

Pelatihan Pembuatan Materi Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OpenShot Bagi Guru-Guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang Jawa Tengah

Nurdin Bahtiar¹, Priyo Sidik Sasongko², Beta Noranita³, Khadijah⁴, Fajar Agung Nugroho⁵

Departemen Ilmu Komputer / Informatika FSM Universitas Diponegoro, Semarang

¹nurdinbahtiar@gmail.com

²priyoss@if.undip.ac.id

³betanoranita.undip@gmail.com

⁴khadijah0303@gmail.com

⁵fajar@lecturer.undip.ac.id

Abstrak — SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang merupakan sekolah yang turut berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Visinya adalah mewujudkan generasi masa depan yang berprestasi, berilmu pengetahuan dan teknologi, berketrampilan, serta berakhlak mulia. SMAIT Bina Amal ini masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan keterbatasan segala sumber daya yang ada, sehingga perlu diupayakan peningkatan kemampuan para pendidik dalam menggunakan media pembelajaran alternatif terutama dalam hal penyusunan materi pembelajaran. Aplikasi (perangkat lunak) OpenShot Video Editor merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan materi pembelajaran berbasis video yang diperuntukan untuk guru, siswa, sekaligus orang tua siswa. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi editing video yang ringan, mudah dipelajari, serta tidak berbayar. Penggunaan aplikasi ini merupakan bagian dari Kompetensi Kelas Maya dari mata pelajaran di sekolah yang disesuaikan Kurikulum 2013. Oleh karena itu, perlu dilakukan Pelatihan Pembuatan Materi Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi OpenShot bagi Guru-guru SMAIT Bina Amal Gunungpati. Diharapkan program kemitraan ini dapat membekali kemampuan dan ketrampilan para guru dalam memberikan pembelajaran beragam yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Pelatihan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi para guru sesuai bidangnya dan diharapkan dapat digunakan dalam peningkatan mutu pembelajaran sekaligus memberikan variasi pembelajaran secara *e-learning* bagi siswa.

Kata kunci — *e-learning*, kelas maya, OpenShot, program kemitraan, video pembelajaran,

I. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan tahun 2013 (K-13) mengisyaratkan penggunaan teknologi informasi yang intensif pada proses pembelajaran. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang telah diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan.

Tersedianya media pembelajaran yang variatif merupakan tuntutan masa kini bagi lembaga pendidikan. Di sisi lain lembaga pendidikan kini dituntut untuk menyediakan media pembelajaran yang *up to date* sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dan informasi.

Menjamurnya smart phone dengan kemampuan akses browser internet sebenarnya merupakan peluang positif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini perlu dipertimbangkan karena hampir semua siswa masa kini senantiasa akrab bahkan kadang tak terpisahkan dengan produk IT tersebut. Selain itu, pengembangan *Learning Management System* (LMS) di sekolah juga merupakan salah satu cara yang bisa

dilakukan untuk menyediakan media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa masa kini.

Perangkat lunak OpenShot memiliki fitur yang cukup lengkap meskipun tidak berbayar. Aplikasi ini bisa digunakan di sistem operasi Windows, Mac, bahkan Linux. Bukan hanya sekedar bisa *trimming* dan *resizing* saja, OpenShot ini sudah dilengkapi dengan *curve-based Key Frame animations* efek-efek 3D yang bisa langsung digunakan. *Interface*-nya juga sangat familiar meskipun bagi pengguna awam yang baru pertama kali melakukan edit video. OpenShot ini dapat dikatakan sebagai aplikasi yang ramah bagi pemula yang mau belajar video editing.

Penerapan kurikulum di SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang Jawa Tengah sudah didukung dengan penggunaan sarana prasarana terutama laboratorium komputer. Salah satu media virtual yang direkomendasikan untuk PBM pada kurikulum 2013 adalah berupa video pembelajaran. Pengenalan aplikasi OpenShot sebagai tools pembuat video pembelajaran, merupakan salah satu upaya menjalankan program pendidikan dan pelatihan atau program yang relevan yang responsif terhadap kebutuhan nasional dan regional dalam bidang pendidikan terbuka / jarak jauh. Pendidikan jarak jauh ini

sebagai pelengkap, suplemen, atau sebagai pengganti pembelajaran konvensional dan evaluasi pembelajaran di dalam kelas.

SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang turut berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan visinya adalah mewujudkan generasi masa depan yang berprestasi, berilmu pengetahuan dan teknologi, berketrampilan serta berakhlak mulia. Meskipun SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang ini sangat sulit dalam pengaksesan internet untuk para siswa, namun SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang ini tetap berusaha menjadikan para siswa melek teknologi informasi terutama yang bersifat positif.

Teknologi informasi dinobatkan sebagai salah satu dari *the Most Influential Invention of the Century* atau penemuan paling berpengaruh abad ini oleh majalah *TIME*. Dengan dua inovasi yang berupa komputer dan internet komunikasi menjadi semakin mudah dan semakin memperpendek jarak antar komunitas. Hal ini didukung dengan semakin pesat dan bermacam-macamnya sosial media yang menjadikan komunikasi semakin mudah.

Pemanfaatan aplikasi jejaring pembelajaran sosial sebagai sarana pembelajaran semakin memberikan nilai tambah bagi para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang yang memanfaatkannya, sehingga dengan melihat sisi manfaat positif ini, Tim pengabdian masyarakat mencoba untuk mengenalkan pemanfaatan aplikasi jejaring pembelajaran sosial sebagai sarana pembelajaran kepada para guru terutama dalam penyusunan materi video pembelajaran pada Virtual Classroom menggunakan aplikasi OpenShot bagi SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang. Pihak SMAIT Bina Amal berusaha membekali para guru tentang cara pembuatan video materi pembelajaran yang dalam hal ini adalah untuk persiapan Ujian Nasional. Dengan harapan bahwa guru pada akhirnya mampu menguasai teknologi yang dapat digunakan dalam melakukan suatu pembelajaran.

II. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilakukan Pelatihan Pembuatan Video Materi Pembelajaran pada Virtual Classroom menggunakan Aplikasi Openshot Bagi Guru-Guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang dengan harapan bahwa pelatihan ini dapat menambah pengetahuan para guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan IT untuk membuat materi pembelajaran yang menarik bagi para siswa-siswinya.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi informasi diartikan sebagai bidang-bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan perekayasaan serta teknik-teknik pengelolaan yang digunakan dalam penanganan dan pengolahan informasi [2]. Selain itu, menurut *The Meriam Webster Dictionary*, teknologi informasi (TI) adalah teknologi yang melibatkan perkembangan, pemeliharaan, dan penggunaan sistem komputer, perangkat lunak (*software*), dan berbagai jaringan untuk memproses dan distribusi data [8]. Terbukanya informasi global dalam situs-situs internet menjadi sumber segala informasi bagi segala lapisan masyarakat, termasuk pelajar dan akademisi [9]. Informasi ilmu pengetahuan baik yang telah usang maupun yang modern dapat ditelusuri melalui internet.

Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi begitu pesat. Saat ini hampir semua aspek kehidupan masyarakat sudah tersentuh oleh teknologi informasi termasuk dunia pendidikan [1]. Teknologi informasi dapat diartikan sebagai bidang-bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan perekayasaan serta teknik-teknik pengelolaan yang digunakan dalam penanganan dan pengolahan informasi [3]. Menurut Hanson sosial media adalah media yang didesain untuk mempermudah interaksi sosial yang bersifat interaktif dua arah [4]. Sosial media yang berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audien menjadi dari banyak audiens ke banyak audiens. [7].

Sosial media mempunyai beberapa karakter khusus [7], yaitu:

1. Jangkauannya dari skala kecil ke khalayak global
2. Mudah diakses dengan biaya yang terjangkau
3. Relatif mudah digunakan
4. Dapat memancing respon khalayak secara lebih cepat
5. Mudah dalam melakukan proses pengeditan suatu pesan

Menurut Liana Evans terdapat beberapa bentuk jejaring sosial [6]:

1. Sosial News site yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan berita, informasi, artikel, foto, video, yang kemudian akan diberikan penilaian (*vote like / dislike*) atas informasi tersebut
2. Social networking yang memungkinkan orang untuk membuat web pribadi dan terhubung dengan teman-temannya untuk berbagi konten komunikasi.

3. Social sharing yang memungkinkan pengguna untuk berbagi konten pada pengguna yang lain.
4. Blog yang memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan dirinya dalam bentuk artikel ide, pemikiran, dan informasi.
5. Microblogging semacam Twitter
6. Forum yang dapat digunakan sebagai sarana berdiskusi antar pengguna

Sosial media maupun jejaring sosial bisa dimanfaatkan untuk berbagi pengetahuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang salah satunya berupa video.

OpenShot adalah software video editor gratis berbasis Open Source, dimana seseorang bisa melakukan editing dan manipulasi video dengan mudah dan cepat tanpa adanya pembatasan durasi eksport video.

OpenShot bisa digunakan oleh siapa saja tanpa adanya pembatasan dengan fitur editing video yang kaya fitur dan salah satu kelebihanannya adalah tidak adanya *watermark* sehingga bisa digunakan untuk kebutuhan aneka projek video.

Salah satu keunggulan lain OpenShot adalah software video editor ini cukup ringan, bisa berjalan pada CPU dengan resource standar. Sehingga sangat membantu mereka yang ingin belajar editing video dengan anggaran yang terbatas. Bagi Anda yang tertarik untuk belajar editing video, Anda bisa menggunakan OpenShot ini.

Bagi yang membutuhkan panduan editing video dengan menggunakan aplikasi OpenShot, bisa mendapatkan tutorial dasar cara penggunaan OpenShot di dalam website-nya, yaitu www.openshot.org. Semua panduan bisa didapatkan dengan gratis, dan dapat dipelajari oleh siapa saja yang membutuhkan.

Platform ini memberikan siswa jalur untuk berinteraksi dengan rekan-rekan mereka dan guru mereka dalam suasana akademis. Lebih jauh lagi penggunaan platform ini dapat mengajarkan siswa untuk bagaimana berperilaku secara Online dan bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajar mereka dengan sistem yang keamanannya terjamin. Pada hakikatnya platform ini mudah dipelajari dan mudah digunakan terutama bagi para guru yang menganggap dirinya berada di luar basis pengetahuan teknologi yang berkembang saat ini [8].

OpenShot Video Editor merupakan sebuah perangkat lunak editing video yang bebas digunakan dan open-source. OpenShot dapat digunakan di lingkungan sistem operasi Linux, macOS, maupun Windows.

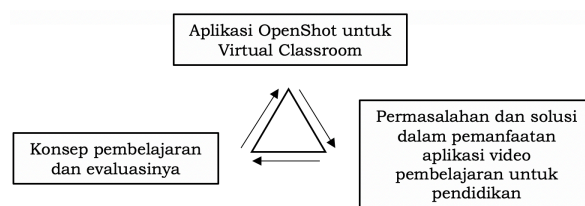
Aplikasi OpenShot dapat digunakan untuk pembuatan video materi pembelajaran untuk diajarkan kepada para siswa-siswi di sekolah.

IV. METODE KEGIATAN

Pemanfaatan aplikasi Openshot untuk pembuatan video materi pembelajaran pada Virtual Classroom bagi para guru di SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 7 Maret 2020, bertempat di SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang.

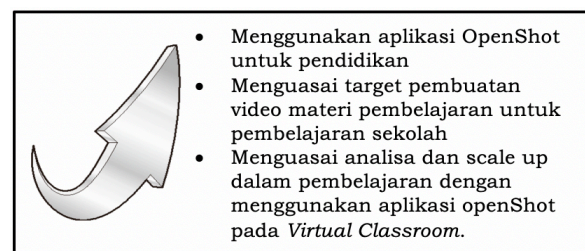
Adapun materi yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Pengenalan Aplikasi Openshot
2. Pengenalan konsep-konsep pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi Openshot untuk Virtual Classroom
3. Pemberian contoh pemanfaatan Aplikasi Openshot dalam pembuatan materi video pembelajaran.
4. Sharing pengalaman permasalahan yang muncul ketika pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Openshot.



Gbr. 1. Kerangka Desain Pelatihan

Diharapkan dengan cara-cara seperti Gambar 1 di atas, maka pelatihan pemanfaatan aplikasi Openshot untuk *Virtual Classroom* dalam pembuatan video materi Pembelajaran bagi para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang dapat meningkatkan keterampilan para guru seperti terlihat pada Gambar 2.



Gbr. 2 Efek yang Diharapkan dari Pelatihan Aplikasi Openshot

Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang pada

waktu dan tempat yang akan disepakati. Adapun alur yang digunakan pada kegiatan ini disajikan pada Gambar 3.



Gbr. 3 Alur Kegiatan Pengabdian

Penjelasan dari masing-masing tahapan pada alur Gambar 3 di atas adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Pada tahap ini dilakukan sosialisasi terlebih dahulu kepada Kepala Sekolah SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang mengenai rencana kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya, Kepala Sekolah menyampaikan kepada para Guru untuk mengikuti kegiatan pengabdian tersebut pada waktu dan tempat yang akan disepakati bersama.

b. Penyusunan materi dan evaluasi

Pada tahap ini disusun materi yang akan disampaikan pada kegiatan pengabdian. Materi-materi yang akan disampaikan adalah penyusunan video pembelajaran pada Virtual Classroom menggunakan Aplikasi OpenShot. Materi-materi tersebut selanjutnya akan disusun dalam bentuk booklet atau modul untuk dibagikan ke setiap peserta.

c. Kegiatan penyuluhan

Kegiatan penyuluhan akan dilakukan pada waktu dan tempat yang telah disepakati bersama dengan peserta pengabdian, yaitu Guru-guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang. Kegiatan ini akan dilakukan dengan tiga metode, yaitu ceramah, praktik, dan diskusi. Ceramah bertujuan untuk menyampaikan materi-materi tersebut kepada peserta, praktik bertujuan untuk mencoba secara langsung penggunaan aplikasi OpenShot, selanjutnya sesi diskusi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta.

d. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian. Setiap peserta akan diberi kuisioner terkait materi yang telah disampaikan. Dari kuisioner tersebut akan diketahui seberapa jauh pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diikuti oleh 36 peserta para guru ini, diawali dengan pemberian materi pemanfaatan Teknologi Tepat Guna berupa Pelatihan Pembuatan Video Materi Pembelajaran Pada Virtual Classroom Menggunakan OpenShot bagi para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang. Para guru diberikan modul pelatihan. Kemudian mereka berlatih pembuatan materi video pembelajaran menggunakan aplikasi Openshot pada Virtual Classroom.

Selain itu para guru juga mencoba menampilkan materi video pembelajaran pada Virtual Classroom. Selama pelatihan, para guru dipandu seorang instruktur dan dibantu oleh beberapa asisten komputer. Hal ini cukup efektif dalam proses pelatihan ini. Sehingga diharapkan para guru mendapatkan bekal kemampuan dan wawasan untuk membuat desain bentuk video pembelajaran dengan berbagai teknik dan animasi melalui aplikasi OpenShot dan selanjutnya bisa menerapkannya untuk kegiatan pembelajaran berbasis online.

Di akhir pelatihan, para guru memberikan komentar sebagai masukan bagi Tim Pengabdian Masyarakat untuk di kemudian hari. Salah satunya adalah menyarankan untuk menambah konten pembuatan multimedia yang menghasilkan animasi seperti kartun atau objek bergerak yang serupa.

Dengan pengabdian masyarakat ini, para peserta pelatihan nampak antusias mengikuti rangkaian kegiatan yang ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan pada sesi diskusi dan praktek. Harapan dari peserta adalah adanya tindak lanjut dari pelatihan pemanfaatan Teknologi Tepat Guna ini, misalnya berupa pendampingan secara berkelanjutan.

Adapun luaran kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Tim pengabdian masyarakat Departemen Ilmu Komputer/Informatika FSM Undip sebagai berikut:

1. Para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang mengenal Teknologi Tepat Guna berupa aplikasi OpenShot untuk pembuatan materi pembelajaran pada Virtual Class Room
2. Para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang dapat mendesain bentuk video pembelajaran berbasis OpenShot dengan membuat bahan ajar berupa video pembelajaran yang selanjutnya dapat mensosialisasikan dan menerapkan Teknologi Tepat Guna berbasis OpenShot pada Virtual Classroom untuk pembelajaran kepada siswa-

siswi SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang.

3. Para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang dapat berkolaborasi dalam aplikasi Edmodo ini untuk pelaksanaan pembelajaran dengan materi video pembelajaran.
4. Para guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang dapat mengembangkan materi ajar dilengkapi dengan video pembelajaran berbasis OpenShot secara online secara lebih profesional dan berdaya saing sehingga persiapan pelaksanaannya dapat maksimal, serta dapat menerapkannya sebagai langkah awal persiapan *Smart Digital Classroom*.

VI. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan Teknologi Tepat Guna berupa pemanfaatan Aplikasi OpenShot dalam penyusunan materi video pembelajaran menggunakan aplikasi OpenShot pada *Virtual Classroom* semacam ini perlu dilakukan secara berjenjang dan kontinu agar para peserta pelatihan memperoleh ketrampilan yang memadai dalam menggunakan media sosial pembelajaran sebagai media pembelajaran kreatif dilengkapi dengan materi video pembelajaran berbasis Aplikasi OpenShot dengan pemanfaatan Teknologi Informasi berbasis internet sebagai media pendidikan di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Para peserta berhasil mendesain materi video pembelajaran menggunakan aplikasi OpenShot pada *Virtual Classroom*. Akhirnya melalui pembelajaran pemanfaatan teknologi tepat guna berupa penguasaan aplikasi OpenShot sebagai *tool* untuk pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas akademik para siswa SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang. Selanjutnya Aplikasi OpenShot untuk pembuatan video pembelajaran dapat memperkaya dan meningkatkan teknik pembelajaran yang lebih interaktif bagi guru dan siswa pada *Virtual Classroom* menggunakan Aplikasi OpenShot.

VII. SARAN

Pemanfaatan Teknologi Tepat Guna berupa Aplikasi OpenShot sebagai *tools* untuk berinovasi dan berkreasi dalam menyusun materi video pembelajaran dapat memperkaya dan meningkatkan kemampuan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Hendaknya model pembelajaran secara online dikelola secara profesional dan berkelanjutan untuk dapat memberikan dampak yang positif.

Para guru dapat berkreasi dan berinovasi secara bijak dalam memanfaatkan media sosial pembelajaran yang dilengkapi dengan memberikan materi berupa video pembelajaran yang diterapkan pada *virtual classroom* penunjang di kelas konvensional.

REFERENSI

- [1] Anderson, T & Elloumi, F. *Theory and Parctice of Online Learning*, Canada: Athabasca University, 2004.
- [2] Anonim. (2003). Undang Undang RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Indonesia: <http://www.komnasham.go.id/instrumen-ham-nasional/uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.
- [3] Development, B. A. *Report on Information Technology*. Great Britain: HM Stationery Office, 1980.
- [4] Hadi Purnama, *Media Sosial di Era Pemasaran 3.0 Corporate and Marketing Communication*, Jakarta Pusat Studi Komunikasi dan Bisnis, Program Pasca Sarjana Universitas Mercu Buana, pp 107 -124, 2011.
- [5] Hadjerrouit S, *Developing Web-Based Learning Resources in School Education: A User-Centered Approach*. [Versi elektronik]. *Interdisciplinary Journal of E- Learning and Learning Objects*, 6, 115-135, 2010.
- [6] Napitupulu, *Social Media Nation*, Jakarta, Prasetya Mulya Publishing, 2013.
- [7] Stanton, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Jilid Tujuh, Jakarta, Erlangga, 2001.
- [8] The Merriam-Webster English Dictionary, Revised edition, 2004.
- [9] Yogyanto H. M, *Sistem Teknologi Informasi*. Andi Offset Yogyakarta, 2003.
- [10] Zyainuri dan Eko Marpanaji, *Penerapan E-Learning Moodle Untuk Pembelajaran Siswa yang Melaksanakan Prakerin*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nomor 3, 2012.