

Pelatihan Pengembangan Video Multimedia sebagai Media Edukasi dan Informasi Pertanian Masa Depan

Jum Dapiokta¹, Riya Majalista², Edi Sutiono³, Pandu Wiranata⁴, Roylanda Jhopanca⁵,
Muhamad akbar wijaya⁶, Muhammad Fitra Adhitya Zamri⁷

Fakultas Teknik dan Komputer, Program Studi Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program
Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja, OKU, Indonesia
JL. Ki Ratu Penghulu No. 02301 Karang Sari, Baturaja, Indonesia

* E-mail: jumdapiokta@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan mengembangkan video multimedia sebagai media edukasi dan informasi pertanian masa depan yang mampu menyampaikan informasi secara menarik, mudah dipahami, serta dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi digital menuntut adanya media penyampaian informasi yang lebih inovatif dibandingkan metode konvensional yang masih didominasi oleh teks atau penyuluhan tatap muka. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui tahapan analisis kebutuhan, pengumpulan materi, perancangan media, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat video yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, ikon, gambar, dan animasi sehingga menghasilkan media edukasi yang komunikatif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video multimedia interaktif mampu menyajikan informasi mengenai pemanfaatan multimedia dalam sektor pertanian secara lebih menarik, meningkatkan pemahaman pengguna terhadap materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media informasi berbasis teks. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki tampilan yang sederhana, responsif, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital sehingga berpotensi mendukung penyebaran informasi pertanian yang lebih luas. Dengan demikian, video multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi digital yang mendukung peningkatan literasi masyarakat mengenai pertanian serta mendorong transformasi sektor pertanian menuju era digital.

Kata Kunci : Multimedia, Video Edukasi, Pertanian Digital, Edukasi Pertanian, Canva

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive multimedia video as an educational and informational medium for future agriculture that delivers information in an engaging, easy-to-understand, and accessible manner for a wide range of audiences. The research is motivated by the fact that agricultural information is still predominantly delivered through conventional media, which limits its effectiveness in improving public understanding and interest, particularly among younger generations. This study employed a qualitative descriptive method consisting of five stages: needs analysis, material collection, media design, implementation, and evaluation. The video was developed using Canva by integrating various multimedia elements, including text, images, illustrations, icons, animations, and narration to produce an attractive and communicative educational medium. The results indicate that the interactive multimedia video is capable of presenting information about the application of multimedia in the agricultural sector more effectively, improving users' understanding of the presented material, and providing a more interactive learning experience than text-based media. Furthermore, the developed media features a responsive interface and can be accessed through various digital devices, making it a potential tool for disseminating agricultural information to a broader audience. Therefore, the interactive multimedia video can serve as an alternative digital educational medium that supports the improvement of public literacy in agriculture while encouraging the digital transformation of the agricultural sector.

Keywords: Interactive Multimedia, Educational Video, Digital Agriculture, Agricultural Education, Canva



..... **Informasi Artikel**
..... **Submit** 1 April 2026 | **Diterima** 29 April 2026 | **Publish Online** 31 Juli 2026
..... This is an open access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license
..... DOI: <https://doi.org/10.71200/diasya.v2i2.317> | Published by Citra Air Nusantara



PENDAHULUAN

Sektor pertanian merupakan salah satu sektor strategis yang berperan penting dalam menjaga ketahanan pangan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi digital mulai diterapkan untuk meningkatkan efektivitas penyebaran informasi dan pengetahuan di bidang pertanian. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang bagi masyarakat untuk memperoleh edukasi pertanian secara lebih cepat, mudah, dan menarik.

Meskipun demikian, penyampaian informasi pertanian di berbagai instansi maupun kepada masyarakat masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti penyuluhan tatap muka, media cetak, presentasi sederhana, atau penyampaian informasi dalam bentuk teks. Cara tersebut memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jangkauan penyebaran informasi yang terbatas, kurang menarik secara visual, serta belum mampu meningkatkan keterlibatan masyarakat, khususnya generasi muda yang telah terbiasa dengan media digital interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan informasi pertanian sering kali kurang efektif diterima oleh sasaran pengguna.

Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi yang menggabungkan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, video, animasi, dan grafis dalam satu kesatuan informasi. Penyajian materi melalui multimedia mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media berbasis teks saja. Penggunaan elemen visual dan interaktif juga membantu pengguna memahami informasi secara lebih mudah, meningkatkan daya tarik materi, serta memperkuat penyampaian pesan edukatif. Hal ini menjadikan multimedia sebagai salah satu media yang efektif untuk mendukung proses edukasi dan penyebaran informasi di berbagai bidang, termasuk pertanian.

Dalam sektor pertanian modern, multimedia memiliki peran yang semakin penting karena mampu menyampaikan informasi mengenai teknik budidaya, inovasi teknologi, pemasaran hasil pertanian, maupun berbagai program pemerintah secara

lebih komunikatif. Informasi yang dikemas dalam bentuk visual tidak hanya mempermudah pemahaman masyarakat, tetapi juga dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap dunia pertanian. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, melainkan juga sebagai sarana edukasi yang mampu mendukung transformasi pertanian menuju era digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah media edukasi yang mampu menyajikan informasi pertanian secara lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan **video multimedia interaktif** yang memadukan unsur teks, ilustrasi, gambar, ikon, serta tata letak visual yang komunikatif. Video ini dirancang untuk memberikan edukasi mengenai konsep multimedia, pentingnya multimedia dalam pertanian modern, serta strategi penyajian informasi pertanian yang efektif sebagaimana ditampilkan pada media yang telah dikembangkan.

Pengembangan video multimedia diharapkan mampu menjadi media edukasi yang tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian informasi pertanian, tetapi juga memperluas jangkauan penyebaran informasi kepada masyarakat. Selain itu, media ini dapat mendukung proses pembelajaran, meningkatkan literasi digital di bidang pertanian, serta mendorong terciptanya sistem penyampaian informasi yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi saat ini.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan ini menggabungkan penyaluran pemahaman teoretis secara interaktif (edukatif) dengan keterlibatan aktif khalayak sasaran secara langsung dalam mempraktikkan materi pembuatan (partisipatif). Melalui metode ini, peserta tidak hanya ditempatkan sebagai pendengar pasif, melainkan sebagai subjek yang terlibat aktif dalam mengamankan identitas digital.

Kegiatan pelatihan dan praktik pelatihan video multimedia dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Juni 2026, dengan durasi kegiatan selama ± 4 jam, yaitu mulai pukul 08.00 hingga 12.00 WIB. Kegiatan bertempat di Laboratorium Software Prodi

Informatika Universitas Baturaja, yang didukung oleh fasilitas laboratorium yang telah dilengkapi komputer terhubung jaringan internet, sehingga mendukung peserta dalam mengakses dan menggunakan aplikasi secara optimal melalui platform berbasis cloud.

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh mahasiswa aktif semester II Fakultas pertanian Universitas Baturaja, sekitar 30 peserta. Seluruh peserta yang dipilih merupakan mahasiswa yang nantinya akan mampu memberikan gambaran bagaimana perkembangan tentang pertanian melalui video multimedia kepada masyarakat.

Kegiatan ini menghadirkan pemateri yang merupakan dosen pengampu multimedia dari program studi Teknologi Pendidikan dan Informatika Universitas Baturaja dan dibantu mahasiswa Informatika selama pendampingan pelatihan. Pemateri menerapkan pendekatan penyampaian materi yang menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh peserta yang baru pertama kali mengenal aplikasi pengembang multimedia.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam empat tahapan terstruktur dalam durasi ± 4 jam. Tahap pertama berupa Pembukaan (15 menit) berisi kata sambutan dari ketua pelaksana dan perwakilan Prodi Informatika, pengenalan pemateri, serta pembukaan acara. Tahap kedua adalah Pemaparan Materi (30 menit) yang mencakup pengantar Multimedia, Tahap perancangan (40 menit) dilakukan dengan membuat struktur halaman menggunakan storyboard sebagai pedoman penyusunan konten. video dirancang menggunakan aplikasi **Canva** sebagai media desain visual, kemudian dipublikasikan melalui **GitHub Pages** sehingga dapat diakses secara daring. Pada tahap ini diperhatikan beberapa aspek desain, antara lain: kesesuaian kombinasi warna; penggunaan ilustrasi bertema pertanian; pemilihan tipografi yang mudah dibaca; tata letak informasi; penggunaan ikon dan elemen visual pendukung. Perancangan tersebut bertujuan menghasilkan video yang tidak hanya informatif tetapi juga memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat pengguna dalam mempelajari materi pertanian.

Tahap implementasi (150 menit) merupakan proses penyusunan seluruh materi ke dalam video sesuai rancangan yang telah dibuat. Setiap halaman memuat kombinasi

teks, gambar, ilustrasi, dan elemen grafis sehingga informasi mengenai multimedia dan pertanian dapat dipahami secara lebih mudah. video terdiri atas halaman utama, halaman pengertian multimedia, halaman manfaat multimedia dalam pertanian, halaman strategi penyajian informasi pertanian, serta halaman penutup yang berisi kesimpulan.

Tahap terakhir adalah Penutupan (15 menit) yang mencakup diskusi, tanya jawab, penyerahan sertifikat, dan dokumentasi kegiatan.

Tingkat pemahaman dan keberhasilan peserta diukur secara kualitatif melalui observasi langsung oleh panitia dan pemateri selama sesi praktik berlangsung, yaitu dengan mengamati keberhasilan peserta dalam mengikuti instruksi, kemampuan menyelesaikan video sederhana, serta ekspresi dan reaksi peserta saat menjalankan (*run*) hasil rancangan mereka dalam bentuk video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

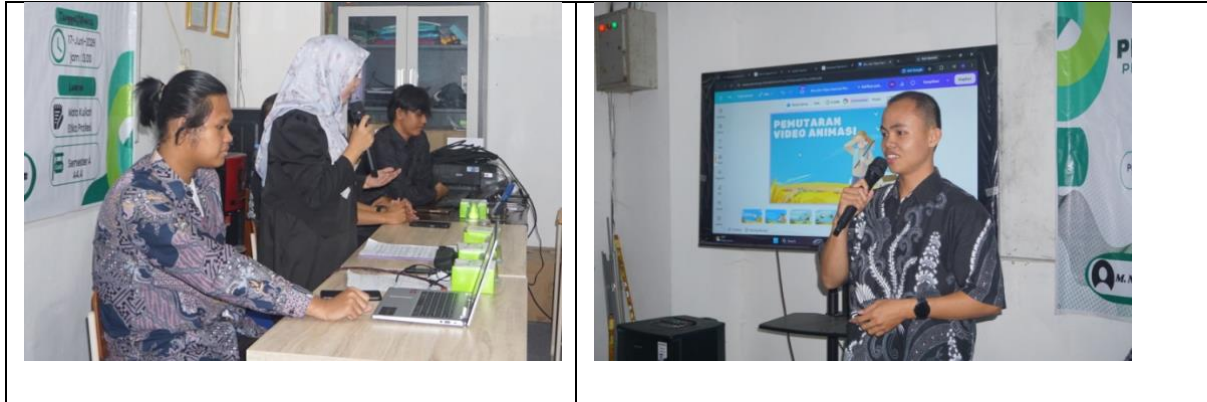
Pelatihan ini menghasilkan sebuah video multimedia yang dirancang sebagai media edukasi dan informasi pertanian masa depan. video dikembangkan dengan mengombinasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, ilustrasi, ikon, gambar, dan tata letak visual sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Seluruh halaman video dirancang dengan tampilan yang sederhana, responsif, dan mudah diakses menggunakan komputer maupun telepon pintar.

3.1 Pemaparan Materi

Sesi pemaparan materi berlangsung interaktif. Pemateri menyampaikan konsep dasar pengantar multimedia dengan bahasa yang mudah dipahami, disertai contoh nyata dari aplikasi populer yang sudah dikenal peserta sehari-hari. Peserta terlihat sangat mengikuti proses pemaparan materi.

Pada sesi praktik, seluruh peserta mempraktikkan pembuatan video di komputer masing-masing dengan didampingi oleh pemateri. Meskipun baru pertama kali membuat video animasi, sebagian besar peserta mampu mengikuti instruksi

dengan baik dan berhasil menghasilkan karya desain dasar pada akhir sesi. Suasana laboratorium menjadi hidup dengan diskusi dan interaksi antara peserta dan pemateri.

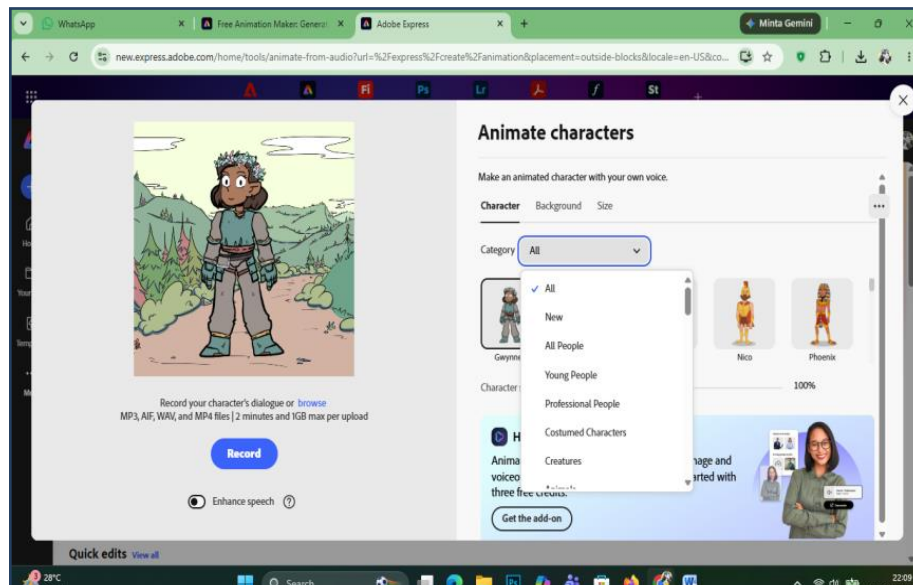


Gambar 1. Suasana Kegiatan pemafaran materi di Laboratorium Software Universitas Baturaja



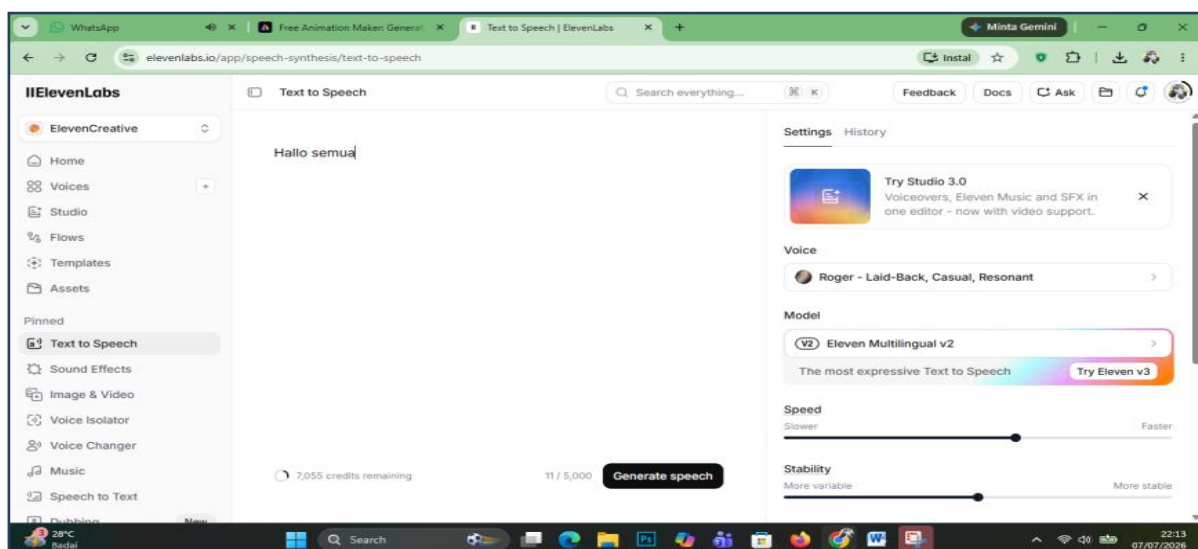
Gambar 2. Suasana Kegiatan pelatihan dan penyerahan sertifikat di Laboratorium Software Universitas Baturaja

3.2 Isi Materi Pembuatan Video Animasi



Gambar 3. Isi Materi Aplikasi Video

Tahap awal pembuatan animasi dilakukan dengan menentukan karakter yang sesuai dengan konsep video edukasi pertanian. Karakter dipilih berdasarkan kesesuaian tema, tampilan visual, serta kemampuan menyampaikan informasi secara komunikatif. Penggunaan karakter animasi bertujuan menciptakan suasana penyampaian materi yang lebih interaktif sehingga pengguna tidak hanya membaca informasi, tetapi juga merasa seolah-olah mendapatkan penjelasan secara langsung. Karakter yang digunakan juga memberikan kesan lebih ramah sehingga video menjadi lebih menarik bagi berbagai kelompok usia.



Gambar 4. Pengisian Suara Karakter

Setelah karakter ditentukan, tahap berikutnya adalah proses pengisian suara (*voice over*) yang berfungsi sebagai narasi utama dalam video. Narasi disusun berdasarkan materi yang telah dirancang sebelumnya sehingga isi penyampaian tetap sistematis dan mudah dipahami. Penggunaan suara narator memberikan penjelasan tambahan terhadap setiap tampilan visual sehingga informasi dapat diterima pengguna melalui dua media sekaligus, yaitu visual dan audio. Kombinasi tersebut membantu meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukasi.



Gambar 5. Penggabungan Semua Elemen

Tahap ini merupakan proses integrasi seluruh komponen multimedia ke dalam satu video utuh. Elemen-elemen seperti karakter animasi, ilustrasi, teks, ikon, gambar, efek transisi, musik latar, serta narasi digabungkan secara sistematis menggunakan aplikasi pengolah video. Pada tahap ini dilakukan penyesuaian durasi, sinkronisasi audio dengan animasi, serta pengaturan transisi antarbagian agar video memiliki alur penyampaian yang runtut dan nyaman ditonton. Hasil penggabungan tersebut menghasilkan media edukasi yang lebih menarik dibandingkan penyampaian informasi berbasis teks saja.



Gambar 8. Tampilan Akhir Video

Tampilan akhir menunjukkan hasil keseluruhan proses pengembangan video multimedia interaktif yang telah melalui tahap perancangan, implementasi, dan penyempurnaan. Video yang dihasilkan memiliki alur penyampaian materi yang sistematis, tampilan visual yang konsisten, serta perpaduan antara teks, animasi, ilustrasi, dan narasi yang saling mendukung. Media ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi digital untuk memperkenalkan pentingnya multimedia dalam mendukung penyebaran informasi pertanian. Berdasarkan hasil pengembangan, video mampu menyajikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan berpotensi meningkatkan minat masyarakat terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam sektor pertanian.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan pengembangan video multimedia sebagai media edukasi dan informasi pertanian masa depan telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep multimedia, teknik perancangan konten edukatif, proses produksi video, hingga pemanfaatan berbagai aplikasi digital untuk menghasilkan media informasi yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami.

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengembangkan video multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyebarluasan informasi pertanian. Media video yang dihasilkan diharapkan mampu mendukung penyampaian inovasi teknologi pertanian, praktik budidaya modern, serta meningkatkan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap sektor pertanian melalui penyajian informasi yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia berbasis video merupakan salah satu strategi efektif dalam mendukung transformasi digital di bidang pertanian. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, pendampingan intensif, serta kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan pelaku sektor pertanian

agar tercipta sumber daya manusia yang mampu menghasilkan media edukasi digital yang inovatif dan berkontribusi terhadap pengembangan pertanian masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Baturaja yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga pengembangan video multimedia interaktif sebagai media edukasi dan informasi pertanian masa depan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munir. (2021). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wardani, I., Dewi, T. R., Widiastuti, L., & Rachmawatie, S. J. (2021). Penyuluhan Digital Marketing Produk Pertanian di Pondok Pesantren Quran Nirwana Tirtomoyo Wonogiri. *Wasana Nyata: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1).
- Yusuf, M., & Nugroho, A. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 95–103.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.