

PELATIHAN EDITING VIDEO KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APOWEREDIT DI SDN PUNTIK LUAR 2

Fauzi Yusa Rahman¹, Tutus Rani Arifa², Ahmadi³, Budi Ramadhani⁴, Indu Indah Purnomo⁵,
Ihsanul Fikri⁶

^{1,3,4,5,6}) Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

²) Program Studi PGMI, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

e-mail: fauziyusarahman@gmail.com¹, tutusuniska17@gmail.com², ahmadifatek@gmail.com³,
budiramadhani99@gmail.com⁴, indumbc@gmail.com⁵, ihsan.fti@gmail.com⁶

Abstrak

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Dosen dan Guru mengatur sejumlah kompetensi yang harus terus dikembangkan oleh pengajar profesional, antara lain kemampuan dan keterampilan menggunakan sarana dan prasarana teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran di Sekolah. Salah satu aspek pendukung utama pembelajaran seperti pembuatan dan editing video pembelajaran. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah membantu Guru di SDN Puntik Luar 2 Kecamatan Mandastana dalam membuat dan mengedit video kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Apoweredit. Metode yang digunakan meliputi metode demonstrasi, metode pelatihan, dan pendampingan. Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan level keberdayaan mitra sebesar 71% sehingga berkontribusi dalam membantu Guru di SDN Puntik Luar 2 Kecamatan Mandastana untuk membuat dan editing video pembelajaran dengan lebih interaktif dan menarik.

Kata kunci: Apoweredit, Guru, SDN Puntik Luar 2

Abstract

Law Number 14 of 2005 concerning Lecturers and Teachers regulates a number of competencies that must continue to be developed by professional teachers, including the ability and skills to use technological facilities and infrastructure as a resident of the learning process in schools. One of the main supporting aspects of learning such as the creation and editing of learning videos. The purpose of this community service activity is to assist teachers at SDN Puntik Luar 2 Mandastana District in making and editing videos of learning activities using the Apoweredit application. The methods used include demonstration methods, training methods, and mentoring. This service activity succeeded in increasing the level of partner empowerment by 71%, thus contributing to helping teachers at SDN Puntik Luar 2 Mandastana District to create and edit learning videos more interactive and interesting.

Keywords: Apoweredit, Teacher, SDN Puntik Luar 2

PENDAHULUAN

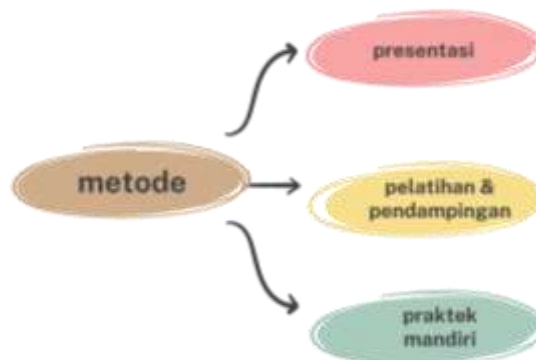
Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan teknologi multimedia telah menjadi bagian penting dari pendidikan. Teknologi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Karyadiputra *et al.*, 2022). Salah satu aspek penting dalam penggunaan multimedia adalah kemampuan editing video sehingga Guru wajib berusaha mengembangkan kemampuannya sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005). Hal ini juga sejalan dengan revolusi industri 4.0 saat ini yang memungkinkan Guru memaksimalkan fasilitas teknologi informasi seperti multimedia (Subawa, Agustini and Mertayasa, 2021). Komponen penting terkait kegiatan pembelajaran seperti Murid, Guru dan pelajaran (Sari *et al.*, 2021). Pada hakikatnya, proses kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori berkomunikasi sehingga sarana yang digunakan disebut sebagai sarana pembelajaran (Oktaviani, 2019). Pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi agar pembelajaran dapat efektif dan efisien saat dilaksanakan (Urva, Pratiwi and Oemara Syarief, 2021). Adanya kemajuan teknologi, pengeditan video telah menjadi lebih mudah dan dapat diakses oleh semua orang, termasuk Guru di Sekolah. Teknologi multimedia memberikan Guru kesempatan mengembangkan metode pembelajaran baru yang efektif dan efisien (Lestari *et al.*, 2021). media pembelajaran yang menarik dapat berdampak positif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran (Insan Utami, Widanarti and Alifa Putrikiti, 2021).

Salah satu sarana penghubung komunikasi dalam upaya berbagi ilmu pengetahuan dalam menghadapi tantangan era globalisasi yaitu melalui kegiatan pengabdian masyarakat (Andriyani and Christy, 2018). SDN Puntik Luar 2 merupakan Sekolah yang memiliki komitmen kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Guru-guru di sekolah ini memiliki keinginan untuk menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran mereka, termasuk penggunaan video sebagai alternatif untuk memperkenalkan nilai moral, agama dan tradisional yaitu multimedia (Abidin Achmad et al., 2021). Namun, sebagian besar Guru masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam editing video. Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan pelatihan editing video menggunakan aplikasi Apoweredit. Apoweredit adalah aplikasi editing video yang user-friendly dan memiliki fitur yang lengkap, sehingga cocok untuk pemula yang ingin belajar editing video. Video menempati posisi penting sebagai salah satu penunjang sistem pembelajaran di Sekolah (Supriyadi, 2020). Video merupakan kumpulan gambar tersusun dan bergerak (Eti Hardiyanti et al., 2020). Kemampuan Guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi merupakan bentuk partisipasi Guru untuk memajukan kuantitas dan kualitas pendidikan Indonesia (Yusa Rahman et al., 2021). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu Guru dalam membuat dan editing video pembelajaran agar lebih menarik.

METODE

Beberapa metode dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian agar dalam pelaksanaannya bisa berjalan dengan baik, efektif dan efisien seperti diantaranya metode presentasi pengenalan materi awal, metode pelatihan sekaligus pendampingan, praktek mandiri dan evaluasi kegiatan melalui kuesioner online berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan tingkat keberdayaan mitra secara kuantitatif. Berikut rincian tahapan metode pelaksanaan kegiatan :

1. Presentasi pengenalan materi awal dengan penyampaian informasi dan pengetahuan kepada mitra secara terstruktur tentang aplikasi Apoweredit untuk membuat dan editing video pembelajaran.
2. Pelatihan sekaligus pendampingan langsung kepada mitra membantu dalam membuat dan editing video pembelajaran.
3. Praktek mandiri untuk belajar dan mengembangkan keterampilan dengan cara melakukan kegiatan secara mandiri.



Gambar 1. Metode Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil kegiatan PKM yang dilaksanakan di SDN Puntik Luar 2 Barito Kuala secara umum mencakup beberapa hal berikut :

1. Terpenuhinya target peserta pelatihan yaitu 6 peserta dan semua materi tersampaikan dengan baik sehingga mudah dipahami peserta pelatihan.
2. Peserta berhasil membuat video pembelajaran sekaligus editing video menggunakan aplikasi Apoweredit sesuai arahan.
3. Adanya peningkatan tingkat keberdayaan peserta dari sebelum pelaksanaan dan setelah pelaksanaan pelatihan yang dapat diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil pengukuran tingkat pemberdayaan peserta secara kuantitatif yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Progres Peningkatan Keberdayaan

Keterangan	Soal Nomor								Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Kompetensi Sebelum	50%	50%	33%	17%	0%	0%	0%	0%	19%
Kompetensi Sesudah	100%	100%	100%	100%	83%	83%	83%	67%	90%
Progres Peningkatan Kompetensi	50%	50%	67%	83%	83%	83%	83%	67%	71%



Gambar 2. Grafik Progres Peningkatan Keberdayaan

Berdasarkan hasil evaluasi dari pre-test dan post-test diatas, maka melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan tingkat keberdayaan peserta dengan rata-rata 71% terutama dalam membuat dan editing video pembelajaran menggunakan apliaksi Apoweredit.



Gambar 3. Sambutan Kepala Sekolah

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan editing video pembelajaran menggunakan Apoweredit di SDN Puntik Luar 2 telah berlangsung dengan sukses dan memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta. Selama pelatihan, para peserta diberikan pemahaman mendalam tentang teknik editing video yang efektif dan penerapannya dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik. Peserta belajar menggunakan fitur-fitur Apoweredit yang intuitif dan fleksibel untuk mengedit, memotong, menggabungkan, dan memberikan efek visual pada video pembelajaran. Hasilnya, peserta pelatihan mampu menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan berkualitas tinggi dengan menggabungkan gambar, teks, efek transisi, dan suara dengan baik, sehingga menciptakan video pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Peserta juga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya editing video

dalam memperkaya materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, dan mempertahankan minat mereka dalam proses belajar. Secara keseluruhan, pelatihan editing video pembelajaran menggunakan Apoweredit di SDN Puntik Luar 2 berhasil membuka peluang baru dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di SDN Puntik Luar 2.

SARAN

Kegiatan ini masih perlu adanya dukungan dari berbagai pihak terkait pelaksanaan program serupa yang berkelanjutan sehingga kegiatan dapat menghasilkan temuan media pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi yang terus mengalami perubahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Tim pelaksanaan kegiatan PKM yaitu Dosen Fakultas Teknologi Informasi dan Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang membantu pelaksanaan kegiatan sampai selesai dengan lancar dan kepada pihak Yayasan yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan PKM ini melalui surat kontrak pengabdian nomor 75/UNISKA-P2M/III/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Achmad, Z. et al. (2021) 'Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19', *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), pp. 54–67. Available at: <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Andriyani, S. and Christy, T. (2018) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Smk Negeri 1 Air Joman – Kisaran', *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), pp. 15–18. Available at: <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.104>.
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia (2005) 'Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen Nomor 14', Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, p. 2.
- Eti Hardiyanti, W. et al. (2020) 'Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar Powtoon Bagi Guru PAUD', *Indonesia Jl. Kapt. Piere Tendean*, 3(2), p. 93563.
- Insan Utami, N., Widanarti, M. and Alifa Putrikita, K. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Guru Taman Kanak-Kanak', *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, (March 2020), pp. 1411–1417.
- Karyadiputra, E. et al. (2022) 'Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 89–94. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.302>.
- Lestari, R. et al. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya', *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), pp. 35–44. Available at: <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>.
- Oktaviani, R.T. (2019) 'Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)', *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), pp. 91–94.
- Sari, F. et al. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 14–19. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>.
- Subawa, I.G.B., Agustini, K. and Mertayasa, I.N.E. (2021) 'Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Guru- Guru Smp Negeri 4 Singaraja', pp. 381–387.
- Supriyadi (2020) 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript', *Jurnal Komunikasi*, 11(1), pp. 9–16.
- Urva, G., Pratiwi, M. and Oemara Syarief, A. (2021) 'E-Learning berbasis Edmodo untuk Optimalisasi Pembelajaran Pada Masa New Normal', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 41–47. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.176>.
- Yusa Rahman, F. et al. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum', *ejurnal.sttdumai.ac.id*, 1(2). Available at: <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/214> (Accessed: 17 June 2023).