

## Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Berbasis Video pada SMA Methodist 6

Frans Mikael Sinaga<sup>1</sup>, Syanti Irviantina<sup>1</sup>, Sio Jurnal Pipin<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil, Kota Medan, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil, Kota Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>\*frans.sinaga@mikroskil.ac.id, <sup>2</sup>syanti@mikroskil.ac.id, <sup>3</sup>sio.pipin@mikroskil.ac.id

(\* : coresponding author)

**Abstrak**–Penggunaan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar-mengajar dianggap penting dan menjadi suatu kebutuhan. Tidak hanya guru sebagai pendidik, tetapi siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi untuk memenuhi kompetensi literasi digital agar dapat bersaing secara global. Di SMA Swasta Methodist 6, kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilakukan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembuatan konten pembelajaran menggunakan tools Canva dan Wondershare Filmora. Dukungan sarana dan prasarana yang baik di sekolah sangat membantu siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Kegiatan PKM ini dilaksanakan selama 2 hari di ruang praktikum sekolah, dan diikuti oleh 43 siswa. Evaluasi yang dilakukan dengan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan jawaban sebesar 80% pada post-test untuk pertanyaan mengenai penggunaan tools Canva, dan peningkatan sebesar 60% pada post-test untuk pertanyaan mengenai penggunaan tools Wondershare Filmora.

**Kata Kunci:** Pelatihan; Konten Pembelajaran; Video Pembelajaran; Teknologi Informasi

**Abstract**- The use of information technology to support the teaching and learning process is considered important and necessary. It is not only the educators or teachers who are demanded to have the ability to use and utilize information technology, but students as well, in order to meet digital literacy competencies and be able to compete globally. At Swasta Methodist 6 High School, community service activities are carried out with the aim of improving students understanding in creating learning content using Canva and Wondershare Filmora tools. The availability of good facilities and infrastructure at school greatly assists students in utilizing technology to support the learning process. This activity was carried out for 2 days in the school's laboratory, and was attended by 43 students. The evaluation conducted with a pre-test and post-test showed an increase of 80% in the post-test for questions related to the use of Canva tools, and an increase of 60% in the post-test for questions related to the use of Wondershare Filmora tools.

**Keywords:** Training; Learning Content; Instructional Video; Information Technology

### 1. PENDAHULUAN

SMA Swasta Methodist 6 merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA yang beralamat di Jl. Sekolah No. 402, Cinta Damai Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan. SMA Swasta Methodist 6 yang berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan telah mendapatkan predikat akreditasi A pada tahun 2020. Berdasarkan data sekolah Kemdikbud jumlah siswa pada tahun pelajaran 2021-2022 semester genap ini adalah 263 siswa dengan 24 guru serta memiliki sarana prasarana yang memadai salah satunya tersedia laboratorium komputer yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi informasi dan disertai tersedianya jaringan telekomunikasi dan internet yang dapat diakses dari mana saja dalam lingkup sekolah (kemdikbud, 2023). Sebagai sebuah institusi pendidikan yang selalu mengutamakan pembentukan karakter, moral, dan spiritualitas, serta pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah sebuah upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif dalam mengembangkan pola pikir dan keterampilannya. (Laili et al., 2020) Pendidikan juga merupakan bentuk usaha untuk menciptakan pembelajaran yang sistematis, aktif, dan efisien sehingga peserta didik dapat mengembangkan bakat, mengeksplorasi potensi diri, dan memahami jati dirinya dalam masyarakat (Sholahudin et al., 2020).

Perkembangan dunia pendidikan harus mengimbangi era perkembangan teknologi informasi (Sumiyati, 2022). Kegiatan proses belajar mengajar lebih ditekankan pada ketrampilan proses dan aktif *learning*, yaitu media pembelajaran akan menjadi salah satu komponen yang sangat penting (Nurseto, 2011). Kemajuan teknologi pendidikan memungkinkan guru dan peserta didik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk dapat menunjang terlaksananya pembelajaran yang menarik dan interaktif (Syofyan et al., 2021). Peserta didik dapat menggunakan teknologi informasi untuk mengembangkan konten pembelajaran sebagai media presentasi dan pemaparan materi di dalam kelas. Selain itu, peserta didik diharapkan memiliki bekal penguasaan teknologi khususnya pada *tools* multimedia. Bagi sekolah, penggunaan ragam media pembelajaran menjadi salah satu item penilaian standar proses pada akreditasi sekolah (Rahmawati & Anggraini, 2017).

Wawancara yang dilakukan dengan guru dan kepala sekolah SMA Swasta Methodist 6, ditemukan bahwa peserta didik belum memiliki kemampuan dalam membuat konten pembelajaran berbasis multimedia, terutama video. Mayoritas peserta didik hanya mengandalkan *microsoft word* dan *powerpoint* sebagai media presentasi, sehingga mereka belum memiliki kemampuan untuk merancang dan memproduksi video pembelajaran yang kreatif dan menarik. Selain itu, peserta didik belum mengenal aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi media pembelajaran visual yang menarik dan mudah digunakan. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan pembuatan konten pembelajaran. Beberapa aplikasi *editing* video yang dapat digunakan untuk pembuatan konten pembelajaran seperti *Kinemaster*, *Adobe Premiere*, *Windows Movie Maker*, dan *Wondershare Filmora* (Agarina et al., 2021). Namun, dipilih *Wondershare filmora* sebagai tools editing karena kemudahan dalam penggunaan dan tersedia untuk digunakan secara gratis untuk fitur *basic*, selain itu digunakan aplikasi *Canva* yang dapat diakses secara *online*. Aplikasi *canva* menyediakan layanan untuk membuat konten digital seperti presentasi, poster, dokumen, hingga membuat grafis media sosial (Nurhayati et al., 2022). Dengan memanfaatkan aplikasi ini, siswa memiliki kesempatan untuk berkreasi dalam menciptakan desain presentasi dan video pembelajaran yang sesuai dengan ide-ide inovatif yang mereka miliki. (Setiawan et al., 2021).

Melihat fenomena ini, maka perlu dilakukan penguatan kepada siswa-siswa terutama siswa SMA Swasta Methodist 6 agar mampu menggunakan dan memanfaatkan berbagai teknologi pendukung pembelajaran agar siswa-siswa mampu menyampaikan informasi yang berguna. Hal ini juga sejalan dengan salah satu tujuan dari SMA Swasta Methodist 6 adalah menghasilkan siswa berkompetensi tinggi dan mampu bersaing di era globalisasi.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas 3 SMA Methodist 6 yang bertujuan untuk memahami pembuatan video pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan di ruang laboratorium komputer SMA Methodist 6, Jl. Sekolah No.402, Cinta Damai, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara, selama 2 hari pada tanggal 27-28 April 2022, dengan durasi pertemuan 5 jam per-pertemuan.

### **2.1 Tahap Persiapan**

Beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu :

- a. Menentukan mitra dari kegiatan pengabdian.
- b. Mengurus surat izin pelaksanaan pengabdian.
- c. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, Kepala Sekolah, serta guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pelatihan.
- d. Penentuan peserta pelatihan dengan pihak sekolah dan guru-guru.
- e. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan pihak sekolah dan guru-guru.
- f. Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pelatihan.

### **2.2 Tahap Pelaksanaan**

Khalayak sasaran dari kegiatan PkM ini adalah siswa-siswi kelas 3 SMA Methodist 6 dengan jumlah 43 peserta. Profil peserta adalah memiliki pengetahuan dasar pada penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tahap pelaksanaan kegiatan PkM terdiri dari beberapa langkah, antara lain:

- a. Tim pelaksana melakukan observasi untuk memahami kondisi dan pemahaman peserta didik.
- b. Hasil observasi digunakan sebagai dasar untuk menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik.
- c. Kegiatan PkM dilaksanakan di ruang praktikum dengan instalasi aplikasi Wondershare Filmora dan memastikan koneksi internet untuk mengakses aplikasi Canva.
- d. Dilakukan pre-test pada hari pertama untuk mengukur tingkat kesiapan dan kemampuan peserta didik.
- e. Dilakukan post-test setelah pemaparan materi.
- f. Peserta didik diberikan modul yang berisi instruksi praktis penggunaan aplikasi Wondershare Filmora dan Canva.
- g. Terdapat sesi diskusi dan tanya-jawab untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

### **2.3 Tahap Evaluasi**

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah jika terdapat peningkatan jawaban benar minimal 60% saat dilakukan pre-test dan post-test pada peserta pelatihan mengenai kemampuan penguasaan tools pembuatan video pembelajaran yaitu Canva dan Wondershare Filmora. Metode evaluasi yang digunakan adalah dengan memberikan tes sebelum pelatihan (pre-test) dan tes setelah pelatihan (post-test), serta dilakukan pengecekan tugas studi kasus yang dikerjakan oleh peserta pelatihan.

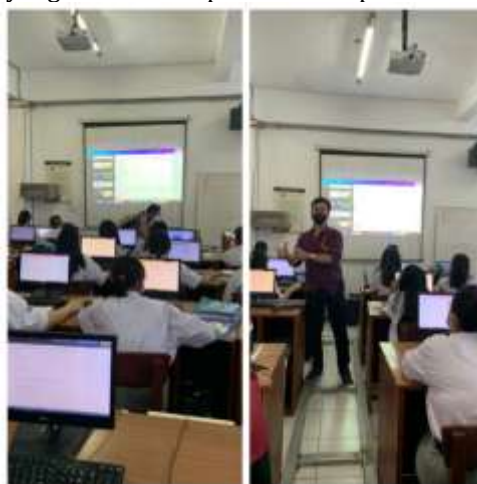
### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Menggunakan Canva dan Wondershare Filmora merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penggunaan dua aplikasi ini. Pada hari pertama pelatihan, para peserta diberikan penjelasan dan praktik mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat materi presentasi. Selanjutnya, pada hari kedua, fokus pelatihan bergeser ke penggunaan aplikasi Wondershare Filmora dalam proses pembuatan video. Melalui pemaparan materi dan praktik yang disertakan, diharapkan para peserta dapat memahami dan mampu mengaplikasikan kedua aplikasi ini dengan baik

#### **3.1 Penjelasan Kegiatan**

##### **a. Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Menggunakan Canva**

Kegiatan hari pertama pelatihan para peserta mendapatkan penjelasan disertai dengan praktik mengenai pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat materi presentasi tugas sekolah atau hal lainnya. Selanjutnya para peserta diberikan bentuk latihan untuk membuat materi dengan menggunakan aplikasi *Canva* Pemaparan materi disertai dengan praktik untuk memudahkan para peserta memahami materi yang diberikan seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelatihan Hari-1 Pembuatan Konten Pembelajaran menggunakan Canva

##### **b. Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Menggunakan Wondershare Filmora**

Hari kedua pelatihan, para peserta mendapatkan penjelasan mengenai aplikasi *Filmora Wondershare* yang digunakan untuk melakukan proses pembuatan video. Pemaparan materi disertai dengan praktik untuk memudahkan para peserta memahami materi yang diberikan. Selanjutnya para peserta mencoba mempraktikkan pembuatan video untuk materi yang telah dibuat dengan menggunakan *Wondershare Filmore* seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Pelatihan Hari-1 Pembuatan Konten Pembelajaran menggunakan Wondershare Filmora

### 3.2 Tingkat Pemahaman tentang Kegiatan yang Berlangsung

#### a. Hasil Pengisian *Pre test* dan *Post test* Materi Canva

Pada pelatihan ini dilakukan pengisian *pre test* dan *post test* yang terdiri dari 10 pertanyaan mengenai aplikasi yang telah diajarkan seperti yang terlihat pada Tabel 1

**Tabel 1.** Hasil Pengisian *pre test* dan *post test* Materi Canva

| No | Pertanyaan                                                                                             | Jawaban Benar                                                                     | % Benar<br><i>Pre-test</i> | % Benar<br><i>Post-test</i> | % Naik/<br>Turun |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------|------------------|
| 1  | Canva merupakan sebuah platform yang digunakan sebagai media.                                          | - Desain grafis<br>- Presentasi online<br>- Membuat video secara online           | 7%                         | 11%                         | 4%               |
| 2  | Berikut merupakan luaran desain menggunakan canva, kecuali                                             | Music                                                                             | 70%                        | 57%                         | -13%             |
| 3  | Berikut cara untuk mulai membuat media presentasi pada canva, kecuali                                  | Home > File > New Presentation                                                    | 28%                        | 20%                         | -8%              |
| 4  | Berikut merupakan tahapan untuk menambah page dengan template pada canva                               | Elements > add new Element                                                        | 2%                         | 18%                         | 16%              |
| 5  | Menu yang digunakan untuk menampilkan gambar garis, grafik, tabel, foto, dan video pada canva, yaitu   | Elements                                                                          | 42%                        | 57%                         | 15%              |
| 6  | Dalam Canva, fungsi untuk menambah text yaitu                                                          | Text                                                                              | 26%                        | 39%                         | 13%              |
| 7  | Fungsi untuk menambah animasi pada canva dapat dilakukan dengan cara                                   | - Pilih Objek > Animate > Pilih Animasi<br>- Pilih Page > Animate > Pilih Animasi | 0%                         | 7%                          | 7%               |
| 8  | Untuk memberikan background (latar belakang) pada slide agar terlihat lebih menarik dapat menggunakan: | Photos – Pilih Gambar<br>– To Back                                                | 7%                         | 23%                         | 16%              |
| 9  | Berikut fungsii pada canva untuk menampilkan presentasi pada mode presentasi                           | Present                                                                           | 16%                        | 23%                         | 7%               |
| 10 | Untuk menyimpan file presentasi dalam bentuk pdf, maka berikut adalah tahapan yang benar               | Share > Download > File Type (PDF) > Download                                     | 23%                        | 64%                         | 41%              |

Pada tabel 1 terdapat 10 butir pertanyaan materi *Canva* dengan bentuk pertanyaan yang sama antara *pre test* dan *post test*. Adapun pertanyaan tersebut merupakan materi-materi yang akan diberikan selama pelatihan. Dari 10

pertanyaan mengenai aplikasi *Canva*, terjadi peningkatan jawaban benar sebesar 80% antara pretest yang dilaksanakan sebelum pelatihan dan *post test* yang dilaksanakan setelah pelatihan. Selain itu juga terdapat penurunan hasil jawaban antara *pre test* dan *post test* sebesar 20%.

#### b. Hasil Pengisian *Pre test* dan *Post test* Materi Wondershare Filmora

Pada pelatihan ini dilakukan pengisian *pre test* dan *post test* yang terdiri dari 10 pertanyaan mengenai aplikasi yang telah diajarkan seperti yang terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Pengisian *Pre test* dan *Post test* Materi Wondershare Filmora

| No | Pertanyaan                                                                                                                                        | Jawaban Benar     | % Benar Pre-test | % Benar Post-test | % Naik/Turun |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|--------------|
| 1  | Wordeshare Filmora merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk                                                                          | Video Editing     | 49%              | 77%               | 28%          |
| 2  | Dalam aplikasi Filmora, terdapat fitur-fitur berikut kecuali                                                                                      | Terjemahan Suara  | 67%              | 84%               | 17%          |
| 3  | Untuk mengatur kepekaan warna video pada aplikasi filmora, dapat menggunakan fitur editing                                                        | Saturation        | 16%              | 23%               | 7%           |
| 4  | Fitur yang digunakan untuk menambahkan elemen ke objek bergerak adalah                                                                            | Motion Tracking   | 49%              | 52%               | 3%           |
| 5  | Untuk dapat menggunakan semua fitur dalam membuat sebuah proyek dapat pada aplikasi filmora, maka pilihan pertama di tampilan awal filmora adalah | Full Feature Mode | 51%              | 82%               | 31%          |
| 6  | Perintah yang berfungsi untuk memberika sebuah effect dalam pergantian antar video adalah                                                         | Transisi          | 70%              | 55%               | -15%         |
| 7  | Berikut luaran dari hasil rditing menggunakan wodershare filmora, kecuali                                                                         | Foto              | 12%              | 20%               | 8%           |
| 8  | Penggabungan beberapa video,audio,text,gambar, efek/animasi menjadi sebuah file video yang utuh disebut                                           | Rendering         | 12%              | 9%                | -3%          |
| 9  | Perintah untuk melakukan rendering pada aplikasi filmora adalah                                                                                   | Export            | 40%              | 34%               | -6%          |
| 10 | Untuk menambahkan media seperti video atau gambar kedalam sebuah timeline pada proyek filmora, maka digunakan perintah                            | Insert            | 23%              | 16%               | -7%          |

Dari Tabel 2 terdapat 10 butir pertanyaan mengenai materi *Filmora Wondershare* dengan bentuk pertanyaan yang sama antara *pre test* dan *post test*. Adapun pertanyaan tersebut merupakan materi-materi yang akan diberikan selama pelatihan. Dari 10 pertanyaan mengenai aplikasi *Filmora Wondershare*, terjadi peningkatan jawaban benar sebesar 60% antara pretest yang dilaksanakan sebelum pelatihan dan *post test* yang dilaksanakan setelah pelatihan. Selain itu juga terdapat penurunan hasil jawaban antara *pre test* dan *post test* sebesar 40%.



#### 4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi membutuhkan partisipasi aktif dari semua pelaku pendidikan, termasuk siswa, dalam proses belajar. Dengan banyaknya aplikasi yang dapat mendukung proses belajar siswa, mereka dapat lebih terampil dalam penggunaan teknologi informasi. Salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat materi pembelajaran atau tugas yang lebih interaktif. Selain itu, penggunaan aplikasi *Filmora Wondershare* juga dapat membantu siswa untuk membuat materi atau tugas menjadi video yang menarik. Siswa SMA Methodist 6 telah dilatih untuk memahami dan memiliki keterampilan dasar dalam membuat materi dan video, dan evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan mereka tentang penggunaan *Canva* dan *Wondershare Filmora* setelah dilakukan *pre test* dan *post test*. Peningkatan jawaban mencapai 80% pada *post test* untuk pertanyaan tentang penggunaan *Canva*, dan 60% pada *post test* untuk pertanyaan tentang penggunaan *Wondershare Filmora*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Suryadi, A., & Septarina, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung. *In Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 7–12.
- Kemdikbud. (2023, March 20). *Data Pokok SMAS METHODIST 6 MEDAN*. Kemdikbud. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/2D6E6DD9844EAC691DA9>.
- Laili, R. N., & Nashir, M. (2020). Pelatihan TOEP (Test Of English Proficiency) bagi Dosen STIKES Banyuwangi untuk Persiapan Sertifikasi Dosen. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 487–497. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.108>.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>.
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Rahmawati, D., & Anggraini, A. D. (2017). Evaluasi program kurikulum berdasarkan standar isi, standar proses, dan standar kompetensi lulusan di SDN Pisangan Timur 10 Pagi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPED)*, 5(1), 35–50.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>.
- Sholahudin, M., Ayubi, A., Sudomo, R. I., Arga Damar, H., & Al Alif, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Jaringan dan Dasar Komputer. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 32–39.
- Sumiyati. (2022). PENGAWAS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL: STUDI DI KEMENAG KOTA SURAKARTA. *Mamba'ul'Ulum*, 12(1), 88–89. <https://doi.org/10.22219/jtiumm.vol12.no1.57-64>.
- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2021). INTERNATIONAL JOURNAL OF COMMUNITY SERVICE LEARNING Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273–281. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4>.