

## PENINGKATAN SARANA PEMBELAJARAN DARING DENGAN OPTIMALISASI PENGGUNAAN VIDEO EDITING DI SMPIT ANNIDA

Rosalina<sup>1</sup>, Genta Sahuri<sup>2</sup>, Chong Min An<sup>3</sup>, Rila Mandala<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Komputer, President University, Cikarang, Bekasi

Co. Author E-mail: <sup>1</sup>[rosalina@president.ac.id](mailto:rosalina@president.ac.id)

Author E-Mail: <sup>2</sup>[genta.sahuri@president.ac.id](mailto:genta.sahuri@president.ac.id), <sup>3</sup>[chongmian415@gmail.com](mailto:chongmian415@gmail.com),

<sup>4</sup>[rilamandala@president.ac.id](mailto:rilamandala@president.ac.id)

### Article History:

Received: 29-11-2022

Revised: 01-12-2022

Accepted: 03-02-2023

### Keywords:

Video editing

Online learning

Learning enhancement

**Abstract:** *The advantage of video media in education is that it can boost students' interest in the subject matter by allowing them to watch and hear. Teachers are expected to be able to develop engaging learning materials that encourage students to participate actively in their education. This PkM activity was completed at SMPIT Annida as an activity partner. The issues that were identified were 1) The teacher's ability to self-produce learning media, particularly in making learning videos, 2) The availability of free software that could be used to produce video learning media, but never utilized by teachers, and 3) the improvement process for teaching and learning that is effective, efficient, and more engaging. The focus of this activity was on the instructors and students.*

### Kata Kunci:

Video editing

Pembelajaran daring

Peningkatan pembelajaran.

**Abstrak:** Manfaat media video dalam pendidikan adalah dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat mendengarkan dan lihat gambar. Guru diharapkan dapat merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif yang dapat meningkatkan peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan PkM ini dilaksanakan di SMPIT Annida sebagai mitra kegiatan, masalah ditemukan antara 1) kemampuan guru yang masih rendah dalam produksi sendiri media pembelajaran terutama dalam pembuatan video pembelajaran, 2) Tersedianya software gratis yang dapat digunakan untuk memproduksi video pembelajaran media, namun tidak pernah dimanfaatkan oleh guru, 3) peningkatan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan lebih menarik. Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru dan siswa Kelas 7 dan 8.

### Pendahuluan

Revolusi informasi mengubah cara pendidikan abad ke-21 disampaikan ke seluruh dunia. Transformasi ini difasilitasi oleh kemunculan dan konvergensi teknologi digital modern. Melalui teknologi, banyak kegiatan dapat dilakukan dengan lebih baik,

seperti produksi, pendidikan, dan layanan yang lebih baik. Teknologi mengacu pada pengetahuan tentang penggunaan alat dan mesin untuk melakukan tugas secara efisien. Teknologi merupakan sarana pembelajaran yang ampuh dalam bidang pendidikan, membutuhkan pengetahuan dan kemampuan baru baik dari guru maupun siswa. Teknologi juga menawarkan cara baru untuk melibatkan siswa di semua tingkat pendidikan.

Video editing atau penyuntingan video diharapkan dapat memberikan pengalaman yang autentik, bermakna, dan reflektif terutama bagi guru pemula, melalui video pengajaran yang mereka buat sendiri, memberikan calon guru atau guru pemula umpan balik langsung tentang pelajaran mereka. Guru pemula dapat mengedit dan merefleksi klip video pengajaran mereka, dengan cara yang dapat membantu mereka untuk membuat hubungan antara apa yang mereka perlu pelajari dengan pengetahuan tentang metode mengajar yang baik.

Proses pengeditan video digital memungkinkan guru pemula untuk mengeksternalisasi kumpulan faktor yang kompleks, saling bergantung, dan sinergis yang menginformasikan tindakan mereka saat mengajar sehingga mereka dapat bekerja sama dengan mentor mereka untuk menganalisis dan mengolahnya menjadi pengetahuan yang positif dan dapat digunakan. Dengan adanya video pembelajaran dapat membuka peluang siswa untuk dapat mengulang pelajaran yang didapatkan dikelas, dan bagi siswa yang berhalangan hadir disekolah juga dapat tetap mendapatkan materi pelajaran sehingga tidak tertinggal pelajaran [1].

Siswa secara pribadi dan aktif dapat juga dilibatkan dalam tahapan produksi video, para siswa belajar untuk mengambil kepemilikan atas pembelajaran mereka sendiri dan secara bertahap berkembang menjadi pelajar yang mandiri. Bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek video, libatkan siswa dalam pembelajaran kooperatif di mana mereka akan menemukan hal yang lebih penting keterampilan komunikasi seperti negosiasi makna, pengambilan keputusan dan kerja sama tim

Manfaat video dalam konteks belajar mengajar sangat banyak, salah satunya yaitu (a) video dapat menangkap kompleksitas interaksi kelas dan memungkinkan siswa untuk memutar ulang acara dan dengan demikian melihat fitur penting yang lolos dari pandangan pertama mereka, (b) Video memberikan banyak detail yang kaya menggunakan gambar dan suara yang menangkap kesegeraan ruang kelas nyata yang dapat digunakan oleh semua siswa sebagai contoh umum dari pengalaman belajar yang autentik, (c) Dengan video tidak perlu membuat penilaian langsung dalam menanggapi pertanyaan siswa atau dilema pedagogis yang muncul. Guru dapat berhenti, merenungkan, mendiskusikan, dan mengakses sumber daya alternatif sebelum memutuskan tindakan yang tepat. Materi video harus dibuat untuk menyoroti konten yang relevan dan meminimalkan informasi asing yang mungkin mengurangi atau bersaing dengan tujuan pembelajaran yang dimaksud [2]. Hasil belajar didapatkan melalui indra penglihatan, pendengaran dan lainnya [3].

Pandemi COVID-19 berdampak besar pada pengajaran dan pembelajaran di seluruh dunia, secara signifikan mengubah norma pengajaran bagi siswa di semua tingkatan. Gangguan pembelajaran tatap muka di sekolah sangat memengaruhi akses siswa ke sumber pengajaran tradisional dan mempercepat perubahan dalam cara penyampaian pendidikan. Tuntutan guru untuk memanfaatkan teknologi ini untuk mendukung pengajaran berbasis kurikulum juga meningkat.

Video mengelilingi hidup kita. Dengan bantuan layanan jaringan Nirkabel (WiFi)

dan berkembang produksi *smartphone* dan *tablet* seperti *tablet* android dan iPad, tindakan merekam dan berbagi video di jejaring sosial yaitu *Facebook*, *Twitter* hanya dengan 'sentuhan' dan tidak pernah semudah ini. Dengan ruang kelas yang dilengkapi dengan *gadget* teknologi seperti komputer, proyektor LCD, layar *overhead* serta ketersediaan *Windows Movie Maker* dan *iMovie* yang terkait dengan komputer pribadi dan sistem operasi laptop, bukan lagi menjadi alasan yang sah bagi para guru untuk jauh dari teknologi. Guru harus mengambil keuntungan penuh dari teknologi saat ini dengan memungkinkan peserta didik untuk mencoba langsung dalam membuat karya mereka sendiri untuk membuat video, dan para guru sendiri untuk membuat video pembelajaran mereka sendiri.

Berdasarkan hal yang disebutkan di atas, pembelajaran video editing didukung dengan fasilitas yang sudah ada di sekolah, seperti tersedianya jaringan koneksi internet yang memadai dan guru yang antusias mempelajari komputer dan teknologi, maka perlu dikembangkan pemahaman dan kinerja guru di bidang ini. Guru juga membutuhkan banyak pengetahuan dan keahlian komputer, terutama mengingat pandemi COVID-19 saat ini. Hal lain yang perlu diingat adalah, terkadang pertumbuhan pengetahuan yang berkaitan dengan informatika dan komputer terjadi sangat cepat.

Pendidik atau guru harus memahami karakteristik materi yang akan disampaikan. Jika materi yang disampaikan adalah materi yang abstrak atau tidak dapat ditemukan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, maka pendidik harus mampu mendeskripsikan materi yang disajikan dalam bentuk animasi dan/atau foto materi komponen. Namun, tidak lepas dari arahan instruktur saat menayangkan video tersebut. Karena karakter video ceramah adalah verbal instruktur, *visualizer* terlepas dari representasi video di dalamnya berupa teks, video, animasi hingga halaman web. Konten audio pada materi yang kompleks cenderung diperhatikan dan diinduksi lebih tinggi dari konten gambar.

Media pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat menjadi solusi program belajar di rumah selama pandemic di SMPIT Annida, jika pemanfaatan video pembelajarannya disesuaikan dengan karakter materi pembelajaran [15]. Selain itu, untuk bahan pembelajaran yang relatif sulit (sesuai dengan tingkat pendidikan), video pembelajaran dengan tampilan instruktur dalam video belum tentu efektif dalam pembelajaran online karena dapat menimbulkan siswa kesalahpahaman saat melihat video [10]. Guru di SMPIT Annida diharapkan dapat menggunakan video pembelajaran dengan bijak dengan terus memantau langsung bersama dengan video yang diberikan kepada siswa agar siswa tetap terfokus pada pemahaman materi yang diberikan [11],[12].

Sebelumnya sudah ada beberapa kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan pembuatan video edukasi yang dijadikan media dalam pembelajaran berani, khususnya dengan menggunakan aplikasi kinemaster [13],[14].

Berikut ini adalah beberapa tinjauan literatur. Pengabdian berjudul Pelatihan Pembuatan dan Penyuntingan Video Bagi Guru Sekolah Dasar Menghadapi Era Industri 4.0 di Jurnal KKN ABSYARA, kegiatan pengabdian tersebut bertujuan untuk melatih para pendidik dalam membuat video pembelajaran sehingga para pendidik memiliki pilihan untuk menggunakan yang lain sebagai sumber prestasi siswa [4]. Kegiatan ini berupa pengajaran cara membuat dan mengedit video menggunakan aplikasi Bandicam, Kinemaster, dan Microsoft PowerPoint 2013 [8]. Peserta dan pengajar memiliki tingkat keberhasilan 100% dengan aplikasi Bandicam, tingkat keberhasilan 100% dengan

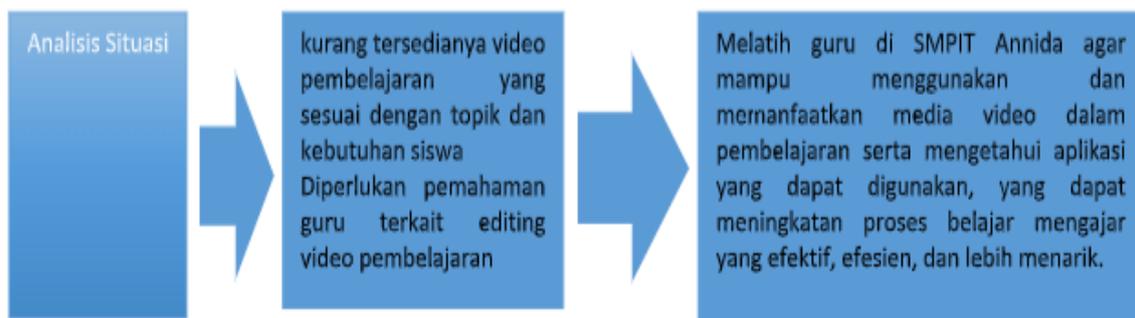
Microsoft Powerpoint 2013, tingkat keberhasilan 70% dengan KineMaster tahap pertama, dan tingkat keberhasilan 100% dengan KineMaster tahap kedua sebagai hasil dari kegiatan ini [9].

Selain itu, menampilkan video khusus berjudul Pelatihan Pembuatan Menggunakan Kinemaster di SMK Robbi Rodliyya. Metodologi pelatihan layanan ini termasuk membantu membuat video menggunakan Kinemaster, yang memerlukan empat tugas: perencanaan, analisis, implementasi, dan evaluasi [5],[7].

Beberapa kegiatan pengabdian lain yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dan guru dalam pembuatan dan mengedit video adalah [6],[16]. Dengan adanya pelatihan atau kegiatan PKM mengenai video editing akan sangat membantu para siswa dan guru mengembangkan pembuatan konten digital terutama dalam proses pembelajaran.

## Metode

Adapun Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pemaparan yang bervariasi, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tahap terakhir adalah tahap pembuatan laporan serta publikasi hasil kegiatan. Adapun tahapan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra dapat dilihat berdasarkan kerangka pemecahan masalah gambar 1.



Gambar 1. Kerangka pemecahan masalah pada mitra

## Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertemakan Peningkatan Sarana Pembelajaran Daring Dengan Optimalisasi Penggunaan Video Editing, dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022, bertempat di Aula, SMPIT Annida. Pada pengabdian ini terfokus pada pendampingan para guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk kebutuhan sumber belajar, melalui video pembelajaran dapat memberikan rangsangan ingatan terhadap informasi materi, bahkan pada materi yang cukup sulit bagi siswa.

Pada kesempatan ini, juga disampaikan materi mengenai gamifikasi pembelajaran tentang teknologi yang ditujukan untuk para siswa SMPIT Annida, terlihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pembicara pada kegiatan PkM

Pembekalan materi diberikan secara teoritis tanpa praktek dan disampaikan oleh dua orang pembicara yaitu bapak genta sahuri dan ibu chong minan yang terlihat pada Gambar 3 sampai dengan Gambar 5.



Gambar 3. Suasana saat pelaksanaan PkM



Gambar 4. Pemberian materi mengenai video editing



Gambar 5. Pembicara beserta guru-guru SMPIT Annida

Materi video editing yang disampaikan pada kegiatan ini adalah:

- a. Pembekalan materi terkait Memahami dasar pengenalan produksi video.
- b. Pembekalan materi terkait Membuat Perencanaan Produksi Konten Video.
- c. Pembekalan materi terkait Memproduksi Konten Video.
- d. Pembekalan materi terkait Mengedit Video Bag.1.
- e. Pembekalan materi terkait Mengedit Video Bag.2 & 3.
- f. Pembekalan materi terkait Mengedit Video Bag.4.
- g. Pembekalan materi terkait Mengedit Video- Editing Vs Compositing.
- h. Pembekalan materi terkait Mempublikasikan konten video di media digital.
- i. Pembekalan materi terkait Memahami Dasar Hukum Penyediaan Konten Melalui Internet (UU ITE, HAKI, dan Etika bersosial media).

## Diskusi

Perkembangan ilmu pengetahuan terkait teknologi informasi, lebih spesifik dalam audio visual memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Disamping itu, media video dirasa menjadi metode alternatif dalam menyampaikan materi yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan kegiatan yang mampu untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat dan mengedit video pembelajaran siswa di SMPIT Annida. Selanjutnya, setelah dilakukan diskusi dengan mitra, dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai gamifikasi pembelajaran yang disampaikan kepada para Siswa SMPIT Annida perwakilan dari kelas 7 dan 8 yang berjumlah 39 orang.

Selama kegiatan berlangsung para guru dan siswa sangat antusias mengikuti seluruh kegiatan Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat ini. Dengan dilaksanakannya kegiatan pengenalan video editing ini para guru dapat lebih kreatif dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan informasi dan para siswa dapat lebih memahami konsep dan cara mengedit video pembelajaran.

## Kesimpulan

Dari kegiatan pelatihan ini bisa disimpulkan bahwa (1) pembekalan materi

terkait produksi konten video sangat dibutuhkan tidak hanya oleh guru tetapi juga oleh para siswa. (2) Kemampuan pembuatan video tidak lagi menjadi ranah orang yang kuliah/membidangi bidang teknologi informasi, tapi sudah masuk dalam ranah umum, sehingga sebagai guru dan siswa dituntut untuk bisa menggunakan media digital khususnya video ini untuk menunjang segala kegiatan dan aktifitas dalam rangka memberikan atau mentransfer informasi.

### **Pengakuan/Acknowledgements**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada LRPM President University yang telah memberikan bantuan dan dukungan terhadap penyelenggaraan kegiatan ini, kepada guru-guru SMPIT Annida telah bersedia menjadi mitra kegiatan pelaksanaan PkM ini.

### **Daftar Referensi**

- [1]. Achsin, A. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Ujungpandang: IKIP Ujungpandang, 1993.
- [2]. Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006
- [3]. Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- [4]. Yosi Nur Kholisho , Baiq Desi Dwi Arianti, Jamaluddin , Rasyid Hardi Wirasasmita Kholida Ismatulloh , M. Zamroni Uska , Ahmad Fathoni. Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Bagi Guru Sd Untuk Menghadapi Era Industri 4.0 Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Absyara Vol. 2, No. 1, Juli 2021 Hal. 119 – 127, 2021.
- [5]. Amran Yobioktabera , Muhammad Irwan Yanwari , Sirli Fahriah , Wiktasari , Aisyatul Karima , Bagus Yunanto ,Tahan Prahara , Efrilia Marifatul Khusna , Achmad Fahrul Aji . Pelatihan Pembuatan Video Menggunakan Kinemaster Di Smk Robbi Rodliyya Communnity Development Journal Vol.2, No. 2 Juni 2021, Hal.306-309, 2021.
- [6]. Takda, A., Tahang, L., Sukariasih, L., Sahara, L., & Nursalam, L. O. PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU SMP-TQ MU'ADZ BIN JABAL KENDARI. Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN), 1(1), 8–17. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v1i1.265>, 2021.
- [7]. J. Purnomo, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri," J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 2, no. 2, pp. 127–144, 2014.
- [8]. Budy Satria, Tambunan , L., Radillah, T., & Ratna Sari, Y. Pelatihan Pembuatan Konten Video Kreatif Menggunakan Filmora 10 di STAI Hubbulwathan Duri. J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 26-33. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.822>, 2022.
- [9]. Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., & Dewi, N. P. S. R. Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video Dengan Smartphone Dan Aplikasi Kinemaster (Program Pkm). Proceeding Senadimas Undiksha, 1758–1765. Retrieved From Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video Dengan Smartphone Dan Aplikasi Kinemaster , 2020.
- [10]. Lumbantoruan, G., Hutapea, M. I., Jamaluddin, Simarmata, E. R., Purba, E. N.,

- 
- Harianja, E. J. G., ... Nababan, J. M. Pelatihan Video Recording Dan Editing Video Pada Smk Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Methabdi*, 1(1), 1-4, 2021.
- [11]. Monny, M. O. E., Manurung, E. A. P., & Wardhana, G. W. Pelatihan Editing Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Filmora Bagi Guru SMA Taman Rama Jimbaran . *Postgraduate Community Service Journal*, 2(1): 38-41. DOI: <https://doi.org/10.22225/pcsj.2.1.2021.38-41>, 2021.
- [12]. Chusyairi, A., & Sabira. Pelatihan Pembuatan Konten Pendidikan Pada YouTube Menggunakan Zoom Dan Editing Video Filmora. *JILPENMAS (Jurnal Ilmiah dan Pengabdian Masyarakat)*, 1(1): 55-65, 2020.
- [13]. Aprianti, DW., Putri, & Khala, C.C. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual di SMAN 9 Balikpapan. *Jurnal Berdikari*, 2(2): 55-58, 2019
- [14]. Firmansyah, K., & Kamal, M. M. Pelatihan Editing Video ( Videografi ) Menggunakan Aplikasi Smartphone ( Kinemaster ) bagi Santri PP . *Al Lathifiyyah 1. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Informatika*, 1(1), 25-28, 2020
- [15]. Prianto, C., Harani, N. H., & Rahayu, W. I. Pelatihan Peningkatan Keterampilan Video Editing Di Sman 2 Lembang Bandung Barat. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 19(1), 124-136. <https://doi.org/10.33369/dr.v19i1.15927>, 2021.
- [16]. Sinaga, Dedi C. P., et al. "Peningkatan Kompetensi Siswa melalui Pelatihan Editing Video di Smk Yapim Biru-biru." *Selaparang*, vol. 6, no. 1, 6 Mar, pp. 10-13, [doi:10.31764/jpmb.v6i1.7627](https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7627), 2022.