalam menyusun racangan sederhana sebuah desain (*design brief*).

Proses *brainstorming* dibagi menjadi empat sesi yaitu (1) identifikasi problem media di sekolah, (2) identifikasi potensi media BK, (3) identifikasi aset-aset audio visual poster, dan (4) identifikasi aset-aset visual video. Sesi pertama dan kedua dipandu oleh Imaniyatul Fithriyah, M.Pd pada pukul 08.00-09.00 WIB. Sesi kedua dipandu oleh Iswatun Hasanah, S.Pd, M.Psi. pada pukul 09.10-10.20 WIB. Berdasarkan hasil *brainstorming* tim pengabdian mendapatkan hasil yang baik tentang varian masalah yang ditemukan di lapangan seperti masalah *bullying*, komunikasi antar teman yang tidak efektif selama pembelajaran daring, motivasi belajar secara daring menurun, perencanaan karir masa depan yang tidak pasti, sajian materi pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa dan masalah jaringan internet yang tidak stabil.



**Gambar 3. Hasil identifikasi aset visual poster dan video**

Kemudian terkait proses identifikasi aset visual poster peserta rata-rata mengalami kendala pada penentuan judul poster sejumlah 8%, pemilihan warna sejumlah 30%, jenis *font* yang digunakan sejumlah 2%, objek gambar yang sesuai sejumlah 40%, tata letak (*layout*) sejumlah 12% dan isi pesan poster sejumlah 8%. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi fasilitator dalam memberikan materi dengan contoh yang lebih aplikatif, penyampaian materi menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami peserta, mengulangi penyampaian materi yang kurang dipahami peserta selama beberapa kali. Selanjutnya terkait proses identifikasi aset video meliputi: pemilihan judul film sejumlah 3%, Pemilihan Talent atau pemeran tokoh dalam

film sejumlah 6%, Elemen editing Video sejumlah 47%, Elemen Audio (*music*) sejumlah 28%, Elemen Text (*subtitile*) sejumlah 7% dan isi pesan film sejumlah 9%.

Berdasarkan data terkait pemetaan awal kondisi pengetahuan mahasiswa terkait media BK, maka melalui kegiatan ini tim pengabdian akan mengembangkan proses kreatif pada tahap selanjutnya yaitu implementasi pada aplikasi olah visual dan audio visual.

## 2. Tahap Kedua (Praktik)

Kegiatan praktik meliputi dua sesi kegiatan pelatihan yaitu sesi pelatihan pertama tentang pembuatan media poster dengan Canva pada tanggal 27 September 2021 oleh fasilitator Iswatun Hasanah, S.Pd, M.Psi & Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. Sesi kegiatan kedua yaitu pelatihan pembuatan sinema edukasi dengan *Adobe Premiere* pada tanggal 7 Oktober 2021 oleh fasilitator Ahmad Andry Budianto, M. Pd. & Imaniyatul Fithriyah, M.Pd. Pada sesi kegiatan pertama pemateri memberikan sampel contoh poster yang telah dibuat sesuai kompetensi peserta. Kemudian tim penyaji memberikan tutorial desain poster yang ditayangkan dalam proyektor dengan dengan aplikasi *Canva*. Jenis poster yang digunakan dalam pelatihan adalah poster infografis karena dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai media pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Pelatihan akan maksimal dengan pembagian kelompok kecil sejumlah 6 peserta pada setiap kelompok dengan empat tema yang sudah ditentukan yaitu bidang pribadi, bidang sosial, bidang belajar dan bidang karir. Berikut data pembagian nama kelompok dan topik poster yang harus dikerjakan secara mandiri oleh peserta.

**Tabel 2: Data penugasan mandiri poster**

No	Nama	Topik Poster
1	Mohammad Holil, Mahmudi, Wildan Rahmadan, Hasan	Pribadi
2	Erfan Nawawi, Sirajul Munir, Fatimah Nur Romadhaniyah, Arinal Haqqoh	Sosial
3	Sakinatus Sholihah, Fathur Rozi, Ilham Fauzi D, Wiwik Krisdayanti	Belajar
4	Firdausi, Maghfirotul Khoti'ah, Iradatul Jannah, Nabilah Alda	karir

Peserta pelatihan mengikuti langkah-langkah pembuatan poster dengan aplikasi *Canva* melalui aplikasi *zoom meeting* selama dua jam. Kemudian peserta diberi kesempatan untuk mengutarakan apa saja kendala yang ditemui saat proses penyajian materi praktik poster infografis.



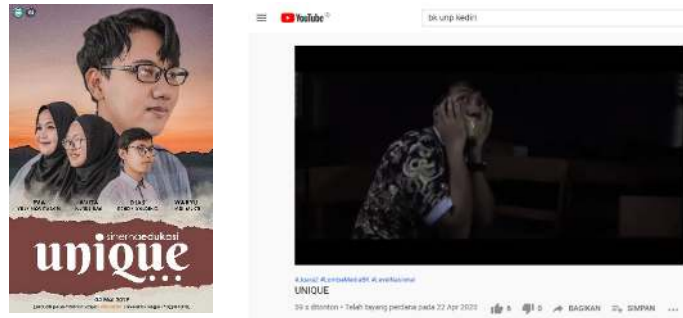
**Gambar 4. Contoh Poster Pelatihan**

Setelah itu penyaji memberikan tugas praktik mandiri pembuatan poster infografis sesuai tema yang telah disepakati di awal pada tanggal 27 September 2021 sampai dengan 5 Oktober 2021. Dalam upaya memaksimalkan asistensi proses pembuatan poster tim pengabdian kepada masyarakat memfasilitasi *group whatsapp* sebagai media bertukar informasi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mahasiswa mendapat pengalaman baru membuat poster dengan aplikasi *Canva*. Kemudahan *Canva* dalam mengolah poster menjadi hal yang menarik perhatian peserta dalam mendesain poster. Ragam *template* yang disediakan oleh *Canva* sangat membantu peserta dalam membuat konten pesan yang menarik. Hal ini akan mempengaruhi output poster yang telah dibuat sesuai dengan kaidah visual grafis. Senada dengan pendapat Daryanto (2010) dalam upaya pembuatan media grafis yang baik maka perlu memperhatikan faktor-faktor seperti keseimbangan, kesinambungan, aksentuasi, dominasi dan keseragaman. Poster yang mampu mencapai tujuan pembelajaran harus memiliki kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual (Arsyad, 2014); harus sesuai dengan tema serta mampu memperjelas isi pesan yang akan disampaikan kepada siswa (Sukiman, 2012); dan memperhatikan memperhatikan bagaimana ukuran bentuk, berat, susunan, warnan dan fungsinya (Nursalim, 2013). Kendala umum yang dialami peserta saat pelatihan berlangsung adalah jaringan internet yang tidak stabil membuat proses pelatihan lambat dan perlu mengulangi materi. Kemudian peserta masih belum terbiasa dengan tampilan menu *Canva* yang banyak menyajikan fitur tidak hanya membuat poster namun juga bisa membuat presentasi dan postingan sosial media.

Sesi kegiatan kedua adalah pelatihan pembuatan sinema edukasi dengan *Adobe Premiere* pada tanggal 7 Oktober 2021 oleh fasilitator Ahmad Andry Budianto, M. Pd. & Imaniyatul Fithriyah, M.Pd. yang memiliki durasi selama tiga jam dengan rincian kegiatan pertama membahas teori dan kegiatan kedua praktik. Satu jam pertama digunakan untuk membahas konsep dasar sinema edukasi yang meliputi ranah teori seperti materi dasar sinema edukasi, penulisan naskah cerita, proses pembuatan *storyboard*, penentuan tokoh dalam film, dan jadwal *shooting* film. Setelah materi teori selesai kemudian dilanjutkan kegiatan praktik pembuatan sinema edukasi dengan *Adobe Premiere* yang meliputi: pembuatan lembar kerja baru, color grading, penggunaan subtitle, efek sinematik film, backsound musik, proses render film. Pemateri memberikan contoh film sederhana tentang isu-isu dalam pendidikan namun sesuai tujuan pelatihan. Kemudian tim penyaji memberikan langkah-langkah pembuatan film yang ditayangkan dalam proyektor dengan dengan aplikasi *Adobe Premiere*. Jenis film yang digunakan dalam pelatihan adalah sinema edukasi karena dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai media pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Pelatihan dibagi menjadi kelompok kecil sejumlah 6 peserta pada setiap kelompok dengan empat tema yang sudah ditentukan yaitu bidang pribadi, bidang sosial, bidang belajar dan bidang karir.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa terhadap *Adobe Premiere* tergolong cukup baik. Pemahaman materi dasar sinema edukasi sejumlah 87%, penulisan naskah cerita sejumlah 85%, proses pembuatan *storyboard* sejumlah 75%, penentuan tokoh dalam film sejumlah 85%, jadwal *shooting* film sejumlah 80% dan proses editing video 65%. Pada indikator pertama terkait pemahaman materi sinema edukasi mendapat poin yang besar sehingga hal ini menandakan bahwa peserta sudah paham tentang konsep dasar film dalam Pendidikan khususnya dalam bimbingan dan konseling. Arsyad (2002) menjelaskan bahwa film merupakan gambar-gambar yang disajikan dalam frame lalu diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Dalam sebuah film atau sinema menggambarkan beragam karakter manusia yang dapat dimanipulasi sesuai kebutuhan. Hal ini tentu akan dapat memengaruhi psikologis dari *audience* yang menonton film seperti *healing* sebuah trauma, kesadaran-diri, keyakinan diri-negatif, *self-esteem* (Wolz, 2004). Sinema edukasi dalam konteks bimbingan dan konseling dapat dimanfaatkan untuk

memberikan layanan BK dalam seting klasikal, bimbingan kelompok maupun dalam proses konseling.



**Gambar 5. Contoh Sinema Edukasi Dalam Pelatihan**

Selanjutnya penulisan naskah cerita yang telah dibuat oleh peserta sudah mampu mencapai tujuan pelatihan yaitu untuk membantu proses pemberian layanan BK. Naskah cerita yang baik adalah mampu menggambarkan kondisi permasalahan siswa di sekolah. Hal ini sejalan dengan tujuan pembuatan sinema edukasi adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai perilaku dan pengubahan perilaku bagi siswa di sekolah (Utami & Indreswari, 2019), dan meningkatkan efikasi diri akademik siswa (Ragil, dkk, 2019). Indikator lain adalah pembuatan *storyboard* yang telah dihasilkan peserta sudah mampu menggambarkan rancangan adegan yang akan dibuat pada film. *Storyboard* yang dibuat masih sangat sederhana sekali hanya urutan gambar kasar hal ini karena peserta pelatihan adalah mahasiswa bimbingan konseling dan bukan ahli gambar. Pada indikator penentuan tokoh dalam film merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh peserta. Terry (2020) menjelaskan bahwa siswa akan mempelajari kesaamaan karakter yang disajikan dalam sinema edukasi sehingga akan meningkatkan dampak positif bagi kondisi psikologis. Pada penentuan jadwal *shooting* film perlu memperhatikan kesepakatan *timeline*. Hal yang menjadi kendala dalam pelatihan adalah terkait teknis editing video yang meliputi kesulitan menentukan *color grading* pada film, penggunaan *subtitle* pada film yang tidak sesuai adegan, kesulitan membuat efek sinematik film yaitu menyesuaikan adegan film dengan lagu, proses render film yang membutuhkan waktu lama. Hal mendasar yang menjadi masalah utama dalam pelatihan pembuatan sinema edukasi adalah spesifikasi laptop tidak sesuai dan tingkat ketersediaan laptop sangat minim. Kendala lain yang menjadi permasalahan dalam pembuatan sinema edukasi adalah jadwal *shoot* film yang terbentur dengan kegiatan antar anggota kelompok.

### **3. Tahap Ketiga (monitoring & evaluasi)**

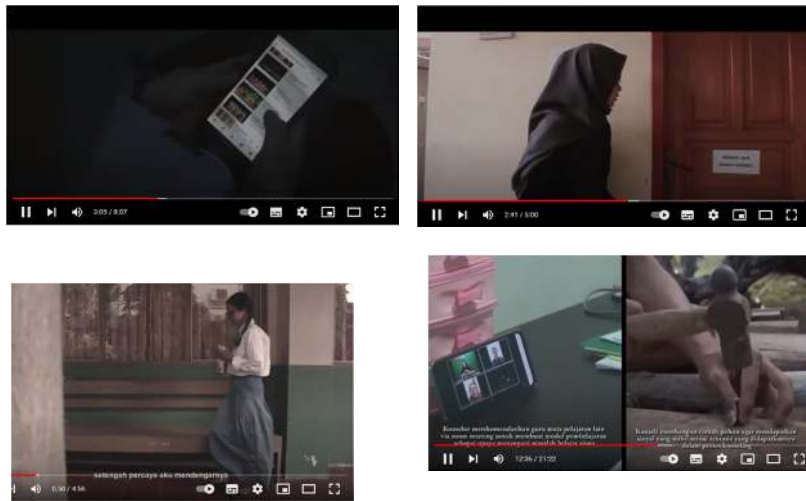
Kegiatan kegiatan monitoring & evaluasi hasil media Poster dan Sinema edukasi berlangsung tanggal 16 Oktober 2021 melalui diskusi kelompok kecil via *zoom meeting*. Dalam kegiatan monitoring, mahasiswa menyajikan hasil karya poster yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Poster dan sinema edukasi yang telah dihasilkan sesuai dengan empat topik yaitu pribadi, sosial, belajar dan karir. Hasil poster tentang topik pribadi (Macam-Macam Bullying), sosial (Kenali ciri-ciri komunikasi yang efektif di masa pandemic), belajar (Tiada Kata Lelah Dalam Belajar), dan karir (Yuk Cermati dan Kenali Jurusan).





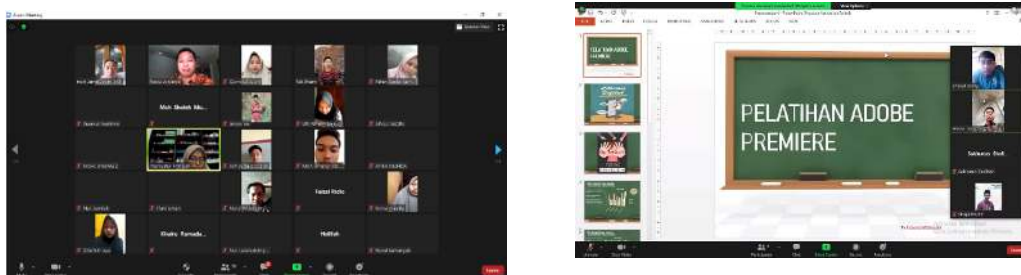
Gambar 6. Output media poster

Kemudian hasil karya sinema edukasi yang meliputi topik pribadi berjudul Kenali Aku, topik sosial berjudul Senja di kampung, topik belajar dengan judul Senandung Budi, dan topik karir berjudul Ekspektasi.



Gambar 7. Output media sinema edukasi

Setelah hasil karya poster dan sinema edukasi terkumpul maka peserta wajib melakukan presentasi hasil output produk. Agar proses presentasi berjalan lancar fasilitator membagi kelompok menjadi empat. Masing-masing kelompok memiliki ketua yang akan memaparkan media poster dan video yang telah dibuat. Proses presentasi karya disampaikan secara berurutan antar kelompok dan didampingi oleh fasilitator Anna Aisa, M.Pd.



Gambar 8. presentasi poster dan video

Dalam sesi penyampaian karya poster, mahasiswa sudah mampu membuat poster sesuai kaidah visual. Poster juga sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan pada sesi pelatihan. Meskipun beberapa aset visual masih terlihat kurang menarik namun secara keterbacaan poster masih bisa dipahami. Sehingga poster hasil pelatihan dapat digunakan dalam membantu

memberikan layanan BK pada siswa di Madura. Kemudian pada sesi penyampaian karya video sinema edukasi mahasiswa mampu membuat video sesuai dengan komposisi media audio visual. Kendala yang umum terjadi saat proses penyajian video secara online adalah jaringan internet yang tidak stabil sehingga membuat alur cerita video menjadi terhambat. Kemudian dari sisi sinematic, peserta masih kurang dalam menyesuaikan backsound lagu dengan adegan yang ada di video. Hal ini mempengaruhi kualitas video yang dihasilkan jadi kurang menarik. Keterbatasan spesifikasi laptop juga menjadi kendala paling vital dalam mengolah video.

Pada sesi evaluasi diberikan angket ketercapaian pelatihan media yang mencakup media visual dan audio visual kepada semua peserta pelatihan. Proses distribusi angket dipandu oleh Imaniyatul Fithriyah melalui *google form*. Indikator penilaian ketercapaian pelatihan terdiri dari 10 item pernyataan. Setiap pernyataan pada angket diukur dengan skala Likert 1-4. Indikator pertanyaan meliputi: (1) Bagaimana pemahaman anda terkait perkembangan media BK, (2) Bagaimana pemahaman anda tentang media poster dalam pelayanan BK, (3) Bagaimana pemahaman anda tentang media sinema edukasi dalam pelayanan BK, (4) Bagaimana pendapat anda tentang urgensi penggunaan media BK pada masa pandemi Covid-19, (5) Apakah kualitas sajian media yang digunakan fasilitator mampu membuat anda memahami materi, (6) Bagaimana kualitas fasilitator dalam menyampaikan materi dalam pelatihan, (7) Apakah metode pemberian pelatihan sudah sesuai kebutuhan anda, (8) Apakah materi yang disampaikan oleh fasilitator mampu meningkatkan kompetensi anda dalam mengembangkan media inovatif dan kreatif di masa pandemic Covid-19, (9) Apakah materi dan tugas yang telah disampaikan pada pelatihan sesuai dengan harapan anda, dan (10) Apakah anda memiliki komitmen dan motivasi yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran setelah kegiatan pelatihan selesai dilakukan.

Hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan baik dengan tercapainya hasil nilai angket rata-rata baik. Pemahaman peserta terkait perkembangan media BK mendapat skor 88% yang berarti bahwa peserta pelatihan selalu melakukan update literatur terkait media BK yang inovatif dan mengikuti kebutuhan media sesuai perkembangan zaman. Kemudian pemahaman tentang media poster dalam pelayanan BK mendapat skor 86% yang berarti bahwa peserta sudah cukup familiar dengan media poster. Hal ini ditunjang adanya aplikasi pengolah poster di smartphone dan kehadiran poster di media sosial yang membuat ragam poster semakin banyak dijumpai. Berikutnya mengenai pemahaman anda tentang media sinema edukasi dalam pelayanan BK mendapat skor 75% yang artinya bahwa peserta belum familiar dengan istilah sinema edukasi dan bagaimana implementasi penggunaan film sebagai bahan layanan bimbingan konseling.

Selanjutnya tentang urgensi penggunaan media BK pada masa pandemi Covid-19 mendapat skor cukup tinggi yaitu 95%. Artinya bahwa semua peserta pelatihan sepakat bahwa media BK memiliki peran yang sangat penting keberhasilan layanan BK di masa pandemi. Kualitas sajian media yang digunakan fasilitator mampu membuat peserta memahami materi menyumbang skor 80% yang berarti bahwa kemasan media yang dibuat oleh fasilitator mampu memperjelas isi pesan yang ingin disampaikan dalam pelatihan. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan *slide power point* yang *simple*, penyampaian contoh kasus sesuai kondisi sebenarnya dilapangan, dan penyampaian langkah-langkah pembuatan media baik poster maupun sinema edukasi yang sistematis. Pada indikator kualitas fasilitator dalam menyampaikan materi dalam pelatihan mendapat skor 80% yang memiliki makna bahwa fasilitator mampu menarik perhatian peserta dengan pembawaan yang santai dan interaktif. Kemudian metode pemberian pelatihan sudah sesuai kebutuhan peserta mendapat skor 88%. Hal ini dipengaruhi oleh metode yang digunakan *in-on-in* yang berarti ada penyampaian materi secara *online* dan ada tugas mandiri terbimbing yang dipandu lewat *whatsapp* sehingga kegiatan tersebut mampu menciptakan iklim komunikasi yang kondusif antar peserta pelatihan dan fasilitator. Selanjutnya tentang materi yang disampaikan oleh fasilitator mampu

meningkatkan kompetensi anda dalam mengembangkan media inovatif dan kreatif di masa pandemi Covid-19 mendapat skor 84%.

Materi dan tugas yang telah disampaikan pada pelatihan sesuai dengan harapan peserta pelatihan yang mendapat skor 85%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi dan tugas yang diberikan dalam pelatihan pembuatan poster ada keterkaitan yang berkesinambungan satu sama lain dan membuat peserta mudah memahami tugas yang telah diberikan. Indikator terakhir adalah komitmen dan motivasi peserta pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran setelah kegiatan pelatihan selesai dilakukan menyumbang skor 88% yang memiliki arti bahwa peserta sangat bersemangat untuk mulai mempraktikkan pembuatan media BK. Selanjutnya saran-saran yang telah dihimpun tim pengabdian kepada masyarakat meliputi: 1) intonasi suara perlu keras dan tempo penyampaian materi agak diperlambat jika membahas istilah asing yang belum dimengerti peserta; 2) proses praktik pembuatan poster dan sinema edukasi perlu memperhatikan ketersediaan laptop yang memenuhi standar agar proses pelatihan dapat berjalan sesuai jadwal; 3) perlu banyak sajian media BK yang variatif agar peserta tertarik mengikuti pelatihan; dan 4) perlu dilakukan pelatihan selanjutnya dengan jadwal yang lebih panjang agar peserta dapat memahami materi. Pada saat sesi akhir pemateri memberikan penguatan materi tentang strategi dan implementasi poster dan sinema edukasi dalam layanan BK.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pengabdian yang sudah dilakukan maka kesimpulan yang ditemukan adalah pelatihan pembuatan poster dengan berbantuan *Canva* dan sinema edukasi menggunakan *Adobe Premiere* sudah berjalan lancar. Peserta mampu memahami teori dan konsep dasar media BK dengan baik. Peserta mendapatkan pengalaman baru dalam mengolah media BK menggunakan aplikasi yang menarik. Kompetensi peserta pelatihan terjadi peningkatan yang ditandai dengan cermat dalam mengidentifikasi masalah dan mampu mengoperasikan aplikasi olah poster dan video. Berdasarkan hasil pengabdian maka saran yang dapat dijadikan bahan masukan meliputi: 1) perlu diperhatikan ketersediaan laptop saat pelatihan, 2) menggunakan aplikasi editing gambar yang mudah seperti *snapsheet*, *picsart*, 3) menggunakan aplikasi editing video yang ringan seperti *Sony Vegas* dan *Filmora* dan 4) perlu memperhatikan kualitas jaringan internet agar proses pemberian materi pelatihan tidak terputus ditengah jalan saat dijelaskan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1]. Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2]. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Perencanaanya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [3]. Lewrick, M., Link, P. & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook*. Canada: Wiley
- [4]. Nursalim, M. (2013). *Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- [5]. Ragil, E., Ariyanto, R.D., Ratnawati, V., Ningsih, R., & Valdino, D.R. (2019). Penerapan Teknik Modeling Berbasis Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa. *Jurnal Nusantara of Research*, 6(1) 50-59.
- [6]. Terry, A.A. (2020). Penerapan Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Resiliensi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Buduran Sidoarjo. *Jurnal BK UNESA*, 11(1), 75-82.
- [7]. Utami, N.W & Indreswari, H. (2019). Kemampuan Guru BK SMP Di Kota Malang Dalam Mengajarkan Perilaku Adaptif Siswa Dengan Menggunakan Teknik Sinema Edukasi. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 103-108.