

Pelatihan Filmora Dalam Pembuatan Materi Ajar Yang Kreatif Guru Sma Nurul Iman Palembang

Author:

Fatmariansi¹
Dilmai Putra²
Eka Hartati³

Afiliation:

Institut Teknologi dan
Bisnis Palcomtech^{1,2,3}

Corresponding email

Fatma_r@palcomtech.ac.id



*This is an Creative Commons License
This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License*

Abstrak:

Purpose: From community service to improve learning by utilizing multimedia which is part of technology in the Nurul Iman High School Community, especially teachers and students using Filmora

Methodology/approach: The method used in this PKM activity is training and mentoring. Media used by the Filmora application, using Filmora, video editing, using editing tools, creating contemporary templates, color settings, graphics, using formulas and making brochures. This office application application is also used to provide convenience in making learning videos. The service activity method is carried out using teaching media and practice using Filmora multimedia

Results/findings: Teachers understand how it works and its benefits, understand the use of the Filmora application, by implementing training and mentoring, understand various types of needs and how it works, get to know the features/menus on Filmora, use Filmora in making teaching materials using multimedia

Conclusion: Based on the results of the participant questionnaire graph at an interval of 65-78%, it means that this service activity has a positive impact on increasing the application of science and technology to teachers in improving learning in schools.

Keywords: *Multimedia, Filmora, Technology, PKM*

Pendahuluan

1. Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan penting dalam membangun karakter suatu bangsa. Menurut UU no. 14 tahun 2005 “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.” Dalam dunia pendidikan, istilah guru bukanlah hal yang asing. Menurut pandangan lama, guru adalah sosok manusia yang patut digugu dan ditiru. Guru adalah seorang tenaga fungsional yang diberi tugas untuk memimpin proses pembelajaran bagi peserta didik yang diselenggarakannya, ataupada terjadinya interaksi antara guru yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pelajaran (Heriyansyah, 2018). Digugu dalam arti segala ucapannya dapat dipercaya. Ditiru berarti segala tingkah lakunya harus dapat menjadi contoh atau teladan bagi masyarakat. Seorang guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengajar

di lembaga pendidikan tertentu. Dalam kosakata bahasa Indonesia yang besar, seorang guru dapat dipahami sebagai orang yang mengajar di sekolah, gedung, lokasi belajar, perguruan tinggi dan universitas(Siti Sabaniah, 2021).Perkembangan baru terhadap pandangan belajar mengajar membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Peran seorang guru sangatlah signifikan dalam proses belajar pengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator.

Peranan guru sebagai Demonstrator atau pengajar hendaknya senantiasa menguasai bahan atau materi pengajaran yang akan diajarkan serta senantiasa mengembangkannya dengan meningkatkan kemampuannya dalam hal ilmu yang dimilikinya karena ini akan sangat menentukan hasil belajar dan mengajar yang akan didapat oleh siswa. Salah satu yang harus diperhatikan oleh guru ialah ia sendiri adalah pelajar, bahwa guru harus belajar terus-menerus(Arianti, 2018) Dengan demikia akan memperkaya dirinya dengan berbagai ilmu pegetahuan sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya sebagai demonstator sehingga mampu memperagakan apa yang akan diajarkan secara didaktis. Maksudnya supaya apa yang akan disampaikan betul-betus dimiliki oleh anak didik. **Peran guru sebagai Motivator** adalah salah satu penguatan guru dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dalam perannya sebagai motivator, guru dapat diharapkan dan mampu bisa mendorong siswa untuk semangat belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang sangat penting didalam proses pembelajaran karena dapat menimbulkan rasa semangat sehingga tertarik untuk belajar(Nafisah Nor Saumi, 2021).Untuk mendapatkan hasil yang optimal guru dituntut kreatif mengembangkan motivasi belajar siswa, sehingga berbentuk prilaku belajar siswa yang efektif. Dalam perspektif manajemen maupun psikologi, kita dapat menjumpai beberapa tentang motivasi(motivation) dan pemotivasian(motivating) yang diharapkan dapat membantu para manager(baca: guru) untuk mengembangkan keterampilan dalam menonivasi para siswanya supaya menuntukan prestasi belajar atau kinerjanya secara unggul. Kendati demikian dalam pratiknya memang harus diakui bahwa upaya untuk menerapkan teori-teori tersebut atau dengan kata lain untuk menjadikan seorang motivator yang hebat bukanlah yang yang mudah dan sederhana, mengingat begitu kompleksnya masalah-maslah yang berkaitan dengan prilaku individu(siswa-siswi), baik yang terkatit dengan factor-faktor internal dari individu itu sendiri maupun keadaan eksternal yang mempengaruhinya. Terlepas dari kompleksitas dalam kegiatan pemotivasian tersebut beberapa petunjuk umum bagai guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa adalah memperjelas tujuan yang akan dicapai, membangkitkan minat siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu sebagai dosen dari institute teknologi dan bisnis Palcomtech mengadakan pengabdian masyarakat dengan kegiatan pelatihan guru SMA Nurul Iman dengan judul Pembuatan mate ajar yang kreatif dengan pemanfaat Multimedia.

Pada dasarnya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar membutuhkan media yang baik guna meningkatkan potensi guru dan siswa.Teknologi memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berguna untuk mewujudkan efektivitas pembelajaran setiap siswa(Salsabila, 2020).Media adalah suatu penghubung atau perantara

antara komunikasikan dengan komunikator (Arsyad dalam Aristoteles 2021), mengartikan media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah agar siswa mampu membuat sesuatu hal yang baru dan mengoptimalkan yang ada untuk difungsikan dalam bentuk dan jenis yang lain dalam implementasi pembelajaran sehingga siswa dapat mudah memahami konten dari pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Salah satu media yang sering digunakan pada zaman sekarang adalah media video. Secara sederhana video dapat diartikan sebagai media yang menyampaikan pesan dengan memadukan gambar bergerak dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta yang menyajikan sebuah peristiwa maupun fiktif atau dalam bentuk cerita rekaan. Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi yang begitu pesat, video sekarang sudah mulai banyak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena video dianggap sebuah media yang efektif digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan karakteristiknya berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dianggap mampu mempermudah para siswa di dalam memahami sebuah disiplin ilmu.

Menurut Azhar Arsyad menjabarkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Rohani, 2018).

Media memberikan pesan yang mampu merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran, Menurut (Alphaomegaproperty, 2020). Kriteria media Pembelajaran : 1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. 2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. 3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia, waktu, data sumber dana untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal jaminan menjadi media pembelajaran terbaik. 4. Guru terampil menggunakannya. Jangan sampai guru terlihat gagap atau kesulitan saat menggunakannya dihadapan peserta didik. 5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perseorangan. 6. Mutu teknis pengembangan visual baik gambar atau fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, Menurut (MasCos, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran menyediakan berbagai informasi yang menarik untuk mendapatkan pengalaman baru (M. Muslichah, 2021)

Video pembelajaran dibuat sedemikian rupa dengan mengacu kepada kurikulum yang berlaku. Sehingga hasil dari video yang dibuat bisa membantu atau mempermudah para siswa di dalam proses memahami suatu bidang ilmu.

Studi Literatur

Dari pengabdian masyarakat Dandi S, Eka S, Agung K H menghasilkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan perangkat lunak wondershare filmora secara keseluruhan dapat berjalan dengan baik. Guru dapat mengikuti dan memahami setiap materi yang diberikan oleh pemateri. Melalui praktik teknik pengambilan gambar/video guru mampu menghasilkan gambar/video dengan kualitas yang baik media pembelajaran yang dapat mereka gunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan siswa. Dari gambaran capaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan pengabdian pada masyarakat bagi guru di lingkungan SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu telah berhasil dengan baik.” Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sma muhammadiyah 4 kota Bengkulu”

Dari pengabdian masyarakat Prayoga DJ, Anastasia W, Susilaningsih menghasilkan Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, diajukan saran sebagai berikut. Pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran terbukti mempunyai hasil yang lebih tinggi pada mata pelajaran IPA di SD. Oleh karena itu peneliti menyarankan guru menggunakan media video pembelajaran sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa guna memperbaiki mutu pendidikan. Kepada kepala sekolah, temuan penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran IPA dengan menyediakan fasilitas pembelajaran untuk kelancaran pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajara, juga meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam kemampuan mengajar. Peningkatan mutu guru dapat dilakukan dengan pelatihan-pelatihan

Metode Penelitian

2. Metodologi

2.1. Pelaksanaan kegiatan PKM di SMA Nurul Iman Palembang ini dibagi kedalam 2 tahapan yaitu:

1. Survey lokasi
2. Pelatihan

Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di SMA Nurul Iman Palembang terkait dengan bagaimana memahami dan memproduksi video pembelajaran menggunakan aplikasi Filmora Go dibagi kedalam beberapa penjabaran materi pelatihan yang dikelompokkan kedalam tiga tahapan produksi video yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

- a. Pra Produksi

Bagian pra produksi bisa dikatakan sebagai bagian perancangan awal dalam pembuatan sebuah video. Praproduksi atau perencanaan meliputi : penuangan ide, membuat skrip, production meeting, program meeting, technical meeting dan segala perencanaan yang mendukung proses produksi dan pasca produksi(Yusuf, 2016).Kurikulum ini nantinya akan menjadi acuan utama dalam pemilihan kompetensi yang akan diajarkan kepada siswa melalui video nantinya.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : 7 (1 SMP)

NO	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penerapan Konsep	Topik/ Judul	Pustaka
1	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dalam berbagai kesempatan dalam bentuk lisan dan tulisan.	- Siswa mampu berbicara di depan umum	Cara berbicara di depan umum	Berpidato pada rapat OSIS.	Pidato	Penulis, tahun, judul, penerbit, kota.

Gambar 1. Contoh Penyusunan Garis Besar isi Media Video (GBIM)

Selanjutnya ketika ide/gagasan sudah didapat akan dilanjutkan dengan penyusunan garis besar serta dilanjutkan dengan menjabarkan materi dari pembelajaran. Dimana hasil akhir dari keseluruhan rangkaian tersebut akan didapat sebuah naskah yang akan menjelaskan isi dari video yang akan diproduksi.

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : 7 (1 SMP)

NO	Kompetensi	Indikator	Topik/ Judul	Uraian Materi	Penerapan Konsep	Pustaka
1	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dalam berbagai kesempatan dalam bentuk lisan dan tulisan.	Siswa mampu berbicara di depan umum	Pidato	Cara berbicara di depan umum: ketika kita berbicara di depan umum kita harus memperhatikan: kepada siapa kita berbicara, dimana, kapan, dalam situasi apa, dan berbicara masalah apa?	Berpidato pada rapat OSIS.	Penulis, tahun, judul, penerbit, kota.

Gambar 2. Contoh penyusunan Jabaran Materi (JM)

NO	VISUAL	AUDIO
	Segmen 1	
	Tune Pembuka	Musik
	Opening/Briging (apersepsi)	Live/Montage Shot
	Sajian Materi	Live
	Repetisi	Live
	Latihan	Soal
	Jawaban	Musik
	Bumper	
	Briging	
	Segmen 2	

Gambar 3. Contoh format sajian program pembelajaran

Memahami teknik pengambilan gambar

Tahap produksi video merupakan tahap untuk merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra-produksi. Sebelum melakukan perekaman gambar ada baiknya memahami dahulu dasar-dasar dari pengambilan gambar. Camera Angle atau sering disebut sebagai sudut pengambilan gambar dengan kamera, merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menyampaikan pesan melalui penempatan kamera pada sudut dan ketinggian tertentu (Christian Pangihutan Sitorus, 2019). Terdapat 3 faktor yang menentukan sudut kamera, yaitu ukuran subjek, sudut subjek, tinggi kameradiantaranya:

b. Produksi

Produksi adalah bagian dari program acara yang merupakan dasar awal dari desain produksi atau menjadi muara dari seluruh tahapan produksi, dengan demikian sebuah desain program akan menjadi acuan pokok untuk seluruh crew didalam melaksanakan produksinya (Erwan Effendy, 2023). Selanjutnya untuk memulai produksi video, tim produksi video biasanya dipimpin oleh seorang sutradara yang mempunyai peran untuk bertanggung jawab terhadap berjalannya produksi video yang sedang berjalan. Biasanya sutradara dibantu oleh beberapa asisten untuk membantu kelancaran produksi video yang sedang berlangsung. Salah satu hal yang perlu dicermati dalam tahap produksi ini ketika pengambilan gambar yaitu mencatat adegan, shoot atau scene yang sudah diambil oleh kameramen. Teknik pencatatan ini dinamakan *camera logging*. Dalam melakukan pencatatan gambar yang sudah diambil tidak bisa hanya mencatat saja, akan tetapi catatan tersebut harus disesuaikan dengan *shooting script* yang sudah dibuat.

Proses pencatatan dilakukan untuk menghindari adegan atau scene yang terlewat ketika dilakukannya pengambilan gambar sehingga pelaksanaan produksi yang dilakukan bisa berjalan dengan efektif. Karena ketika ada pengambilan gambar yang terlewatkan dan harus melakukan pengambilan gambar ulang, kesalahan ini akan sangat berpengaruh

kepada pendanaan yang sudah direncanakan. Ketika harus melakukan pengambilan gambar ulang secara tidak langsung akan menambah anggaran dana. Ketidacermatan dalam pencatatan pengambilan gambar akan menjadi kesalahan yang sangat fatal ketika produksi video yang dilakukan berkaitan dengan sebuah peristiwa yang tidak dapat diulang kembali, misalnya peristiwa pernikahan atau sebuah event perusahaan. Ini mengapa penting sekali melakukan pengecekan list pengambilan gambar dan disesuaikan dengan *shooting script* yang sudah direncanakan.

Selama proses pengambilan gambar, ada beberapa hal yang mesti diperhatikan supaya mendapatkan hasil gambar yang baik, diantaranya:

1. Jika menggunakan kamera *smartphone*, usahakan untuk lebih dekat dengan objek yang sedang direkam dan jangan pernah menggunakan fitur *zoom* pada kamera. Melihat dari kualitas dari kamera *smartphone* yang kurang baik, biasanya jika menggunakan fitur *zoom* gambar yang dihasilkan akan rentan goyang.
2. Berhati-hatilah dengan cahaya. Karena pencahayaan menjadi factor utama dalam menghasilkan gambar yang bagus. Jadi pastikan objek yang akan direkam mendapatkan kualitas pencahayaan yang maksimal. Jika pencahayaan alami tidak mencukupi, usahakan menggunakan pencahayaan tambahan seperti menggunakan lampu.
3. Gunakan alat bantu kamera seperti tripod kamera ketika akan merekam gambar dalam jangka waktu yang lama untuk menghindari gambar goyang. Atau untuk melakukan gerakan *panning*.
4. Perhatikan komposisi gambar sebelum melakukan perekaman agar mendapatkan gambar yang indah dan tidak membosankan mata penontonnya.
5. Dan yang terakhir perbanyaklah mengambil stock gambar agar nanti pada saat proses editing, video yang dihasilkan akan lebih dinamis dan tidak monoton.

Setelah semua tahapan produksi video terselesaikan, ada baiknya dilakukan pengecekan ulang sebelum memastikan bahwa tahapan produksi ini sudah final sebelum memasuki tahap pasca produksi

c. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dari sebuah produksi video. Video merupakan salah satu bentuk media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran (Destia Wahyu Hidayati, 2022). Pada tahap ini dilakukan proses pemotongan dan penyambungan gambar sesuai dengan jalan cerita yang dibuat atau biasa disebut dengan istilah editing video. Beberapa istilah yang harus dipahami didalam proses editing video diantaranya:

1. *Motivasi*

Pada film, gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dan sebagainya sering kali ditampilkan sebelum gambar utama (subjek/objek). Tujuan dimunculkan gambar-gambar tersebut adalah sebagai penggiring dan penjas dari gambar selanjutnya. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya : suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kapada ki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio

2. *Informasi*

Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

3. *Komposisi*

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan Cameraworks.

4. *Continuity*

Continuity adalah suatu keadaan di mana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari continuity adalah untuk menghindari adanya jumpy (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

5. *Titling*

Semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar. Misalnya : judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

6. *Sound*

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut :

a. *Original Sound*

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

b. *Atmosfer*

Semua suara latar/background yang ada di sekitar subjek/objek.

c. *Sound Effect*

Semua suara yang dihasilkan/ditambahkan ketika saat editing, bisa dari original sound maupun atmosfer.

d. *Music Illustration*

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun electric yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosi/mood penonton.

Dalam melakukan proses editing ini dibutuhkan software atau aplikasi yang bisa menunjang keseluruhan proses. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk proses editing menggunakan smartphone adalah aplikasi filmora Go, sebuah aplikasi sederhana yang dapat diunduh di google play store.

FilmoraGo merupakan aplikasi pembuat sekaligus editing video yang memiliki banyak fitur serta penggunaannya. Aplikasi ini bisa melakukan editing video seperti cutting,

trimming, menambahkan tema, musik, dan yang lainnya dengan sangat mudah. Adapun keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi FilmoraGo tersebut adalah sebagai berikut :

1. Video yang dihasilkan memiliki kecepatan 15-120 fps, seperti kecepatan motion televisi.
2. Memiliki full editing suite dengan durasi panjang yang tidak dibatas.
3. Memiliki dual perekam perangkat.
4. Tidak ada iklan watermark yang mengganggu saat proses rendering video.
5. Memiliki efek visual yang dinamis.
6. Tampilan Menu Mudah Dimengerti dan bisa dioperasikan oleh pemula.
7. Video bisa diimpor dari sosial media seperti facebook dan juga instagram.
8. Tersedia trek audio sehingga Anda bisa memasukkan lagu favorit dalam video Anda.
9. FilmoraGo memiliki fitur unggulan dengan adanya template tema kekinian
10. Tersedia berbagai bahasa seperti arab, protugal, korea, inggris, jepang, jerman, italia, turki rusia, mandarin, spanyol, prancis, dan juga Indonesia. Anda bisa memilih bahasa yang diinginkan sesuai kemampuan
11. Hasil Pengeditan video bisa disimpan di aplikasi atau langsung diupload pada sosial media. Sehingga tidak perlu khawatir memori dalam smartphone penuh.

Selain kelebihan yang dimiliki ada beberapa tools dasar yang harus ketahui pada aplikasi FilmoraGo, yaitu:

1. Tombol Rekam Mundur
2. 4K Sufort, Edit dan Ekspor Video hingga 4K
3. GIF berfungsi untuk bisa mengekspor dan mengimpor GIG File
4. Memiliki Kontrol Kecepatan
5. Tools Impor Ekspor Sosial
6. Pengaturan warna yang diinginkan
7. Pan dan Zoom
8. Gambar di dalam Gambar yang bisa membuat video Anda lebih bervariasi
9. Mixer Audio yang berfungsi untuk memaksimalkan Equaliser

Kegunaan Tools Editing Video pada Aplikasi FilmoraGo

Magiction fungsinya bisa membuat eksperimine video terbalik sehingga tampak menarik

1. Fitur durasi fungsinya untuk mempercepat dan memperlambat video sehingga bisa menjadi video lucu dan juga menarik
2. Untuk transisi klip bisa menggunakan wipe, shutter, classic, split, zoom out sehingga transisi satu video ke video lain tampak rapih dan sempurna

Adanya fitur Filter dan Overlay bisa membuat video tampak seperti zaman dahulu. Sangat cocok bagi Anda yang ingin membuat video kenangan

Hasil

a. Prosedur Kerja

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan pemanfaatan multimedia dalam pembuatan bahan ajar yang kreatif di SMA Nurul Iman Palembang dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: Persiapan, Tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi

3.1 Persiapan

Pada tahap ini dilakukan analisa awal mengenai kebutuhan peserta kegiatan. Teknik yang digunakan adalah observasi secara langsung ke lapangan dan wawancara terhadap kepala SMA Nurul Iman Palembang, yaitu Ibu Susi Apriani. Setelah disepakati jenis dan tema kegiatan yang akan diberikan, pelaksana kegiatan melakukan persiapan dengan membuat materi dalam bentuk modul untuk diberikan kepada peserta. Materi yang diberikan berupa pengertian dasar tentang pembuatan bahan ajar yang kreatif, ketentuan-ketentuan dalam mengaksesnya, dan bagaimana cara menggunakan media multimedia dengan Filmora.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada tanggal 22 September 2022 dengan jumlah peserta yang dibatasi yaitu sebanyak 16 guru. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai pengertian dasar filmora, aplikasi sejenisnya, fitur-fitur yang dimiliki filmora, dan kelebihanannya dibandingkan aplikasi sejenis lainnya. Selanjutnya pemateri memberikan contoh penggunaan filmora dimulai dengan pembuatan cara membuat file di filmora dan cara menggunakan Filmora hingga ke pengunggahan file dan pembuatan sert pemanfaatan multimedia filmora.

Pada awal kegiatan, kegiatan dibuka dengan sambutan dari Ibu Susi Apriani selaku Kepala Sekolah SMA Nurul Iman Palembang. Tim pelaksana kegiatan memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud serta tujuan diadakannya kegiatan pelatihan. Gambar 1. Perkenalan Tim Pelaksana Kegiatan Setelah tahapan pembukaan, pelaksana kegiatan memberikan pretest guna mengukur tingkat pemahaman peserta kegiatan sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Berikutnya kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan pemaparan mengenai konsep dasar dan fungsi Multimedia. Pelaksana kegiatan memberikan contoh dan tutorial mengenai bagaimana menggunakan aplikasi multimedia yaitu filmora.



Gambar 1. Perkenalan Tim Pelaksana Kegiatan

Setelah tahapan pembukaan, pelaksana kegiatan memberikan pretest guna mengukur tingkat pemahaman peserta kegiatan sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Berikutnya kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan pemaparan mengenai konsep dasar dan fungsi Multimedia. Pelaksana kegiatan memberikan contoh dan tutorial mengenai bagaimana cara menggunakan Alpacas multimedia Filmora.



Gambar 2 Penjelasan materi Pembelajaran

Pada gambar menjelaskan tentang multimedia yang digunakan yaitu filmora dan bagaimana cara menggunakannya, apa saja yang perlu disiapkan dalam penggunaannya. Pada kesempatan ini menjelaskan download filmora terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan



Gambar 3. Interaktif Peserta



Gambar 4. Peserta Memperaktekan Materi yang diajarkan

3.3 Tahap Evaluasi

Pada akhir kegiatan diukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian dengan melakukan evaluasi yang membandingkan pemahaman peserta kegiatan terhadap materi yang diberikan baik pada saat sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi akan dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner tentang pentingnya pemanfaatan multimedia serta perlunya pemahaman guru dalam pembuatan materi ajar pada proses belajar dan mengajar. Evaluasi adalah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan kegiatan dan pemahaman peserta terkait dengan materi yang diberikan.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan adalah guru antusias mengikuti kegiatan tersebut. Itu bisa dilihat dari hasil penyebaran kuesioner 85-100% pemahaman seluruh peserta dari materi yang disampaikan terkait materi bahan ajar dan penggunaan multimedia filmora. Kegiatan pelatihan dan pendampingan perlu dilakukan secara terus menerus dan perlu mendapatkan dukungan dari berbagai pihak sehingga praktik pemanfaatan multimedia filmora dapat terus berlanjut bahwa mereka dapat menerapkan

Bahan ajar berbasis digital pada pelajaran Bahasa Inggris telah dapat mengalami peningkatan dalam menguasai target capaian kompetensi pada mata pelajaran.

UcapanTerimakasih

Ucapan Terimakasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech dan SMA Nurul Iman Palembang yang sudah memberikan dukungan dan layanan yang baik sehingga kegiatan PKM iniberjalan dengan baik.

Referensi

Alphaomegaproperty. (2020). Pengertian Media Video Pembelajaran. <https://alphaomegaproperty.co.id/pengertian-media-video-pembelajaran/>

Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 117-134.

Christian Pangihutan Sitorus, B. R. (2019). Penerapan Angle Camera Dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro Tv Biro Medan. *Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 137-150.

Dandi Sunardi1 , Eka S , Agung K H (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sma Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbaru)*. 29-34

Destia Wahyu Hidayati, L. K. (2022). Pelatihan Editing Video untuk Menunjang Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 58-66.

Erwan Effendy, R. A. (2023). Kinerja Pra Produksi, Proses Produksi, dan Pasca Produksi pada Siaran Radio Berbasis Dakwah Islami. *Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 910-925.

Heriyansyah. (2018). Guru Adalah Manjer Sesungguhnya Di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 116-127.

MasCos. (2020). VIDEO PEMBELAJARAN MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF SAAT PANDEMI COVID-19. <https://poskita.co/2020/08/23/video-pembelajaran-media-pembelajaran-efektifsaat-pandemi-covid-19/>

M. Muslichah, A. J. Mahardhani, A. F. N. Azzahra, D. E. C. Safitri, Hardiansyah, I. A. Amala, S. N. Nabila(2021), Pemanfaatan Video Pembelajaran dengan Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Jarak Jauh pada Program Kampus Mengajar di SD Negeri Jatimulyo 02 Kota Malang. *Jurnal Kiprah* 9 (2) (2021) 90-99

Nafisah Nor Saumi, M. E. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Educatio*, 149-155.

Rohani, I. R.-K. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 91-96.

Salsabila, U. H. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 188-189.

Siti Sabaniah, D. F. (2021). Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid - 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan: Educational Reseach in Indonesia (Edunesia)*, 43-54.

Yusuf, F. (2016). Analisis Proses Produksi Program Berita Radio Metro Mulawarman Samarinda. *Ilmu Komunikasi*, 98-111.