



PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGUNAKAN KDENLIVE DAN YOUTUBE

Nur Rahmansyah^{1*}, Muhammad Suhaili², Rina Watye³, Trifajar Yurmama Supiyanti⁴

¹Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

nur_rahmansyah@polimedia.ac.id, suhaili@polimedia.ac.id, rinawatye@polimedia.ac.id, trifajar@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan pada kali ini adalah pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kdenlive. pelatihan ini berguna untuk meningkatkan kemampuan / kompetensi digital para guru. PKM dilaksanakan di SMK BAKTI IDHATA, beralamat di Cilandak Jakarta selatan. Tujuan dari PKM ini adalah bagaimana teknik penggunaan / pengoperasian aplikasi Kdenlive dalam editing video dan melatih para guru untuk membuat ID Youtube pribadi dan melakukan publish video secara online sehingga para guru dapat merasakan manfaat serta meningkatkan kompetensi digital. Kdenlive adalah aplikasi video editing yang tidak memerlukan spesifikasi yang tinggi ditambah aplikasi ini bersifat opensource sehingga para guru tidak perlu pusing dalam hal lisensi dalam menggunakan aplikasi ini.

Kata Kunci: materi ajar; video editing; media online

The dedication to the community service (PKM) carried out this time is a training on creating educational videos using the Kdenlive application. This training is beneficial for enhancing the digital skills and competencies of teachers. The PKM is conducted at SMK BAKTI IDHATA, located in Cilandak, South Jakarta. The purpose of this PKM is to teach the technique of using the Kdenlive application for video editing and to train teachers in creating their personal YouTube IDs and publishing videos online. Through this training, teachers can experience the benefits and enhance their digital competencies. Kdenlive is a video editing application that does not require high computer specifications. Additionally, this application is open source, so teachers do not need to worry about licensing issues when using it. This is advantageous for them as it saves costs and eliminates the need to deal with permission concerns. With Kdenlive, teachers can easily edit educational videos and enhance their digital skills without significant technical barriers.

Keywords: teaching materials; video editing; online media

A. LATAR BELAKANG

Pada era ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk juga perkembangan TIK pada dunia pendidikan. Sudah banyak aplikasi, software dan media pembelajaran yang bisa diakses baik yang gratis maupun berbayar sehingga cukup banyak membantu kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar dalam menggunakan software bukan prioritas utama namun hanya sebagai faktor pendukung.

Pada awal tahun 2020 dunia menghadapi masalah terjadi penyebaran pneumonia yang berawal dari kota Wuhan di china, Organisasi kesehatan dunia memberi nama virus tersebut Coronavirus Disease (Covid 19) (Yuliana, 2020). Kemudian virus ini menyebar ke beberapa negara dalam waktu beberapa bulan sehingga hal ini berdampak pada bidang pendidikan. Covid-19 sangat berpengaruh terhadap kehidupan bermasyarakat khususnya kondisi ekonomi, dikondisi pandemi covid-19 seperti ini masyarakat dihadapkan faktor resiko yang banyak untuk menghindari melakukan interaksi secara langsung guna menghindari penyebaran virus corona (Eri Mardiani, 2020). Pada saat itu pemerintah melakukan pembatasan kegiatan sehingga pembelajaran offline di sekolah menjadi

online. Setelah 1,5 tahun pembatasan diberlakukan pada pertengahan tahun 2022 pemerintah mulai melonggarkan pembatasan kegiatan belajar mengajar, sehingga para guru di sekolah melakukan pembelajaran Hybrid / Blended Learning dan para guru mulai melakukan pengajaran dengan 2 metode. Video pembelajaran online akan memberikan akses yang mudah pada siswa untuk belajar dari rumah meskipun tidak pergi ke sekolah. (Elisa Susanti, 2018)

Dengan diterapkannya Hybrid / Blended learning dalam kegiatan belajar mengajar yang selama ini telah diterapkan membuat para guru dan peserta didik mulai terbiasa bahkan nyaman dengan metode ini. Oleh sebab itu, perlu adanya pelatihan yang memadai, terus ditawarkan untuk membantu guru memperbarui pengetahuan teknologi mereka dalam meningkatkan profesionalisme di era digital. (Astriawati, 2020) Dalam kegiatan belajar mengajar baik online maupun offline seringkali terdapat materi yang kurang dapat dimengerti oleh peserta didik secara cepat, sehingga hal ini menghabiskan waktu para guru untuk mengulang materi yang sudah disampaikan pada hari itu. Hal ini membuat guru lebih dapat mengimplementasikan e-learning berbasis video. (Sri Suryanti, 2021)

Aplikasi merupakan penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Nur Rahmansyah, 2020) Para guru telah untuk menggunakan media online seperti Zoom, Google meet untuk memberikan materi pembelajaran yang bermanfaat secara online. Para guru di SMK Bakti Idhata juga berniat untuk membuat materi pembelajaran yang dapat disaksikan secara online menggunakan media online seperti youtube namun para guru mengalami kendala pada software video editing yang butuh spesifikasi tinggi dan lisensi yang cukup mahal sehingga membuat para guru mengurungkan niat untuk membuat video mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini kami tim pengabdian melakukan pengabdian di SMK Bakti Idhata yang berlokasi di Cilandak Barat, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Dki Jakarta.

Untuk saat ini fasilitas internet serta perangkat komputer pribadi yang dimiliki oleh para guru SMK Bakti Idhata sudah cukup baik di hal ini membantu para guru untuk memaksimalkan penggunaan media digital sebagai alat bantu pemberian materi pembelajaran. Aplikasi yang dipergunakan pada pengabdian masyarakat kali ini menggunakan Kdenlive yang bersifat opensource. opensource adalah kunci dari kebebasan untuk meningkatkan program kerja sistem di era komputer. (Christian Murphy, 2017) Dengan mempergunakan Kdenlive tidak memerlukan komputer dengan spesifikasi tinggi sehingga memudahkan para guru membuat video.

Sesuai dengan buku Pedoman Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Tahun 2023 dari P3M Polimedia, serta berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim pengusul, telah ditetapkan pemilihan mitra kerja yaitu SMK Bakti Idhata yang bergerak dalam bidang pendidikan yang dinyatakan layak sebagai mitra Kerjasama dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat Kompetitif.

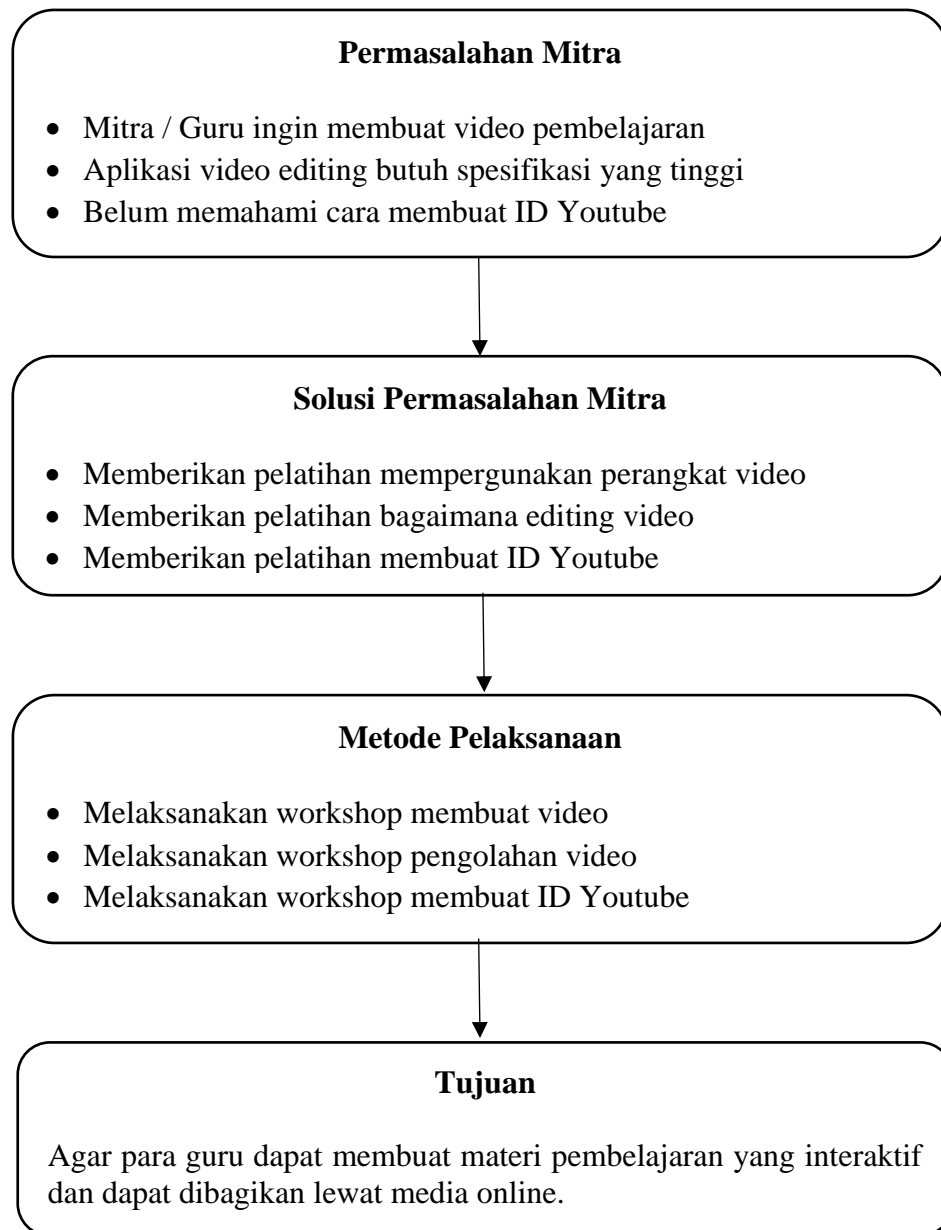
B. METODE PELAKSANAAN

Di era digital saat ini Video merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. (Gita Permata Puspita Hapsari, 2021) Sehingga dapat meningkatkan semangat belajar para peserta didik. Pada kegiatan kali ini

Tim pengabdian membuat Tahap pelaksanaan yang berkaitan dengan Pengabdian ini melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan mempergunakan alat rekam
2. Memberikan pelatihan editing video
3. Memberikan pelatihan membuat ID Youtube & Publish Video

Berikut ini adalah diagram alur proses pelaksanaan kegiatan.



Kegiatan Pengabdian masyarakat ini tidak akan mungkin berhasil tanpa adanya partisipasi dengan beberapa pihak lain. Dalam hal ini pihak SMK Bakti Idhata sebagai pihak yang menjadi mitra kegiatan pengabdian masyarakat. Mitra akan menyediakan fasilitas antara lain tempat pelaksanaan, jaringan internet serta membantu menyediakan konsumsi bagi para peserta yang mengikuti pelatihan.

Tanggal	Waktu	Materi	Penyaji
Februari 2023	12.00 sd 15.00	Penawaran Kerjasama Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom • Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom
Maret 2023	12.00 sd 15.00	Membuat MOU pelaksanaan pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom • Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom
Maret 2023	12.00 sd 15.00	Perumusan pembuatan pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom • Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom
April - Mei	12.00 sd 15.00	Membuat materi pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom • Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom • Rina Watye., S.Ds., M.Ds. • Trifajar Yurmama Supianti, S.kom., M.T
Mei - Juni	12.00 sd 15.00	Survey lokasi dan pelaksanaan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom • Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom • Rina Watye., S.Ds., M.Ds.

			<ul style="list-style-type: none"> • Trifajar Yurmama Supianti, S.kom., M.T •
--	--	--	---

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rapat konsep pengabdian kami laksanakan sekaligus persiapan akreditasi jurusan animasi



Gambar 1
Rapat Koordinasi Pengabdian Masyarakat

Setelah rapat koordinasi bersama kami melakukan koordinasi ke tempat pengabdian di SMK Bakti Idhata Jakarta. Kami bertemu dengan Kepala Sekolah SMK Bakti Idhata Bapak Nurman beserta wakil kepala sekolah Bapak Sukani.



Gambar 2
Koordinasi Pertama dengan Kepala Sekolah (Bapak Nurman Sebelah Kanan) dan Wakil Kepala Sekolah (Bapak Sukani Sebelah Kiri)

Pada bulan maret kami bertemu dengan Kepala Sekolah SMK Bakti Idhata & membuat perumusan kegiatan, disini tim pengabdian mendapat saran yang bermanfaat untuk pengabdian.



Gambar 3
Koordinasi Kedua dengan Kepala Sekolah SMK Bakti Idhata

Bulan Mei kami kembali berkunjung ke SMK BAKTI IDHATA untuk menentukan tanggal kegiatan dan mendata jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan



Gambar 4
Koordinasi Ketiga dengan Kepala Sekolah (Bapak Nurman Sebelah Kanan) dan Wakil Kepala Sekolah (Bapak Sukani Sebelah Kiri) SMK Bakti Idhata

Bulan Juni 2023 kami berkunjung mengecek ruang pelatihan dan mempersiapkan segala kebutuhan untuk pelaksanaan kegiatan.



Gambar 5
Ketua Pengabdian Melakukan pengecekan Lab Komputer SMK Bakti Idhata

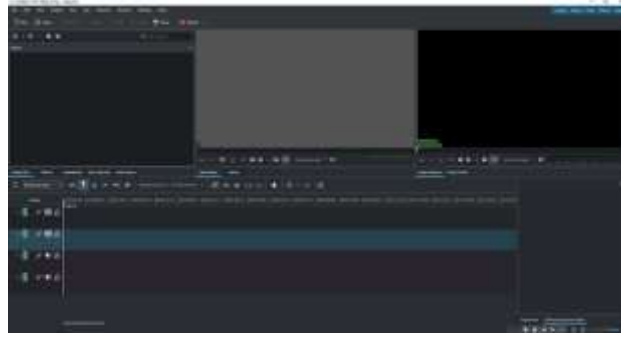


Gambar 6
Ruang Lab Komputer SMK Bakti Idhata

Selama masa koordinasi tim pengabdian melakukan pembuatan materi pelatihan



Gambar 7
Pembuatan Materi Pengambilan Gambar



Gambar 8
Pembuatan Materi KDENLIVE

Pembuatan materi Youtube, ketua pengabdian selain dosen beliau juga seorang youtuber.



Gambar 9
Pembuatan Materi Youtube

Pada 16 Juni 2023 kami memulai kegiatan pengabdian, Kegiatan ini dimulai dari jam 08.00 hingga 15.00.



Gambar 10
Foto Bersama Sebelum memulai Kegiatan

Pembukaan acara diisi sambutan oleh Kepala Sekolah SMK Bakti Idhata Bapak Nurman.



Gambar 11
Sambutan Kepala Sekolah SMK Bakti Idhata Bapak Nurman

Sambutan kedua dibuka oleh Bpk. Nur Rahmansyah sebagai ketua pengabdian masyarakat di politeknik negeri media kreatif.



Gambar 12. Sambutan Ketua Pengabdian
Politeknik Negeri Media Kreatif Bapak Nur Rahmansyah

Pemateri pertama Ibu Trifajar Yurmama Supianti memberikan pemaparan materi konsep produksi pembelajaran berbasis video, sekaligus mempromosikan salah satu project dari politeknik negeri media kreatif.



Gambar 13. Pemateri pertama Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti

Pemateri kedua Bapak Muhammad Suhaili memberikan pemaparan materi pengenalan perangkat video.



Gambar 14. Pemateri Kedua Bapak Muhammad Suhaili

Pemateri Ke Tiga Bapak Nur Rahmansyah memberikan pemaparan materi mengenai penggunaan video editor, Render & publish video, sekaligus menggantikan Ibu Rina yang hari itu juga ada kegiatan.



Gambar 15. Pemateri Ketiga Bapak Nur Rahmansyah

Anggota pengabdian dari mahasiswa diwakili oleh Anisa Shalwa Alba, bertugas dalam membantu kegiatan workshop.



Gambar 16. Mahasiswa Anggota Pengabdian Anisa Shalwa Alba

Workshop ini diikuti oleh peserta dengan antusias, cukup banyak peserta yang bertanya mengenai video editing, cara upload video ke youtube.



Gambar 17. Suasana Kelas Saat Workshop

Kegiatan ini cukup diminati oleh para peserta, beberapa peserta meminta kelanjutan lagi kegiatan ini agar dapat belajar hingga monetisasi.



Gambar 18. Ketua Pengabdian memberikan penjelasan kepada peserta



Gambar 19
Peserta mendiskusikan penggunaan aplikasi



Gambar 20
Keceriaan Peserta Pelatihan



Gambar 21
Foto Bersama kegiatan telah selesai dilaksanakan

berikut ini karya dari salah satu peserta bapak siswanto



Gambar 22
Hasil Karya Salah Satu Peserta

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya workshop pembuatan video beberapa tujuan awal yang telah disepakati telah tercapai. Serta apresiasi dari pihak SMK Bakti Idhata serta para guru yang antusias mengikuti kegiatan ini. Dengan adanya workshop ini para guru diharapkan menjadi lebih mengerti konsep, pembuatan video serta memublishnya ke youtube.

Karena keterbatasan waktu serta anggaran maka kegiatan ini hanya dilaksanakan satu hari, namun tim pengabdian juga membuka komunikasi jika para peserta ingin mendalami atau melanjutkan kegiatan ini, karena cukup banyak dari peserta yang meminta agar kegiatan ini berkelanjutan. Selain anggaran padatnya kegiatan para Guru disekolah juga ikut menyebabkan pelaksanaan tanya jawab secara online tidak dilakukan para peserta. Saran untuk kedepannya agar ada peningkatan anggaran untuk pengabdian stimulus agar bisa lebih baik dalam persiapan kebutuhan kegiatan pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini tidak akan mungkin berhasil tanpa adanya partisipasi dengan beberapa pihak lain. Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik Dan juga Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Bakti Idhata sebagai pihak yang menjadi mitra kegiatan pengabdian masyarakat serta para panitia yang telah membantu menyediakan keperluan seperti tempat pelatihan dan fasilitas pendukungnya.

DAFTAR RUJUKAN

Astriawati, N. (2020). Development Of Interactive Media Based On Videoscribe With Realistic Mathematics Education Approach To Navigation. . *MATH DIDACTIC: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* , 321 - 333.

- Christian Murphy, K. B. (2017). Community Engagement with Free and Open Source Software. *SIGCSE '17: The 48th ACM Technical Symposium on Computer Science Education Seattle Washington USA* , 669-670.
- Elisa Susanti, M. H. (2018). DESAIN VIDEO PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF PADA PENDIDIKAN JARAK JAUH: STUDI DI UNIVERSITAS TERBUKA. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 167 - 185.
- Eri Mardiani, N. R. (2020). Perilaku Konsumen Terhadap E-Commerce Disaat Pandemi Covid 19 Di Shop And Travel. *Jurnal Informatik*, 212-217.
- Gita Permata Puspita Hapsari, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2384 – 2394.
- Nur Rahmansyah, H. N. (2020). Sistem Informasi Transaksi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Mutiara Laundry. *Jurnal Rassi*, 8 - 13.
- Sri Suryanti, D. S. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DAERAH TERPENCIL. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 85-93 .
- Yuliana. (2020). Corona virus diseases (Covid-19) ; Sebuah tinjauan literatur . *WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE* , 187 – 192 .