

Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang

^{1*}**Yosef Yulius, ²Dewi Sartika**

Prodi Desain Komunikasi Visual. Universitas Indo Global Mandiri. I. Jend. Sudirman No.Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

*Corresponding Author e-mail: yosef_dkv@uigm.ac.id

Diterima: Februari 2022; Revisi: April 2022; Diterbitkan: Juni 2022

Abstrak: Pada era teknologi informasi saat ini proses pembelajaran sudah mulai menerapkan inovasi yang menarik. Proses pembelajaran tidak hanya melalui komunikasi langsung atau tatap muka dengan metode ceramah yang menimbulkan rasa kejemuhan pada siswa. Pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 merubah seluruh tatanan kehidupan manusia mulai dari ekonomi, sosial, agama hingga sistem pendidikan. Selama pandemi Covid-19, sebagian dari guru di sekolah belum siap melaksanakan proses pembelajaran melalui media-media interaktif seperti video pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dari rumah. Melalui media pembelajaran yang menarik dan efektif mampu meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa. Target serta tujuan yang diusung melalui pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru SMP 30 Kota Palembang agar bisa menguasai aplikasi capcut dan az screen dalam membuat video ajar melalui smartphone atau perangkat komputer untuk menunjang sistem pembelajaran dari rumah baik berupa daring atau luring yang dicanangkan oleh Kemendikbud selama masa pandemi Covid-19. Solusi dari permasalahan tersebut diperlukan suatu metode yang tepat, adapun metode yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi, bimbingan dan demonstrasi, serta evaluasi.

Kata Kunci: Pendidikan, Covid-19, Video Ajar, Capcut, Az Screen

Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang

Abstract: In the current era of information technology, the learning process has begun to implement interesting innovations. The learning process is not only through direct or face-to-face communication with the lecture method which creates a sense of saturation in students. The Covid-19 pandemic that occurred in 2020 changed the entire order of human life, from the economy, social, religion to the education system. During the Covid-19 pandemic, some of the teachers in schools were not ready to carry out the learning process through interactive media such as learning videos to support the learning process from home. Through interesting and effective learning media, it can increase students' motivation and willingness to learn. The targets and objectives carried out through this training are to provide knowledge and skills to SMP 30 Palembang City teachers so that they can master the capcut and az screen applications in making teaching videos via smartphones or computer devices to support the learning system from home either online or offline launched by Ministry of Education and Culture during the Covid-19 pandemic. The solution to these problems requires an appropriate method, while the methods used are lecture and discussion methods, guidance and demonstrations, and evaluation.

How to Cite: Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). pengabdian Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>



<https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>

Copyright© 2022, Yulius & Sartika
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang terjadi secara dua arah melalui komunikasi aktif di antara keduanya (Syahroni et al., 2020). Komunikasi yang efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah komunikasi langsung atau tatap muka. Bagaimana tanda-tanda komunikasi efektif? Menurut Stewart L.Tubbs dan Sylvia Moss (1974:9-13) dalam Jalaluddin Rakhmat

menjelaskan bahwa paling tidak menimbulkan lima hal yakni pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dan tindakan (Rakhmat, 2018, p. 17). Dengan demikian komunikasi langsung yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran setidaknya bisa diukur dari lima hal tersebut yakni pertama, mengandung pengertian yang dapat diterima secara cermat oleh siswa. Kedua, menimbulkan kesenangan, ketiga dapat mempengaruhi sikap dan prilaku siswa ke arah yang lebih baik. Keempat, menciptakan hubungan yang semakin baik antara guru dan siswa baik di dalam sekolah ataupun di luar sekolah, dan yang kelima adalah tindakan atau tanggapan yang dilakukan, baik secara intelektual atau tindakan dalam lingkungan sosial mereka sehari-hari.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter dan mampu berkompetisi di era globalisasi. Optimalisasi sistem pendidikan harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya mulai dari bangku Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (Patriansah et al, 2021). Pada era teknologi informasi saat ini proses pembelajaran sudah mulai menerapkan inovasi yang menarik. Proses pembelajaran tidak hanya melalui komunikasi langsung atau tatap muka dengan metode ceramah yang menimbulkan rasa kejemuhan pada peserta didik. Metode ceramah ini membuat peserta didik menjadi bosan dan malas untuk belajar yang hanya sekedar mendengarkan ceramah guru di depan kelas. Video pembelajaran merupakan media yang memiliki unsur audio dan visual yang bergerak yang digabungkan menjadi sebuah video. Video pembelajaran memiliki keunggulan yakni dapat di lihat dan didengar kapanpun dan di manapun. Di samping itu video juga bisa ditonton berkali-kali, dipercepat di *pause* bahkan bisa di putar ulang (*replay*). Menurut Hadi Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Hadi, 2017). Apabila seorang guru tidak memilih dan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran, maka informasi yang disampaikan kepada siswa tidak dapat diterima dengan baik, sehingga memiliki dampak terhadap motivasi dan kemauan belajar siswa.

Perkembangan teknologi menuntut kreativitas guru dalam memanfaatkannya untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya (April et al., 2021). Pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 merubah seluruh tatanan kehidupan manusia mulai dari ekonomi, sosial, agama hingga sistem pendidikan. Sistem pendidikan selama masa pandemi Covid-19 banyak dilakukan proses pembelajaran dari rumah, hal ini tertuang dalam surat edaran Kemendikbud No 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Menurut pedoman tersebut Belajar Dari Rumah baik secara daring atau luring dilaksanakan dalam tiga fase pembelajaran yaitu pra-pembelajaran, saat pembelajaran, dan usai pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dipersiapkan oleh guru pada fase pra-pembelajaran adalah perangkat pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembar jadwal, lembar penugasan, dan lembar pemantauan siswa (Kemendikbud, 2020).

Sebagai upaya dalam melaksanakan sistem pendidikan ditengah pandemi Covid-19, kemendibud telah menyiapkan berbagai laman sumber belajar yang bisa dimanfaatkan untuk pelaksanaan pendidikan baik daring ataupun luring. Khusus untuk luring, kemendikbud telah menyiapkan program yang bisa diakses dari rumah

oleh peserta didik seperti modul ajar, lembar kerja siswa (LKS), buku cetak elektronik, dan alat peraga yang bisa digunakan dari benda-benda yang ada dilingkungan sekitar siswa berada. Semua sekolah mulai dari tingkat dasar hingga menengah mendukung keputusan Pemerintah tersebut dengan mulai mempersiapkan berbagai sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (Nissa et al., 2020). Sistem pembelajaran dan evaluasi dalam massa pembelajaran daring harus dapat memanfaat teknologi terutama android atau handphone. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan android daripada menggunakannya untuk belajar (Pangga et al., 2021).

Selama pandemi Covid-19, sebagian dari guru di sekolah belum siap melaksanakan proses pembelajaran melalui media-media interaktif seperti video pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dari rumah. Namun demikian, tuntutan guru sebagai tenaga pengajar yang profesional dalam meningkatkan intelektual dan keterampilan peserta didik mengharuskan guru memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam membangun suasana belajar yang kondusif dan mampu meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Studi kasus yang ditemukan di berbagai sekolah, khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 03 Kota Palembang adalah sebagian besar guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan menguasai berbagai aplikasi dalam membuat video ajar. Upaya yang dilakukan adalah melalui pelatihan membuat video ajar melalui aplikasi capcut dan az screen. Kedua aplikasi ini cukup tepat digunakan oleh guru yang minim pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi karena kedua aplikasi ini memiliki kelebihan dan keunggulan. Di samping itu, secara operasional kedua aplikasi ini bisa digunakan melalui *smartphone*. Untuk aplikasi capcut memiliki keunggulan di antaranya adalah mudah digunakan, memiliki fitur yang beragam, memiliki fitur *green screen*, dan aplikasi capcut menggunakan Bahasa Indonesia. Sedangkan aplikasi az screen memiliki fitur yang bisa dimanfaatkan dan mudah untuk digunakan seperti menu jeda rekaman, rekaman suara dan video, fitur pengaturan *frame rate* dan *bitrate*, penghitung waktu mundur, tampilan teks dan logo, pemilihan *time lapse*, serta penyimpanan.

Target serta tujuan yang diusung melalui pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru SMP 30 Kota Palembang agar bisa menguasai aplikasi capcut dan az screen dalam membuat video ajar melalui dan *smartphone* atau perangkat komputer untuk menunjang sistem pembelajaran dari rumah baik berupa daring atau luring yang dicanangkan oleh Kemendikbud selama masa pandemi Covid-19. Dalam proses pembuatan video ajar terlebih dahulu menggunakan aplikasi az screen untuk merekam video, kemudian dilanjutkan dengan aplikasi capcut untuk mengedit video. Capaian yang diperoleh dari pelatihan ini adalah sebagian guru cukup antusias selama mengikuti pelatihan dan mampu membuat video ajar menggunakan aplikasi capcut dan az screen. Diharapkan melalui pelatihan pembuatan video ajar ini mampu memenuhi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menciptakan suasana belajar yang efektif di tengah masa pandemi serta mampu meningkatkan dampak terhadap motivasi dan kemauan belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Dalam Ensiklopedi Indonesia disebutkan bahwa, metodologi adalah ilmu tentang cara atau langkah untuk menganalisa sesuatu yang baru (Shadly, 1990, p. 45). Dengan demikian metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau langkah-

langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang telah dirumuskan (Patriansah & Yulius, 2021, p. 61). Permasalahan yang telah dirumuskan dalam pengabdian ini adalah minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat video ajar melalui berbagai aplikasi, terutama aplikasi capcut dan az screen. Sebelum pelaksanaan pelatihan tim pengabdian terlebih dahulu membuat perencanaan berupa alur kegiatan. Alur kegiatan dalam pengabdian ini terdiri dari persiapan dan pelaksanaan. Persiapan yang dilakukan adalah melakukan survei dan studi kasus kepada para guru di SMP 30 Kota Palembang. Survei dilakukan untuk mengetahui pokok permasalahan dari mitra pengabdian, persiapan selanjutnya adalah melakukan koordinasi kepada pihak sekolah dalam menentukan materi pokok dan jadwal kegiatan serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama pelatihan. Pada tahapan pelaksanaan tim pengabdian UIGM Palembang menyiapkan materi pelatihan dalam bentuk *powerpoint* dan menyiapkan contoh video ajar yang telah dibuat, serta memberikan langkah-langkah mudah dan efektif membuat video ajar yang menggunakan aplikasi capcut dan az screen.

Kegiatan pelatihan membuat video ajar ini berlangsung selama dua hari yakni pada tanggal 9 s/d 10 Agustus 2021 yang dikuti oleh 20 peserta pelatihan yang terdiri dari guru dan perangkat sekolah. Pelaksanaan pengabdian berlokasi di SMP 30 Kota Palembang. Adapun kegiatan pengabdian kepada mitra guru-guru SMP 30 Kota Palembang menggunakan metode pengabdian secara umum dengan tahapan yakni ceramah dan diskusi, bimbingan dan demonstrasi serta evaluasi. Rincian dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

Ceramah dan Diskusi

Ceramah dan diskusi dilakukan pada hari pertama pelatihan dengan mempresentasikan materi. Secara keseluruhan materi yang diberikan lebih mengarah pada fungsi dan kegunaan dari aplikasi capcut dan az screen dalam membuat video ajar. Di samping itu, materi yang disampaikan juga berhubungan dengan peran penting sebuah media pembelajaran yang inovatif kepada siswa agar tidak menimbulkan kejemuhan dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya adalah melalui video ajar. Metode ceramah dan diskusi cukup efektif dalam memberikan gambaran dan stimulus dalam memahami materi yang dipresentasikan kepada guru sebagai peserta pelatihan.

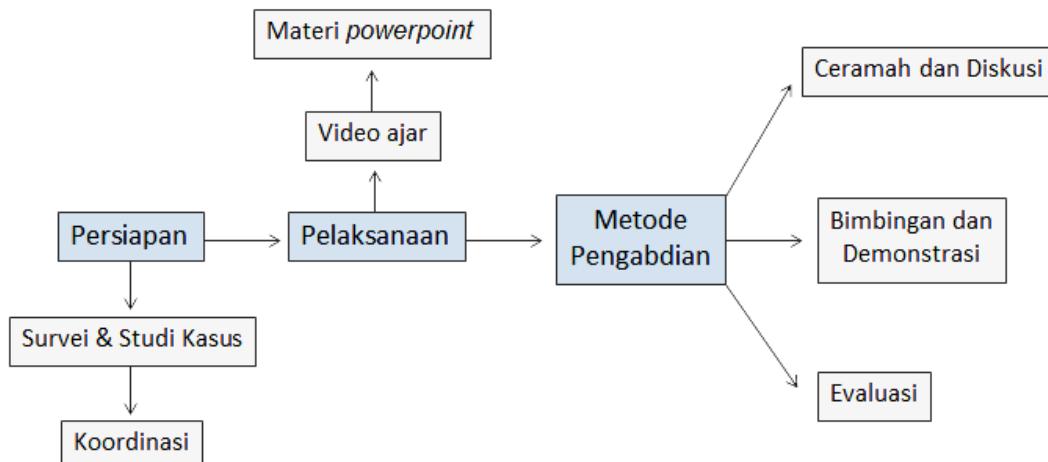
Bimbingan dan Demonstrasi

Fokus pelatihan dihari kedua adalah mempraktekkan secara langsung bagaimana cara membuat video ajar melalui aplikasi capcut dan az screen. Metode yang digunakan dihari kedua adalah metode bimbingan dan demonstrasi, metode ini cukup efektif dalam memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta pelatihan. Adapun durasi video ajar yang dibuat berkisar antara 5-15 menit dengan konten video yang menarik baik dari sisi visual ataupun tulisan. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak bosan untuk menonton video ajar yang diberikan.

Evaluasi

Pada akhir kegiatan dihari kedua adalah evaluasi terhadap video ajar yang telah dibuat oleh peserta pelatihan, hal yang dilihat dan dievaluasi adalah sejauh mana video ajar yang dibuat mampu memberikan isi materi belajar yang menarik dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah ditetapkan.

Kerangka kegiatan pengabdian



Gambar 1. Kerangka Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ceramah dan Diskusi

Target utama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menguasai aplikasi capcut dan az screen kepada guru SMP 30 Kota Palembang dalam membuat video ajar melalui *smartphone* atau perangkat komputer. Melalui pelatihan ini diharapkan mampu menunjang sistem pembelajaran dari rumah baik berupa daring atau luring yang dicanangkan oleh Kemendikbud selama masa pandemi Covid-19. Dalam pelaksanaannya pelatihan ini di mulai dengan melakukan persiapan yakni survei atau studi kasus untuk mengetahui kemampuan setiap guru dalam mempersiapkan bahan ajar yang menggunakan media-media interaktif salah satunya media pembelajaran berupa video. Target binaan dari pelatihan ini adalah guru-guru dan perangkat sekolah SMP 30 Kota Palembang yang berjumlah 20 orang peserta. Dari hasil survei yang dilakukan masih banyak guru yang belum memanfaatkan media-media interaktif berupa video ajar untuk menunjang sistem pembelajaran dari rumah. Di samping itu, kendala utamanya adalah minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menguasai berbagai jenis aplikasi membuat video ajar. Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

Persiapan selanjutnya yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SMP 30 Kota Palembang. Koordinasi yang dilakukan untuk menentukan materi pelatihan, jadwal kegiatan serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama pelatihan. Materi pelatihan dibuat dalam bentuk *powerpoint*, sedangkan untuk jadwal kegiatan pelatihan dilakukan selama dua hari yakni pada tanggal 9 s/d 10 Agustus 2021. Sedangkan untuk sarana dan prasarana yang dipersiapkan dalam pelatihan ini meliputi ruang pelatihan, proyektor, layar proyektor, perangkat komputer dan *smartphone* android atau sejenisnya. Sarana dan prasarana yang memadai sangat menunjang capaian dari kegiatan pelatihan yang dilaksanakan.

Kegiatan dihari pertama dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi. Kombinasi ceramah dan diskusi ini sangat baik untuk memotivasi dan mengaktifkan peserta dalam proses pemahaman materi (Ita Chairun Nissa, Masjudin, 2021).

Materi yang presentasikan dalam pelatihan ini bersifat pengetahuan dasar dalam membuat video ajar melalui aplikasi capcut dan az screen serta menjelaskan fungsi dan kegunaannya. Di samping itu, materi pelatihan juga menjelaskan bagaimana efek suara, sikap, bahasa, dan tampilan visual yang disajikan dalam video ajar tersebut agar terlihat menarik dan informatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang mengacu pada panduan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.



Gambar 2. Ceramah dan diskusi antara tim PKM dengan peserta pelatihan

2. Bimbingan dan Demonstrasi

Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian sebagai narasumber memberikan bimbingan dan demonstrasi secara langsung kepada peserta pelatihan. Tugas yang diberikan kepada peserta pelatihan adalah membuat video ajar yang menarik dan informatif. Hal pertama yang dilakukan oleh peserta adalah menyiapkan perangkat komputer atau laptop dan *smartphone*. Untuk perangkat komputer atau laptop bisa mendownload aplikasi capcut dan az screen melalui google penelusuran, sedangkan untuk *smartphone* bisa di download melalui google play store. Kedua aplikasi ini tidak bisa digunakan secara bersamaan, oleh sebab itu, dalam proses pembuatan video ajar terlebih dahulu menggunakan aplikasi az screen untuk merekam video, kemudian dilanjutkan dengan aplikasi capcut untuk mengedit video. Az screen record merupakan salah satu aplikasi yang berfungsi untuk merekam layar video dengan baik dan mampu merekam semua aktivitas yang ada di dalam smartphone kita masing-masing. Secara operasional aplikasi ini sangat mudah digunakan dan tidak membutuhkan sistem *rooting* terlebih dahulu. Untuk ukuran resolusi bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan mulai dari ukuran 240 s/d 1080 pixel.

Setelah proses perekaman melalui aplikasi az screen record, selanjutnya dilakukan proses editing menggunakan aplikasi capcut. Aplikasi capcut merupakan salah satu jenis aplikasi terbaik yang digunakan untuk mengedit video. Aplikasi ini bisa menggabungkan video, memotong video, menyesuaikan komposisi video, hingga mampu menambahkan audio atau musik dan bisa menambahkan sticker emoji sesuai dengan kebutuhan editing. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan konten-konten yang menarik dalam sekali editing. Hal inilah yang menjadi alasan tim pengabdian menggunakan aplikasi capcut dalam kegiatan pelatihan ini. Adapun cara menggunakan aplikasi ini cukup sederhana, langkah pertama setelah aplikasi ini terinstal diperangkat komputer atau laptop dan *smartphone* klik tanda + *new project*.

Kemudian dilanjutkan dengan memilih video yang sudah direkam melalui aplikasi az screen dan tunggu sampai proses unggahan video selesai.

Setelah selesai tampilan layar komputer atau *smartphone* anda akan memiliki beragam fitur-fitur yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan editing. Jika ingin menggabungkan video lainnya bisa mengklik tanda + terlebih dahulu dan tunggu hingga video yang dipilih selesai diunggah. Langkah selanjutnya yakni menambahkan audio atau musik dengan cara mengklik tanda audio yang tersedia di aplikasi tersebut. Kemudian klik opsi *sound* untuk memilih jenis audio atau musik yang sesuai dengan kebutuhan editing, dalam opsi *sound* ini bisa menggunakan lebih dari satu jenis musik. Setelah audio berhasil, langkah selanjutnya adalah menambahkan teks, sticker emoji, dan efek yang bisa menunjang proses editing video. Apabila hasil editing video sudah selesai jangan lupa untuk mengklik tanda *export* dan tunggu beberapa saat sampai proses *export* video selesai dilakukan. Apabila video tersebut ingin dibagikan klik tombol *share*, jika tidak klik tombol *done*. Dengan demikian proses editing video sudah selesai dan tersimpan ke dalam memori komputer atau *smartphone*.



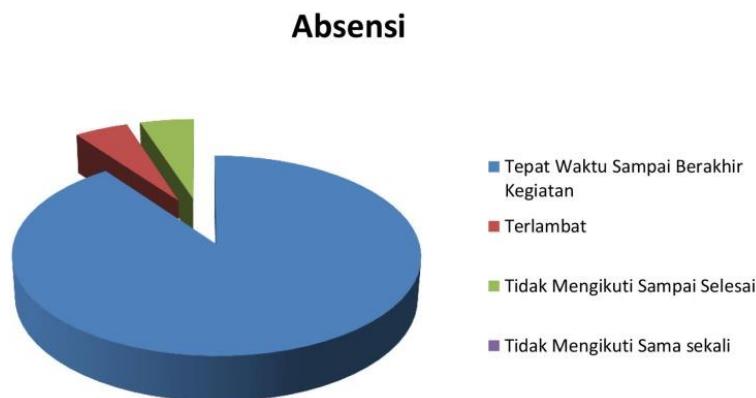
Gambar 3. Bimbingan dan Demonstrasi kepada peserta pelatihan

3. Evaluasi

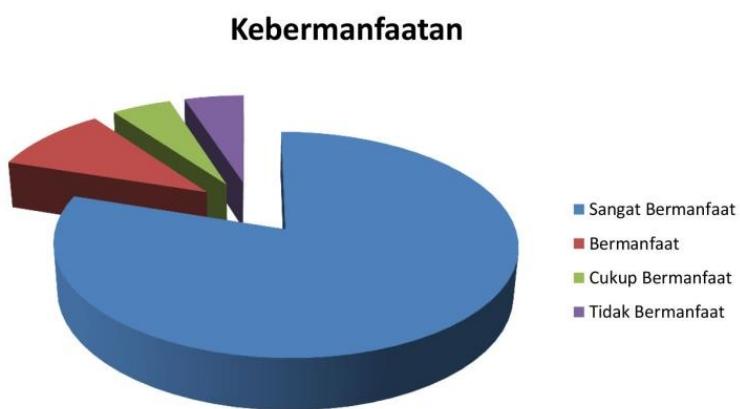
Pada sesi terakhir pelatihan dilakukan evaluasi terhadap video ajar yang telah dibuat oleh peserta pelatihan. Video tersebut dikirim ke tim pengabdian dan dievaluasi terutama dalam hal isi konten video apakah sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah ditetapkan dan hal terpenting adalah apakah video tersebut menarik dan informatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Karena video yang menarik dan informatif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan adanya tahapan evaluasi ini bisa dijadikan tolak ukur bagi para guru dalam membuat video pembelajaran dan bisa digunakan langsung untuk keperluan mengajar bagi siswa SMP 30 Kota Palembang.

Dampak dari proses kegiatan pelatihan ini kemudian dianalisis melalui kusioner *google form* yang diberikan dan disebarluaskan kepada peserta pelatihan. Kusioner tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauhmana respon peserta pelatihan terhadap kegiatan ini yang meliputi antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan kebermanfaatan kegiatan pelatihan bagi peserta dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan informatif. Antusiasme peserta pelatihan dapat dilihat dari daftar hadir yang diisi oleh peserta pelatihan. 90% dari peserta yang hadir

tepant waktu dan berada di dalam ruangan untuk mengikuti setiap sesi pelatihan hingga berakhir kegiatan untuk lebih jelas lihat gambar 4. 80% peserta pelatihan memberikan respon sangat bermanfaat terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 4. Diagram Antusiasme Peserta Pelatihan



Gambar 5. Diagram Respon Kebermanfaatan Pelatihan

KESIMPULAN

Secara keseluruhan rangkaian kegiatan pelatihan membuat video pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan baik sesuai dengan capaian dan tujuan yang sudah dirumuskan. Berdasarkan kusioner yang diberikan, sebagian besar mendapatkan penilaian yang positif. Hal ini dapat dilihat dari tingginya antusiasme peserta yang mengikuti pelatihan dan kebermanfaatan bagi peserta pelatihan dalam menunjang program pembelajaran dari rumah selama masa pandemi Covid-19. Dari sisi pengetahuan dan teknis peserta pelatihan telah mendapatkan manfaat yang cukup signifikan dalam membuat video pembelajaran yang menggunakan aplikasi capcut dan az screen. Keberhasilan dari kegiatan ini tidak terlepas dari persiapan yang dilakukan oleh tim pengabdian Universitas Indo Global Mandiri Palembang yang telah melakukan survei awal untuk menentukan pokok permasalahan serta melakukan koordinasi kepada mitra pengabdian.

REKOMENDASI

Melalui pelatihan ini para guru di sekolah SMP 30 Kota Palembang telah merasakan kebermanfaatannya baik berupa pengetahuan maupun teknis dalam membuat video pembelajaran yang interaktif. Kemampuan guru dalam menguasai media pembelajaran yang menarik tentunya akan berdampak pada motivasi dan minat belajar siswa. Kemudahan dalam mengakses informasi melalui *smartphone* atau *handphone* android tentunya harus diimbangi oleh kemampuan guru dalam menguasai media pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk belajar dari pada bermain game *online*. Sebagai upaya menyikapi persoalan tersebut diperlukan program pelatihan yang bersifat *continue* dan berkelanjutan agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Rekomendasi program pelatihan selanjutnya dapat dilakukan dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menguasai media pembelajaran interaktif lainnya seperti, membuat video animasi sederhana, membuat videoa grafis, game edukatif, konten *online learning*, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- April, F., Muhammad, Y., Walid, A., & Tamrin, R. G. (2021). *Pembuatan Konten Online Learning untuk Guru MTs Darussalam Kota Bengkulu The Online Learning Content Creation for Teachers in MTs Darussalam , Bengkulu City*. 6(2), 38–45.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Ita Chairun Nissa, Masjudin, A. S. (2021). Pelatihan Perancangan Perangkat Pembelajaran Daring dan Luring sebagai Pendukung Belajar Dari Rumah. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 6(2), 46–56. <https://litpam.com/journal-center/index.php/linov/article/view/562>
- Nissa, I. C., Febrilia, B. R. A., & Astutik, F. (2020). Pelatihan Google Classroom sebagai Platform Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(2), 185–198.
- Pangga, D., Ahzan, S., Gummah, S., Budi, D. S., & Hidayat, S. (2021). Pembuatan Soal Online di Google Form Bagi Guru MA Al-Intishor Tanjung Karang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 71–76.
- Patriansah, Mukhsin, Halim, Bobby, Putra, M. E. P. \. (2021). *MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI KEGIATAN LOMBA GAMBAR BERCERITA DI SD 226 PALEMBANG*. 4(April), 188–194.
- Patriansah, M., & Yulius, Y. (2021). *Upaya Meningkatkan Perekonomian Warga Desa melalui Pelatihan Kerajinan Bunga dari Akar Kayu*. 5(01), 58–66.
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi Komunikasi* (T. Surjaman (ed.); revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Shadly, H. (1990). *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>