

## Workshop Konsep Dasar dan Pembuatan Video Pembelajaran

Budi Harjo<sup>1</sup>, Nur Rokhman<sup>2</sup>, Wildanil Ghozi<sup>3</sup>, Fauzi Adi Rafrastara<sup>4</sup>, Azmi Abiyyu Dzaky<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

---

### Artikel Info

#### **Kata kunci:**

Konsep Dasar  
Video  
Pembelajaran

---

### ABSTRAK

Dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik, maka pengembangan media pembelajaran perlu ditingkatkan. Media video pembelajaran merupakan media yang sangat menarik bagi peserta didik, media ini memuat banyak gambar bergerak yang bisa merepresentasikan suatu fakta, selain itu gambar atau videonya bisa dijalankan berulang-ulang dengan video player yang sesuai. Banyak guru dan dosen belum memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengadakan workshop Konsep Dasar Video Pembelajaran bagi para guru. Aplikasi yang digunakan pada workshop ini adalah CapCut yang mudah didapatkan, dioperasikan, dan gratis. Workshop ini dapat meningkatkan kapasitas keterampilan para guru dalam menyusun pembelajaran berbasis video sebagai pengajaran bagi peserta didiknya di sekolah atau di kampus.

---

#### *Author Korespondensi :*

Wildanil Ghozi,  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131  
Email: [wildanil.ghozi@dsn.dinus.ac.id](mailto:wildanil.ghozi@dsn.dinus.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada saat ini kemajuan ilmu pengetahuan utamanya dalam bidang teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi telah mendukung aktivitas manusia pada hampir di semua bidang kehidupan di dunia [1]. Beberapa contoh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi bisa lihat, misalnya pada bidang pertanian dengan digunakannya mesin pemanen padi, dan mesin pencacah rumput, pada bidang kedokteran dengan telah digunakannya Telemedicine, Aplikasi Kesehatan *Mobile*, Sistem Rekam Medis, Aplikasi Pencitraan Medis. *Big Data* dan Analitik, *E-Healthcare Services*, Aksesibilitas dan Keterjangkauan. Pada bidang pendidikan, teknologi juga memberikan pengaruh perubahan khususnya dalam proses pembelajaran [2]. Beberapa implementasi teknologi pada bidang pendidikan antara lain digunakannya media pembelajaran online, penggunaan kecerdasan buatan (AI), sistem ujian beserta penilaian secara online [3]. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung metode pembelajaran yang kreatif dan efektif disebut dengan metode pembelajaran e-learning [4].

Ilmu pengetahuan dan teknologi tercipta sebab adanya usaha manusia untuk belajar mengenal lingkungan alam dan belajar pada proses pengalaman kehidupan yang telah dialaminya. Pada proses belajar perlu adanya pembelajaran yang baik. Aktivitas belajar dan aktivitas mengajar dalam sebuah pembelajaran merupakan dua bagian yang tidak dapat dipisahkan [5]. Agar dapat mengajar dengan baik dosen dan guru mempunyai kekuasaan dalam mengendalikan kelas, maka guru harus mengetahui kepribadian siswa agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik [6]. Kemampuan dosen dan guru dalam memahami watak siswa sangatlah penting, dan guru yang terbaik adalah yang dapat memadukan banyak metode dan strategi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Sebagian siswa memiliki kemampuan lebih baik dalam belajar dengan menggunakan metode visual, namun sebagian lainnya lebih efektif belajar dengan metode mendengarkan [7]. Adapun kata belajar sendiri itu bermakna berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu [8], [9]. Menurut Sutikno (2019), belajar merupakan sebuah proses upaya seseorang untuk mencapai perubahan baru melalui pengalaman pribadi ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dibahas dalam hal ini dilakukan secara sadar (intentional) dan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri yang lebih baik daripada sebelum

proses ini dilakukan [9]. Menurut Sequeira (2016), pembelajaran dapat artikan sebagai memberikan perubahan kedalam diri siswa yang bersifat permanen oleh seorang guru yang dapat dilakukan dengan berbagai teknik pembelajaran seperti pengembangan sikap, meningkatkan keterampilan khusus, atau memberikan pemahaman hukum-hukum ilmiah yang spesifik [10]. Sedangkan menurut A. Sayed Munna and A. Kalam, Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses transformasi dan transfer pengetahuan yang dimiliki oleh guru kepada siswa. Proses pembelajaran disebut sebagai gabungan berbagai elemen dalam proses pembelajaran, di mana seorang pendidik mengidentifikasi dan menetapkan tujuan pembelajaran, mengembangkan sumber daya pengajaran, dan menerapkan strategi pembelajaran [11].

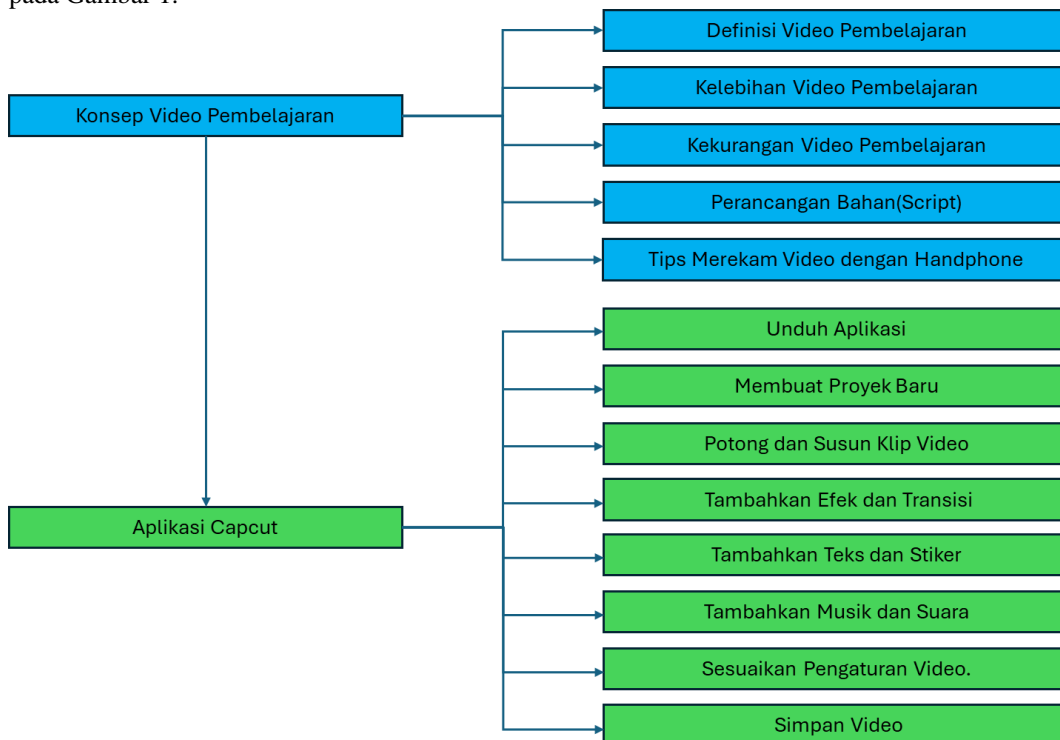
Pada proses pembelajaran terdapat beberapa metode yang bisa digunakan, diantaranya adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, tanya jawab, resitasi, latihan, dan lain sebagainya [12]. Pada kesempatan ini, penulis menggunakan metode Ceramah dan Demonstrasi rangka pelaksanaan Workshop Konsep Dasar Video Pembelajaran yang diikuti oleh beberapa dosen dan guru yang mendaftar pada Workshop PPMULTINDO.

Media Video pembelajaran dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari yang tidak selalu sesuai dengan minat atau kesukaan peserta didik [13]. Video pembelajaran dapat berperan hanya sebagai bahan pelengkap materi untuk meningkatkan pemahaman ketika *handout*, namun persiapannya tidak dilakukan secara profesional menyajikan materi pembelajaran secara menyeluruh [14]. Adapun definisi kata video menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah rekaman gambar bergerak atau acara televisi yang disiarkan di televisi, maka dapat disimpulkan bahwa video adalah penyajian gambar bergerak [15]. Video berasal dari bahasa Latin, *video-vididivisum* yang artinya melihat (kekuatan untuk melihat). Ada berbagai jenis media audio dan video. Media audio\visual adalah media yang menyajikan informasi untuk diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Audio termasuk salah satu media yang paling efektif untuk belajar mendengarkan. Menurut Yudianto (2017), Video merupakan media elektronik yang tercipta dari gabungan teknologi audio dan video untuk menghasilkan penyajian informasi yang menarik serta dinamis. Film dapat didistribusikan dalam bentuk VCD dan DVD yang memudahkan untuk dibawa, mudah dimainkan, dan menarik banyak penonton serta menyenangkan untuk ditonton [14].

Berdasarkan paparan di atas, maka perlunya diadakan workshop Dasar Video Pembelajaran bagi dosen dan guru, sehingga nantinya mereka bisa memberikan pengajaran yang tepat dan berkualitas bagi peserta didiknya di kampus atau di sekolah.

## 2. METODE

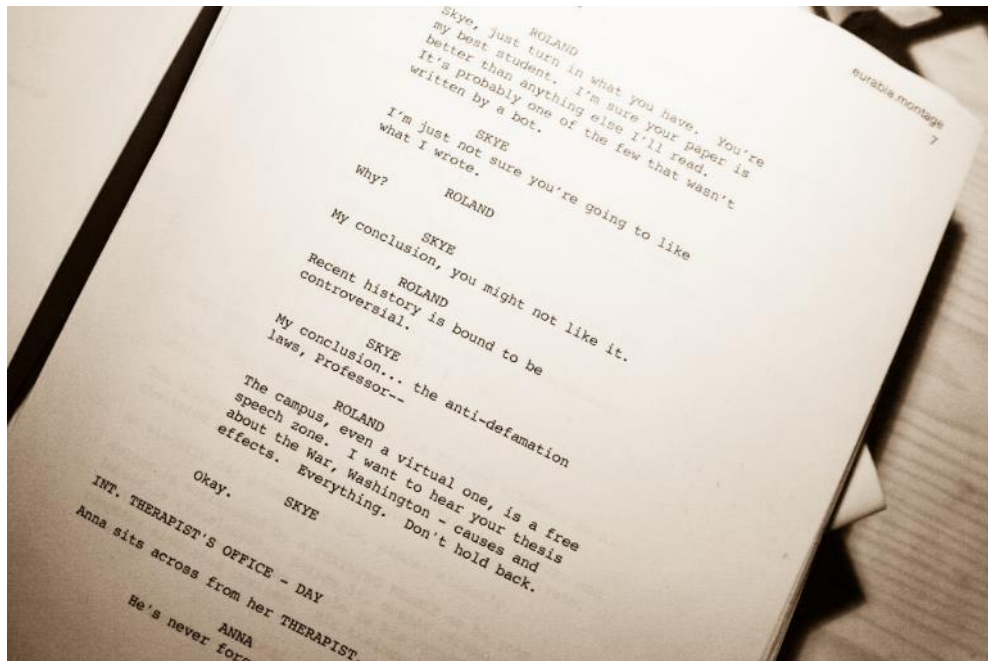
Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Workshop Konsep Dasar Video Pembelajaran dijelaskan pada Gambar 1.



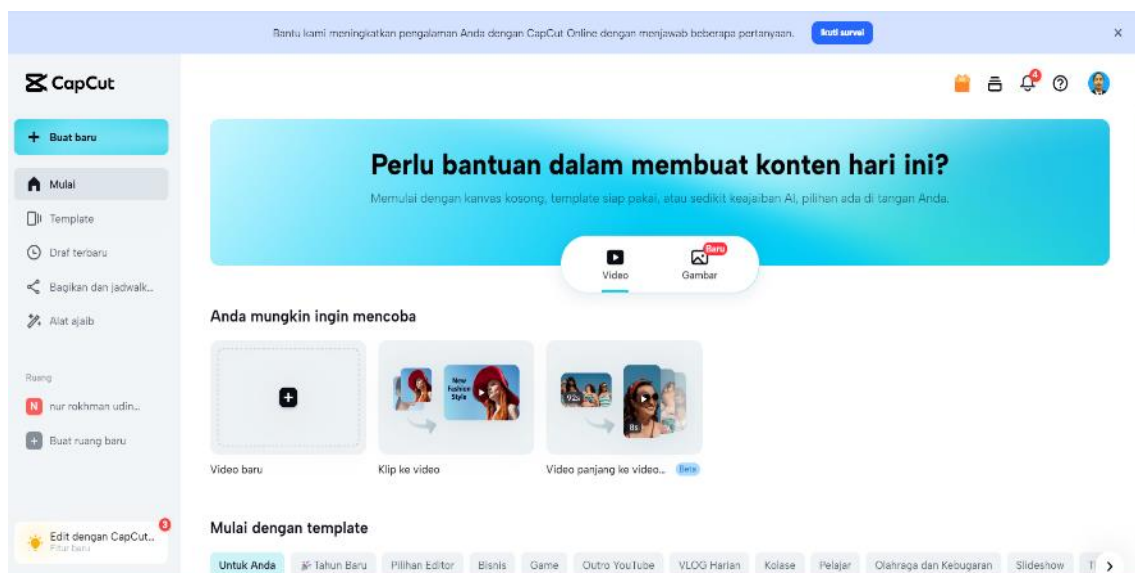
Gambar 1. Metode Pembelajaran

Berdasarkan metode pembelajaran yang telah disusun pada gambar 1, proses pelatihan difokuskan pada 2 tahapan yaitu:

1. Penjelasan tentang Konsep Video Pembelajaran, dengan harapan peserta workshop mampu memahami definisi video pembelajaran, kelebihan video pembelajaran, kekurangan video pembelajaran, perancangan bahan(script) yang dijelaskan pada Gambar 2, dan tips merekam video dengan handphone
2. Pada tahap kedua, penulis menjelaskan tentang cara mengunduh aplikasi, membuat proyek baru yang dijelaskan pada Gambar 3, potong dan susun klip video, tambahkan efek dan transisi, tambahkan teks dan stiker, tambahkan musik dan suara, sesuaikan pengaturan video, dan simpan video.



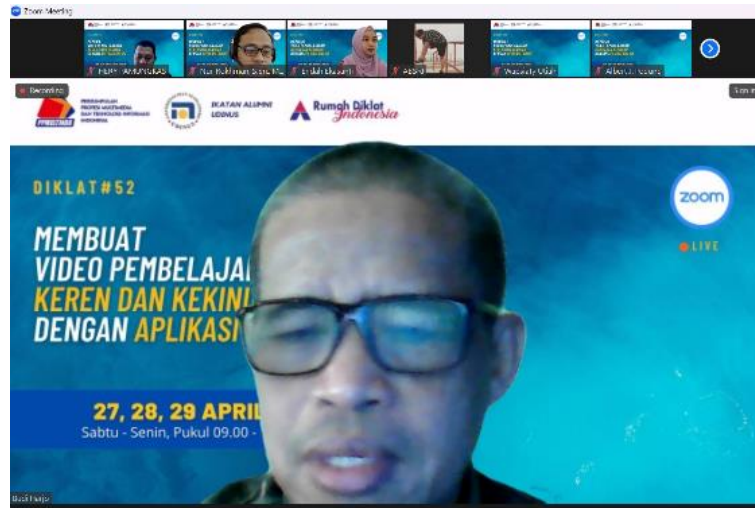
Gambar 2. Skrip Video Pembelajaran



Gambar 3. Aplikasi CapCut

### 3. PEMBAHASAN

Pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 27-29 April 2024 secara daring menggunakan aplikasi Zoom meeting. Pelatihan diikuti oleh peserta sebanyak 158 orang dengan latar belakang guru dan dosen. Metode daring dipilih supaya dapat mengakomodir peserta yang berasal dari luar kota hingga luar provinsi. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 4 dan gambar 5 berikut ini.



Gambar 4. Dokumentasi Materi Konsep Video Pembelajaran



Gambar 5. Dokumentasi Materi Aplikasi Capcut

Gambar 4 menunjukkan Budi Harjo ketika sedang memaparkan materi berkaitan tentang penyusunan konsep dan perancangan video pembelajaran, sedangkan pada gambar 5 menunjukkan Nur Rokhman sedang menjelaskan langkah-langkah melakukan pembuatan video melalui aplikasi Capcut. Penyampaian materi oleh kedua narasumber tersebut dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom Meeting.

#### 3.1. Evaluasi Workshop

Tahapan evaluasi workshop pada Pengabdian Masyarakat ini dideskripsikan pada Gambar 6 dengan tahapan sebagai berikut:

##### a. Survei dan Kuisisioner Sebelum Workshop

Tahapan pertama ini dilakukan agar penulis mengerti dan memahami kemampuan peserta terhadap materi yang akan diberikan kepada peserta. Pemahaman kemampuan dasar para peserta ini sangat bermanfaat dalam menentukan tingkat kedalaman materi yang akan disampaikan dan studi kasus yang

paling sesuai dengan peserta. Selain itu, kuisioner sebelum workshop dapat digunakan sebagai perbandingan dengan survei sesudah workshop sehingga diperoleh pengukuran keberhasilan workshop.

b. Kuis Saat Pelatihan

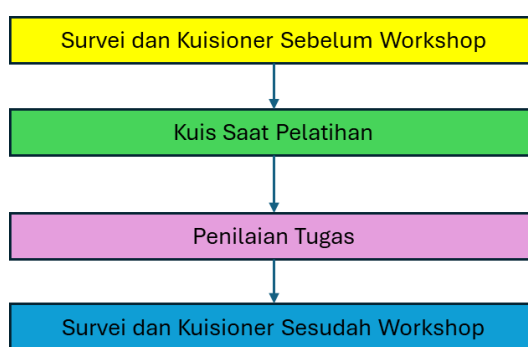
Tahapan kedua ini dilakukan dengan harapan pemateri bisa mengontrol focus peserta dalam menerima materi. Pelatihan yang dilakukan melalui daring membutuhkan interaksi tinggi antara pemateri dan peserta untuk menjaga fokus para peserta.

c. Penilaian Tugas

Tahapan ketiga ini dilakukan agar peserta bisa mengulang dan mengeksplorasi materi yang telah diberikan oleh pemateri. Selain itu, pemateri dapat memperkirakan tingkat pemahaman peserta secara langsung sehingga dapat langsung mengulang atau menekankan bagian-bagian yang belum dipahami oleh peserta workshop.

d. Survei dan Kuisioner Sesudah Workshop

Tahapan keempat ini dilakukan agar penulis mengetahui respon atau tanggapan yang diterima oleh peserta terhadap materi yang telah diberikan oleh pemateri.



Gambar 6. Tahapan evaluasi Workshop

### 3.2. Perbandingan Hasil Pelatihan

Pemahaman dan kemampuan peserta sebelum dan setelah mengikuti workshop dibandingkan untuk memperoleh hasil dari kegiatan pelatihan ini. Objek yang dinilai antara lain adalah pemahaman konsep video pembelajaran dan kemampuan menggunakan aplikasi Capcut. Hasil dari pelatihan ini dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pelatihan

Objek	Sebelum Workshop	Sesudah Workshop
Konsep Video Pembelajaran	Peserta belum bisa memahami tentang konsep Video Pembelajaran	Peserta sudah bisa memahami tentang konsep Video Pembelajaran
Aplikasi Capcut	Peserta belum bisa membuat video Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut	Peserta sudah bisa membuat video Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut

Perbandingan hasil pelatihan menunjukkan bahwa workshop ini berhasil meningkatkan kapasitas peserta dalam memahami konsep video pembelajaran serta kemampuan dalam membuat video pembelajaran sebagai bahan ajar.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah dilakukan pada program pengabdian dalam kegiatan Workshop Konsep Dasar Video Pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- Pengenalan konsep Pembelajaran Video pada peserta, guru-guru dan dosen-dosen yang terdaftar pada Workshop PPMULTINDO, sangat membantu mereka dalam pembuatan Video Pembelajaran.
- Penggunaan aplikasi CapCut sangat membantu mereka dalam pembuatan Video Pembelajaran.
- Workshop konsep Pembelajaran Video berikutnya diharapkan bisa mengintegrasikan berbagai objek yang menarik untuk memperkaya Video Pembelajaran seperti, objek animasi, objek maps, dan lain-lain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan dukungan dalam program Pengabdian Masyarakat ini.

## REFERENCES

- [1] C. A. Cholikh, “Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang,” *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, vol. 2, no. 2, pp. 39–46, 2021.
- [2] S. Suryadi, “Peranan Perkembagnan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan,” *INFORMATIKA*, vol. 3, no. 3, pp. 9–19, Oct. 2019, doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.
- [3] M. T. Hidayatullah, M. Asbari, M. I. Ibrahim, and H. H. Faidz, “Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia,” vol. 02, no. 06, 2023.
- [4] H. Hasriadi, “Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi,” *Sinestesia*, vol. 12, no. 1, pp. 136–151, Jun. 2022.
- [5] Mia, “Karakteristik Perkembangan Peserta Didik,” *Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan*, vol. 6, no. 4, pp. 351–371, Oct. 2022.
- [6] H. Mularsih, “Instructional Strategies, Personality Types and the Outcome of Junior High School Students on Learning Bahasa Indonesia,” *Makara Hubs-Asia*, vol. 14, no. 1, p. 65, Jul. 2010, doi: 10.7454/mssh.v14i1.226.
- [7] A. Djamaluddin and B. D. P. Wardana, 1st ed. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- [8] E. Setiawan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).” [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/belajar>.
- [9] M. S. Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2019.
- [10] A. H. Sequeira, “Introduction to Concepts of Teaching and Learning,” *SSRN Electronic Journal*, Sep. 2012, doi: 10.2139/ssrn.2150166.
- [11] A. S. Munna and A. Kalam, “Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review”.
- [12] M. Hauff and W. Laaser, “Educational Video and TV in Distance Education-Production and Design Aspects.” 1996.
- [13] S. N. Isnaini, F. Firman, and D. Desyandri, “PENGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR,” *ALPEN*, vol. 7, no. 1, pp. 42–51, Jan. 2023, doi: 10.24929/alpen.v7i1.183.
- [14] A. Yudianto, “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2017.
- [15] F. Yuanta, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 91–100, Dec. 2019.