

Workshop *Editing Video Pembelajaran Pada SMP Negeri 30 Palembang*

^{a,*} **Dewi Sartika, ^b Imelda Saluza, ^a Indah Permatasari, ^c Yosef Yulius**

^a Teknik Informatika, ^b Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer; ^c Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri, Jalan Jendral Sudirman No. 629 KM 4 Palembang 30129

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

Received: August 2022; Revised: August 2022; Published: September 2022

Abstract

Proses pembelajaran dilakukan dengan bantuan teknologi guna mengurangi kontak fisik yang dianggap sebagai salah satu penyebab cepat tersebarnya virus covid-19. Oleh karena itu, perlunya pemahaman terkait pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu proses penyampaian materi ajar secara efektif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan berupa video pembelajaran yang dapat diputar berulang – ulang oleh siswa dirumah sampai materi tersebut dipahami. Video pembelajaran diharapkan berisikan materi yang telah diringkas sehingga durasinya tidak terlalu lama, memiliki kualitas audio yang jelas, serta transisi atau dapat ditambahi dengan musik agar lebih menarik dan tidak membosankan. SMP Negeri 30 Palembang selaku mitra ingin meningkatkan kreativitas sekaligus kompetensi guru mata pelajaran dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik khususnya dalam bentuk video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan editing video yaitu Shotcut. Aplikasi ini dianggap paling relevan untuk digunakan karena selain memiliki fitur-fitur yang lengkap, mudah dipahami, tidak berbayar dan video hasil editing tidak dibubuhinya watermark layaknya aplikasi editing video gratis lainnya. Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini dilakukan melalui kegiatan berupa workshop yang diikuti oleh seluruh guru mata pelajaran. Setelah kegiatan terlaksana diperoleh hasil bahwa seluruh peserta telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran sedangkan untuk pengetahuan dan keterampilan editing video menggunakan Shotcut telah dikuasai oleh 70% peserta. Hasil tersebut diperoleh karena fasilitas yang diperlukan belum memadai, sehingga direkomendasikan kepada mitra untuk melakukan pengadaan fasilitas yang dapat digunakan secara bersama bagi guru mata pelajaran dalam membuat media pembelajaran.

Keywords: workshop; video pembelajaran, shortcut

The Workshop of Learning Video Editing in SMP Negeri 30 Palembang

Abstract

The learning process is carried out with the help of technology to reduce physical contact, which is considered one of the causes of the rapid spread of the covid-19 virus. Therefore, it is necessary to understand the use of technology in creating learning media that can help deliver teaching materials effectively. One learning media used is a video that students can rewind at home until they understand the materials. Learning video is expected to contain summarized materials so that the duration is not too long, the audio quality is clear, and there is a transition or music to make the video more interesting and fun. SMP Negeri 30 Palembang, as a partner, wanted to increase the creativity and the competence of teachers in compiling and developing interesting learning media, especially learning videos. One of the applications that could be used to edit videos was Shotcut. Shotcut is considered the most relevant application because it not only has complete features but is also easy to understand and free. Besides, the edited video is not watermarked like other free video editing applications. Implementing the Community Partnership Program was carried out through a workshop that all teachers attended. After the activity was carried out, it was found that all participants had acquired the knowledge and skills to make a learning video. Knowledge and skill of video editing using shortcuts had also been mastered by 70% of the participants. These results were obtained because the required facilities were not adequate. Because of that reason, SMP Negeri 30 Palembang needs to have some facilities which teachers can use in making learning media in the future.

Keywords: workshop; learning video; shortcut

How to Cite: Sartika, D., Saluza, I., Permatasari, I., & Yulius, Y. (2022). Workshop Editing Video Pembelajaran Pada SMP Negeri 30 Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 297-303. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.817>



<https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.817>

Copyright© 2022, Sartika et al
This is an open-access article under the CC-BY License.



PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 mulai melanda Indonesia sejak akhir Februari 2020. Sejak saat itu, hampir sebagian kebiasaan hidup manusia berubah. Salah satu yang signifikan dirasakan adalah perubahan dalam proses pelaksanaan pendidikan formal. Selama ini proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Namun, sejak adanya pandemi proses pembelajaran lambat laun beralih teknisnya menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Pembelajaran daring sendiri terbagi menjadi dua, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka secara langsung, namun dilakukan dalam jaringan atau dikenal dengan istilah *virtual meeting*, sedangkan *asynchronous learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui pemberian bahan ajar berupa modul ataupun video pembelajaran dan bentuk lainnya yang dibagikan kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri (Chou, 2002) (Shahabadi & Uplane, 2015).

Media pembelajaran dinyatakan sebagai salah satu bagian penting dalam mendukung peningkatan prestasi siswa (Ekayani, 2017) (Wahid, 2018) (Khairani et al., 2019). Salah satu media pembelajaran yang saat ini digunakan adalah video pembelajaran. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran efektif digunakan karena siswa mampu memahami materi dibandingkan dengan membaca melalui materi berbentuk teks (Kamlin & Keong, 2020) (Andari, 2019). Video pembelajaran juga dirasa efektif karena penyampaian materi dengan manfaat multimedia lebih menarik, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih tergambarkan secara nyata serta dapat diputar secara berulang - ulang (Hadi, 2017) (Parlindungan et al., 2020). Selain itu media pembelajaran berupa video dinyatakan mampu meningkatkan efektivitas dalam pemahaman materi terutama dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh (Parlindungan et al., 2020). Unsur - unsur media dalam video pembelajaran terdiri dari teks, gambar, suara dan animasi (Yudianto, 2017), dimana tiap unsur tersebut dapat disatukan melalui *video editor*. *Video editor* digunakan untuk melakukan pemotongan, penggabungan maupun penyisipan dan penambahan filter - filter untuk menambah kesan menarik dari video pembelajaran.

Banyak tools yang dapat digunakan dalam membantu proses pengeditan video, salah satunya adalah *Shotcut*. *Shotcut* merupakan aplikasi *video editor* yang memiliki kelebihan yaitu bersifat *open source*/tidak berbayar sehingga hasil dari video yang telah diedit tidak akan memiliki *watermark*. Berbeda dengan aplikasi *video editor* lainnya yang membubuhkan hasil video dengan *watermark* yang sering kali menganggu tampilan video karena ukurannya yang cukup besar, sehingga menutupi konten bahan ajar yang ingin disampaikan. Selain itu, aplikasi *Shotcut* memiliki fitur yang lengkap serta memiliki tampilan yang *user friendly* sehingga mudah untuk digunakan sekalipun penggunaanya merupakan orang awam dalam pemanfaatan teknologi. Berdasarkan kelebihan - kelebihan tersebut aplikasi ini dipilih untuk dimanfaatkan dalam kegiatan *workshop editing video* pada SMP Negeri 30 Palembang. Peserta pada kegiatan ini adalah seluruh guru mata pelajaran yang sebagian besar telah berumur dan awam dalam pemanfaatan teknologi.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam penyampaian bahan ajar ke siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran saat ini memiliki peran penting dalam efektivitas pemahaman bahan ajar oleh siswa. Media pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam proses pembelajaran adalah video. Namun dalam pembuatan video pembelajaran diperlukan proses editing terlebih dahulu agar video pembelajaran lebih mudah dipahami, memiliki durasi yang tidak terlalu panjang serta dapat dibubuhkan dengan berbagai multimedia seperti transisi,

teks, suara, gambar dan musik. Guru – guru mata pelajaran di lingkungan SMP Negeri 30 Palembang Sebagian besar telah berumur dan masih awam dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu *workshop* yang mampu memberikan pengetahuan, wawasan serta pemahaman terkait pemanfaatan aplikasi *Shotcut* dalam proses *editing* video pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi dan penjabaran dari masalah yang dihadapi mitra maka akan dilaksanakan kegiatan PKM antara tim pelaksana dan SMP Negeri 30 Palembang sebagai mitra sasaran pada kegiatan ini. Kedua belah pihak telah sepakat untuk melakukan solusi permasalahan yaitu berupa *workshop editing video* dengan *Shotcut*. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kreativitas sekaligus kompetensi guru mata pelajaran dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik khususnya dalam bentuk video pembelajaran.

Beberapa guru mata pelajaran pada SMP Negeri 30 Palembang telah mampu membuat video pembelajaran, namun video yang telah dibuat belum diediting dengan pemberian unsur – unsur multimedia seperti transisi, teks, music, foto dan lainnya. Oleh karena itu pada kegiatan ini akan dilakukan *workshop* untuk meng-*editing* video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Shotcut*.

Pada pelaksanaan kegiatan nantinya akan disampaikan beberapa materi yaitu pemahaman awal terkait multimedia serta pengenalan dengan aplikasi *Shotcut* dan penggunaan fitur – fiturnya. Hasil kegiatan diharapkan dapat membuka pemikiran guru mata pelajaran untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, membantu guru mata pelajaran dalam membuat media belajar yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa dimanapun dan kapanpun, membantu guru mata pelajaran dalam menghasilkan video pembelajaran yang menarik, mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dibuat untuk diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar, serta meningkatkan kreatifitas dan keinginan terus berkarya dalam strategi pencapaian capaian pembelajaran siswa. Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan telah terlaksana akan diterapkan evaluasi guna mengetahui dampak dari kegiatan yang diselenggarakan. Evaluasi yang dilakukan terdiri dari 2 tahapan yaitu evaluasi awal sebelum kegiatan dilaksanakan dan evaluasi akhir setelah kegiatan dilaksanakan.

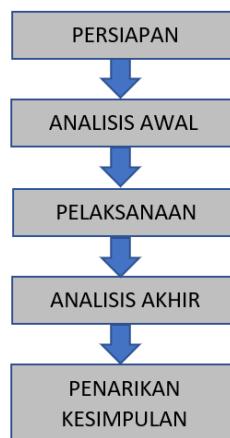
METODE PELAKSANAAN

Tim PKM Universitas Indo Global Mandiri terdiri dari 3 orang dosen sebagai narasumber dan 2 orang mahasiswa sebagai pembantu teknis kegiatan. Kegiatan PKM diselenggarakan pada SMP Negeri 30 Palembang yang beralamat pada Jalan Jaya VI Palembang. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui kegiatan berupa *workshop* yaitu tim PKM memberikan materi yang selanjutnya langsung diperaktekan. Detail pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1.

Tabel 1 Detail Pelaksanaan PKM

No	Tahapan	Keterangan
1	Persiapan	Tim PKM melakukan persiapan administratif, materi yang akan disampaikan, serta perlengkapan untuk digunakan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat
2	Analisis Awal	Sebelum rangkaian kegiatan dilaksanakan tim PKM melakukan analisis awal untuk mengetahui pengetahuan peserta mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran

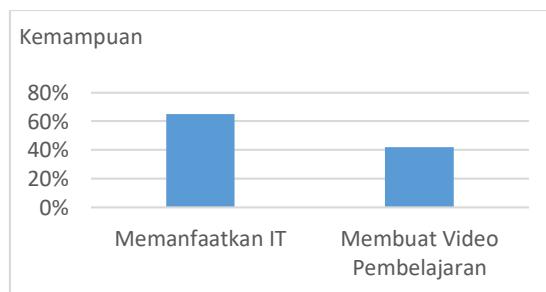
3 Pelaksanaan	Tim PKM menyampaikan materi yang langsung dipraktekkan oleh seluruh peserta yang merupakan guru mata pelajaran SMP Negeri 30 Palembang
4 Analisis Akhir	Setelah rangkaian kegiatan dilaksanakan tim PKM melakukan analisis akhir untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta
5 Penyusunan Laporan	Tim PKM Menyusun laporan kegiatan



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan PKM

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan program kemitraan masyarakat berupa *workshop video editing* menggunakan *Shotcut* telah diselenggarakan pada Selasa, 7 Desember 2021 bertempat di SMP Negeri 30 Palembang, Jalan Jaya VI I6 Ulu Kecamatan Sebrang Ulu II Palembang 30111. Kegiatan berlangsung dengan jumlah peserta sebanyak 33 orang. Peserta kegiatan ini merupakan guru SMP Negeri 30 Palembang. Sebelum serangkaian pelatihan dimulai, tim PKM melakukan analisis awal terkait pengalaman penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran, media berbasis IT apa yang pernah mereka gunakan, pengalaman membuat video pembelajaran, bagaimana penggunaan video pembelajaran yang telah dibuat. Diperoleh sebesar 65% peserta telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT namun tidak secara keseluruhan media yang digunakan adalah karya sendiri, media yang umum mereka gunakan berupa video yang diperoleh dari laman *youtube* yang selanjutnya dibagikan kepada siswa melalui grup *whatsapp* kelas. Sedangkan peserta yang sudah mampu membuat video pembelajaran sendiri hanya sebesar 42% namun tidak secara keseluruhan peserta mampu melakukan pengeditan terhadap video pembelajarannya.



Gambar 2 Kemampuan Peserta Sebelum Menerima Materi *Workshop*

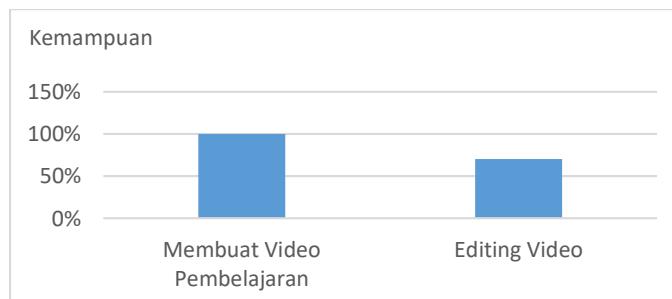


Gambar 3 Pembukaan oleh Kepala Sekolah SMPN 30 Palembang

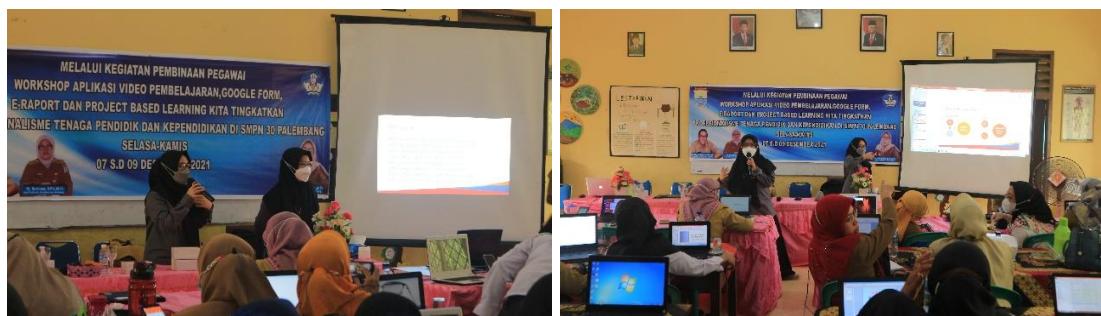
Kegiatan dimulai dengan membuat video pembelajaran singkat dan sederhana terlebih dahulu sebagai bahan untuk diedit. Selanjutnya peserta diajak untuk melakukan instalasi aplikasi *shotcut*. Hal yang disayangkan saat kegiatan berlangsung adalah ternyata tidak semua perangkat yang dimiliki peserta merupakan perangkat yang mumpuni, sehingga guru yang tidak memiliki perangkat yang mumpuni mengikuti kegiatan dengan berkelompok. Hal tersebut menjadi gambaran bagi pihak sekolah untuk dapat mengalokasikan anggaran untuk pengadaan peralatan untuk memfasilitasi guru mata pelajaran dalam membuat media pembelajaran berbasis IT.

Tim PKM memberikan pemaparan terkait fitur – fitur yang dimiliki oleh aplikasi *Shotcut* serta bagaimana cara penggunaanya yang langsung dipraktekkan oleh seluruh peserta. Fitur – fitur yang dimaksud diantaranya pemotongan video, pemberian filter pada video, pemberian bagian opening dan closing pada video, penyisipan gambar/musik pada video, mempercepat/memperlambat durasi video, pemberian teks pada video, pemberian transisi, hingga melakukan convert video yang telah diedit ke format yang diinginkan sesuai dengan media untuk dibagikannya video tersebut.

Setelah kegiatan dilakukan tim PKM kembali melakukan analisis guna mengetahui hasil dari pelaksanaan kegiatan. Sebanyak 100% dari peserta telah berhasil membuat video pembelajaran sederhana menggunakan *smartphone*, namun hanya 70% dari peserta yang mampu mengikuti kegiatan dan memahami pemanfaatan aplikasi *Shotcut*. Hal tersebut terjadi dikarenakan perangkat yang tidak mumpuni serta faktor usia yang menyebabkan tidak dapat mengikuti pelatihan dengan cepat sedangkan waktu terbatas sehingga tidak memungkinkan untuk menyampaikan materi secara berulang – ulang. Selain itu hal positif yang diperoleh peserta adalah mengenal aplikasi *video editing* yang memiliki fitur lengkap, tidak memakan memori yang banyak, serta video yang dihasilkan tidak memiliki *watermark* karena aplikasi bersifat gratis.



Gambar 4 Kemampuan Peserta Setelah Menerima Materi Workshop



Gambar 5 Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan terlaksana sesuai dengan tujuan dan rencana dengan sambutan dan antusias yang baik dari kepala sekolah maupun seluruh peserta. Peserta kegiatan sebanyak 33 orang guru mata pelajaran SMP Negeri 30 Palembang. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa kegiatan PKM memberikan dampak positif berupa peningkatan pengetahuan serta kemampuan peserta dalam memanfaatkan IT dalam pembuatan media belajar berupa video, diperoleh sebesar 100% peserta pelatihan berhasil membuat video pembelajaran sederhana dan 70% nya sudah mampu menggunakan fitur – fitur aplikasi *Shotcut* untuk editing video dengan baik.

REKOMENDASI

Pihak sekolah hendaknya dapat melakukan pengadaan fasilitas yang memadai untuk dimanfaatkan oleh seluruh guru mata pelajaran dalam membuat media pembelajaran yang selanjutnya digunakan dalam proses pembelajaran online maupun sebagai media tambahan/alternatif pendukung media pembelajaran utama.

ACKNOWLEDGMENT

Terimakasih dihaturkan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 30 Palembang yang telah mengundang tim PKM Universitas IGM untuk menyampaikan materi berkaitan dengan editing video kepada seluruh guru pengampu mata pelajaran guna meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam memfasilitasi proses dan pelaksanaan belajar mengajar. Terimakasih juga dihaturkan kepada Universitas IGM sebagai tempat tim bernaung atas dukungannya sehingga kegiatan ini berlangsung sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, I. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 263–275.
- Chou, C. C. (2002). A Comparative Content Analysis of Student Interaction in Synchronous and Asynchronous Learning networks. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 1795–1803. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2002.994093>
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 1–16.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 96–102.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran

- Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>:
- Shahabadi, M. M., & Uplane, M. (2015). Synchronous and Asynchronous e-learning Styles and Academic Performance of e-learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 129–138. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.453>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.