

---

## Pembuatan *Video Clip* Pembelajaran Di Gubuk Baca Lentera Negeri

Elik Murni Ningtias Ningsih<sup>1</sup>, Medya Akhnes Saputra<sup>2</sup> dan Mariya Ulfa<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Agroteknologi, Univ. Widyagama Malang

<sup>2</sup>Elektro, Univ. Widyagama Malang

<sup>3</sup>Akuntansi, Univ. Widyagama Malang

Jl. Borobudur no. 35 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65128

**Correspondence:** elik\_uwg@yahoo.co.id

Received: 05 10 20 – Revised: 29 10 20 - Accepted: 07 11 20 - Published: 15 12 20

### Abstrak

Masyarakat Desa Jabung, kecamatan Jabung Kabupaten Malang membentuk wadah belajar untuk anak-anak dengan nama Gubuk Baca Lentera Negeri. Gubuk Baca Lentera Negeri sebagai wadah untuk pembelajaran bagi anak-anak dengan menyediakan buku pengetahuan dasar dan buku cerita pendidikan. Anak-anak memanfaatkan waktu dengan mendatangi Gubuk Baca Lentera Negeri dan membaca buku yang tersedia. Metode membaca untuk sebagian anak-anak menimbulkan kejenuhan, sehingga anak-anak memanfaatkan waktu untuk membaca dalam waktu yang pendek. Capaian tujuan pembelajaran pada anak-anak memerlukan media yang menarik minat anak-anak untuk belajar dengan menggunakan sarana media *video clip*. Materi dalam *video clip* dengan memasukan beberapa bagian-bagian kegiatan di Gubuk Baca Lentera Negeri. Banyak kegiatan yang positif di lingkungan gubuk seperti pendidikan peduli pada keluarga untuk mendukung membentuk karakter yang baik bagi anak-anak.

Metode pelaksanaan terdiri dari 1). pembuatan *video clip* pembelajaran 2). Pemutaran *video clip* pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri, 3) Evaluasi peningkatan kunjungan anak-anak dengan adanya media *video clip* pembelajaran.

*Video clip* pembelajaran berisi materi penjabaran dari lagu berjudul Aku Anak Rajin dan Pintar. *Video clip* berisi pembelajaran mengenai pendidikan anak-anak selama di rumah dengan kepedulian membantu tugas orang tua seperti membersihkan sendiri kamar tidur, menyapu halaman depan rumah, mencuci peralatan makan piring dan gelas yang dipakai sendiri. Adanya video pembelajaran berdampak pada jumlah anak-anak yang belajar di Gubuk Baca Lentera Negeri. Jumlah anak yang berkunjung ke Gubuk Baca Lentera Negeri meningkat 200 %.

**Kata kunci:** *Video clip*, pembelajaran, gubuk baca, lentera.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan di masyarakat dapat dilakukan secara mandiri oleh masyarakat dengan membentuk kelompok belajar. Di desa Jabung, kecamatan Jabung Kabupaten Malang membentuk wadah belajar untuk anak-anak dengan nama Gubuk Baca Lentera Negeri. Gubuk Baca Lentera Negeri sebagai wadah untuk pembelajaran bagi anak-anak dengan menyediakan buku pengetahuan dasar dan buku cerita pendidikan. Tujuan pendidikan anak-anak untuk membentuk karakter anak yang baik (Aeni, 2014). Pendidikan karakter sebagai kegiatan penanaman nilai-nilai moral dan agama melalui ilmu-ilmu pengetahuan, yang diterapkan pada diri sendiri, keluarga, sesama teman, terhadap pendidik dan lingkungan sekitar juga terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Putri, 2018).

Metode pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri selama ini dengan menerapkan metode membaca. Anak-anak memanfaatkan waktu dengan mendatangi Gubuk Baca Lentera Negeri dan membaca buku yang tersedia. Pembelajaran dengan metode membaca ini hanya dapat dimanfaatkan oleh anak-anak yang sudah bisa membaca saja. Kelemahan dengan metode membaca untuk anak-anak menimbulkan kejenuhan sehingga hanya waktu pendek/sebentar saja memanfaatkan waktu untuk membaca (Holis, 2016).

Gubuk Baca Lentera Negeri menyediakan berbagai buku bacaan. Buku bacaan yang ada meliputi buku cerita rakyat, buku cerita anak nasional dan majalah anak. Buku-buku tersebut memberikan pembelajaran terhadap anak-anak mengenai dongeng-dongeng sejarah dari berbagai daerah, cerita anak nasional yang memberikan pembelajaran mengenai sikap dan tata krama dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Majalah anak yang berisi berbagai materi seperti cerita anak-anak akan memberikan inspirasi pada anak-anak mengetahui pengetahuan dasar.

## MASALAH

Pada masa pandemi covid-19 minat baca anak-anak di Gubuk Baca Lentera Negeri berkurang. Pada masa sebelum pandemi covid-19 anak-anak yang berkunjung ke Gubuk Baca Lentera Negeri rata-rata sebanyak 15 anak. Pada masa pandemi jumlah yang berkunjung rata-rata 10 anak. Hal ini disebabkan tidak adanya variasi pembelajaran yang diberikan hanya berupa penyediaan buku bacaan. Berkurangnya kunjungan anak-anak ke Gubuk Baca Lentera Negeri juga dipengaruhi oleh kurangnya respon orang tua terhadap

aktivitas pembelajaran Gubuk Baca Lentera Negeri di masa pandemi ini menyebabkan dampak yang signifikan terhadap perkembangan mental anak-anak.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pembelajaran untuk menarik minat anak-anak belajar di Gubuk Baca Lentera Negeri dengan : 1) membuat *video clip* pembelajaran, 2). Pemutaran *video clip* pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri, 3) Evaluasi peningkatan kunjungan anak-anak dengan adanya media *video clip* pembelajaran.

*Pengambilan gambar video clip* anak yang berjudul “Aku Anak Rajin Dan Pintar” dilakukan di area lingkungan Gubuk Baca Lentera Negeri di Kecamatan Jabung Kabupaten Malang. Materi dalam *video clip* dengan memasukkan beberapa bagian-bagian kegiatan di Gubuk Baca Lentera Negeri. *Video clip* pembelajaran mengenai materi membantu pekerjaan orang tua pengambilan latar tempat tinggal. *Video clip* ini berisi kegiatan membersihkan di rumah dengan membersihkan tempat tidur, menyapu halaman rumah membersihkan alat makan sendiri dan menyelipkan kegiatan seni tradisional seperti tarian tradisional sehingga tujuan pendidikan pembentukan karakter anak dapat tercapai.

Pelaksanaan pembuatan *video clip* pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan pengambilan gambar untuk video. Teknis sederhana pembuatan *video clip* yaitu :

### 1. Pembentukan *Crew*

Pembentukan *crew* untuk membentuk tim yang kompak dengan dipimpin seorang sutradara dalam pelaksanaan produksinya.

### 2. Pembuatan *Story Board*

Konsep *video clip* pembelajaran diwujudkan dalam *Story Board*. *Story board* seorang sutradara video klip dapat mengungkapkan imajinasinya melalui gambar-gambar konsep visual yang bercerita.

### 3. Penentuan Lokasi *Syuting*

Lokasi *syuting* dilakukan pada beberapa tempat :

- a) *Indoor on place* (rumah, gedung, pekantoran)
- b) *Indoor Studio*
- c) *Outdoor* (halaman, persawahan, alam terbuka)

### 4. Peralatan *Syuting/Produksi*

Peralatan utama yang dipakai pembuatan *video clip* pembelajaran alat utama yaitu :

- a). *Camera* dengan kelengkapan seperti *tripod, dolly, dolly track*.

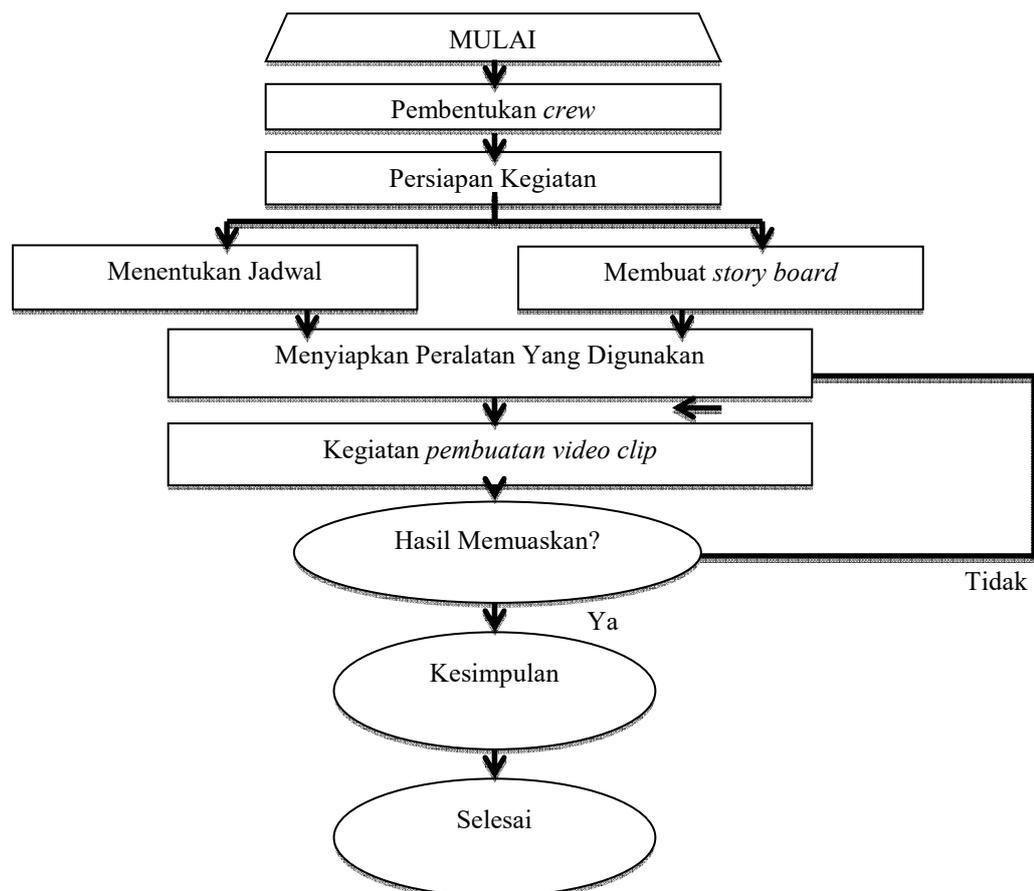
b). *Lighting* dengan kelengkapan lampu, *stang*, dan *filter*.

#### 6. *Editing*

*Editing* dilakukan untuk penyempurnaan *video clip* pembelajaran dan juga dapat mengatasi segala keterbatasan alat pada saat produksi untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan *story board*. Gambar 1, menunjukkan alur proses pembuatan *video clip* pembelajaran.

Penyampaian *video clip* pembelajaran dilakukan dengan memutar *video clip* pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri dengan nonton bersama yang didampingi relawan pendidik pada jam tertentu yang dijadwalkan.

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan dengan mengukur rata-rata kenaikan jumlah anak-anak yang berkunjung ke Gubuk Baca Lentera Negeri setelah adanya *video clip* pembelajaran.



**Gambar 1.** Diagram alir untuk pelaksanaan pembuatan *video clip* pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan *video clip* pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri meliputi beberapa kegiatan.

### 1. Pembentukan *Crew*

Pembentukan *crew* dan tim yang kompak dengan dipimpin seorang sutradara dalam pelaksanaan produksinya. Dalam penentuan *crew* ini jumlahnya sebanyak 5 orang untuk pengambilan gambar. Setiap gambar yang diambil tentunya berdasarkan *story board* yang telah dibuat. Shot-shot untuk *video clip* sebenarnya tidak ada aturan khusus secara teknis tetapi dalam instruksi dan istilah-istilah yang dipakai tetap menggunakan aturan secara umum. Aturan umum seperti : *Close Up*, *Medium shot*, *Cut*, *Cue*, dan *Running*. Hal ini tentunya adalah untuk memudahkan dalam hal pelaksanaan teknis saat praproduksi, produksi dan *editing*. Pemilihan *personal crew* berdasarkan pada kompetensinya. *Crew* sebanyak 5 orang dengan peran sebagai pengatur pengambil gambar 2 orang, *lighting*, pengatur sarana teknis. Pelaksanaan di lapang didukung dengan kerjasama yang baik antar anggota sehingga dalam proses persiapan, pengambilan gambar dapat berjalan secara teratur dan tepat tujuan. Pada saat pengambilan gambar *video clip* dikerjakan selama 2 minggu.

### 2. Pembuatan *Story Board*

*Story board* merupakan konsep *video clip* yang akan dibuat. Sutradara *video clip* dapat mengungkapkan imajinasinya melalui gambar-gambar konsep visual yang bercerita sesuai tema *video clip* pembelajaran. *Story board* untuk video pembelajaran berupa *video clip* lagu “Aku Anak Rajin dan Pintar “. *Story board* dalam video menyajikan lagu Aku Anak Rajin dan Pintar serta kegiatan yang bisa dikerjakan di rumah. Kegiatan yang bisa dikerjakan anak-anak meliputi membersihkan sendiri kamar tidur dan menyapu halaman rumah. Kegiatan membersihkan kamar tidur dan menyapu halaman rumah sebagai bagian dari tujuan pendidikan untuk membentuk karakter anak. Bagian dari pendidikan karakter yaitu dengan menerapkan nilai-nilai agama dan norma terhadap keluarga (Putri, 2018). *Story board* sebagai dasar seorang klipper akan lebih mudah berkonsentrasi dalam hal-hal yang bersifat teknis visual, penataan cahaya, penataan *artistic*, *camera angle*, ataupun *performance* artis.

### 3. Penentuan Lokasi *Syuting* dan Pengambilan Gambar

Pembuatan *video clip* pembelajaran memakai lokasi *syuting* dalam bentuk *indoor*, *indoor studio* dan *outdoor* yang didukung dengan peralatan *syuting*. Lokasi *indoor* dilakukan di

dalam rumah. Pengambilan gambar dilakukan dalam rumah untuk memberi contoh membersihkan kamar tidur dan menyapu halaman rumah. Kebutuhan properti sedikit lebih simpel karena kebutuhan properti seperti seperti meja, kursi, lemari, lampu hias, buku, dan sebagainya sudah tersedia. Penambahan properti cenderung untuk melengkapi kebutuhan *story board*.



**Gambar 2.** Pengambilan gambar *indoor* di rumah

Tabel 1. Pembuatan *story board* pada *video clip* pembelajaran “Anak Rajin Dan Pintar”

No.	Durasi (detik)	Lirik	Script	Keterangan
1	1 sampai 19	Intro	Video <i>sunrise</i>	Setiap <i>clip</i> ada <i>nameplate</i>
			Avideo masuk wil. Jabung	
			Video GBLN	
2	20 sampai 24	Membantu ayah dan ibu	Video anak bangun tidur	Terdapat 2 <i>talent</i>
	25 sampai 29	Membersihkan kamar tidurku	Video membersihkan tempat tidur	
	30 sampai 33	Membantu ayah dan ibu		
	34 sampai 39	Menyapu halaman depan rumah	Video menyapu halaman rumah	
	40 sampai 44	Mencuci piring sendiri	Video mencuci piring	
	45 sampai 49	Mencuci gelas sendiri	Video mencuci gelas	
3	50 sampai 53	Aku anak rajin dan pintar	Video membantu orang tua	Membantu pekerjaan orang tua
	133 sampai 137	Membersihkan kamar tidur	Video membantu orang tua	
4	138 sampai 1:42	Membantu ayah dan ibu	Video membantu orang tua jualan	Jajanan pasar
5	1:43 sampai 1:50	Menyapu halaman rumah	Video anak menjual kue	Berjalan jualan
			Kegiatan belajar mengajar	
6	1:51 sampai 1:54	Habis makan cuci piring sendiri	Kegiatan belajar	Sekalian <i>take video</i> no. 9
7	1:55 sampai 1:59	Habis makan cuci	Anak belajar menARI	

		piring sendiri		
8	2:00 sampai 2:04	Aku anak rajin dan pintar	Video kegiatan belajar	Kegiatan belajar
	2:05 sampai 2:09	Aku suka membantu ayah dan ibu		
	2:10 sampai 2:13	Aku anak rajin dan pintar		
	2:14 sampai 2:18	Aku suka membantu ayah dan ibu		
9	2:19 sampai 2:30	Aku suka membantu ayah dan ibu	Video talent berpamitan	<i>Sekalian take video no. 5, 6 dan 7</i>

Pengambilan gambar *outdoor* dilakukan pada pengambilan gambar kegiatan pembelajaran membantu orang tua. Pada pengambilan gambar *outdoor* memanfaatkan segala properti dan nuansa alam yang sudah ada dan cenderung yang lebih banyak diadopsi adalah natural keunikan alam atau lingkungannya. Keterpaduan pengambilan gambar secara keseluruhan dapat menggambar kegiatan anak-anak dan memacu untuk membentuk karakter anak yang baik. Disebutkan Budiman (2017), bahwa anak-anak akan mengenal kegiatan tolong menolong dari media digital, baik itu dari rumah, teman-teman, sekolah dan lingkungan sekitar.

Lirik lagu”Aku Anak Rajin Dan Pintar”

Membantu ayah dan ibu  
Membersihkan sendiri kamar tidurku  
Membantu ayah dan ibu  
Menyapu halaman depan rumahku  
Habis makan kucuci piring sendiri  
Habis minum kucuci gelas sendiri  
Aku anak rajin dan pintar  
Aku suka membantu ayah dan ibu  
Membantu ayah dan ibu  
Membersihkan sendiri kamar tidurku  
Membantu ayah dan ibu  
Menyapu halaman depan rumahku  
Habis makan kucuci piring sendiri  
Habis minum kucuci gelas sendiri  
Aku anak rajin dan pintar  
Aku suka membantu ayah dan ibu  
Aku anak rajin dan pintar  
Aku suka membantu ayah dan ibu



**Gambar 3.** Pengambilan gambar *outdoor*

Selesai program pengambilan gambar dilanjutkan dengan *editing*. *Editing* dilakukan untuk menyatukan gambar sesuai dengan *story board* menggunakan program *Adobe Premiere* (Gambar 4).



**Gambar 4.** Proses editing *video clip* pembelajaran

*Video clip* pembelajaran berisi materi penjabaran dari lagu berjudul *Aku Anak rajin dan Pintar*. *Video clip* berisi pembelajaran mengenai pendidikan anak-anak selama di rumah dengan kepedulian membantu tugas orang tua seperti membersihkan sendiri kamar tidur, menyapu halaman depan rumah, mencuci peralatan makan piring dan gelas yang dipakai sendiri. Hasil dari pembuatan *video clip* lagu anak - anak yang dibuat sebagai salah satu media yang mampu menarik perhatian dan mempermudah anak-anak mengerti isi pesan dari lagu yang disampaikan, lagu yang disampaikan memberikan pengajaran khusus tentang pengertian belajar dan rajin dalam membantu orang tua untuk membentuk karakter anak yang bertanggung jawab. Karakter merupakan sifat yang timbul karena adanya kemampuan daya dorong dari anak-anak untuk menampilkan perilaku terpuji dan

mengandung kebajikan (Ramdani, 2014). Gambar 5, 6 dan 7 menunjukkan kegiatan dalam *video clip* yang memberi contoh pembelajaran pada anak-anak.



**Gambar 5.** Cover *video clip* “Aku Anak Rajin Dan Pintar”



**Gambar 6.** Kegiatan membersihkan kamar tidur dalam *video clip*



**Gambar 7.** Kegiatan menyapu halaman rumah dalam *video clip*

Implementasi *video clip* pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri dilakukan dengan memutar *video clip* yang ditonton bersama dengan didampingi relawan pendidik pada hari yang dijadwalkan. Jadwal menonton bareng *video clip* pembelajaran pada hari senin, rabu dan sabtu pukul 11.00. Saat menonton anak-anak ikut menyanyi bersama mengikuti irama lagu. *Video clip* pembelajaran Aku Anak Rajin Dan Pintar memberikan pengaruh positif terhadap anak-anak di lingkungan Gubuk Baca Lentera Negeri. Berdasarkan pada hasil evaluasi, *video clip* pembelajaran memberikan rasa kegembiraan pada anak-anak dengan diperlihatkan anak-anak mengikuti alunan nyanyian. Adanya *video clip* pembelajaran berdampak pada jumlah anak-anak yang belajar di Gubuk Baca Lentera Negeri. Jumlah anak yang berkunjung ke Gubuk Baca Lentera Negeri rata-rata sebanyak 30 anak, ini menunjukkan kenaikan sebesar 200% dibandingkan sebelum ada *video clip* pembelajaran jumlah anak yang berkunjung 15 anak.

## Kesimpulan

1. Pembelajaran kepada anak-anak dengan media *video clip* lebih menarik minat anak mengikuti pembelajaran di Gubuk Baca Lentera Negeri.
2. Pembelajaran kepada anak-anak dengan media *video clip* Aku Anak Rajin Dan Pintar memberikan contoh riil kegiatan membantu pekerjaan di rumah.
3. Pembelajaran dengan *video clip* meningkatkan jumlah anak yang berkunjung ke Gubuk Baca Lentera Negeri sebesar 200%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada univ. Widyagama Malang yang telah memfasilitasi pelaksanaan kuliah pengabdian kepada masyarakat (KPM) dan mitra KPM Gubug Baca Lentera Negeri sebagai tempat pelaksanaan kuliah pengabdian kepada masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni , AN. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* 1(1), 50-58.
- Budiman, H. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Tadzkiyyah*, 8(1), 31-43.

- 
- Holis, A. 2016. Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. 2016. Jurnal Pendidikan Uniga, 10(1), 23-37
- Putri, DP. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. Jurnal Pendidikan Dasar Ar-Riayah, 2 (1), 37-50.
- Ramdani, MA. 2014. Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. Jurnal Pendidikan Uniga, 8(1), 1-26.



© 2020 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).