

**PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN SOFTWARE FILMORA PADA MAHASISWA
UNIVERSITAS COKROAMINOTO YOGYAKARTA**

**Aji Permana Putra¹, Yenny Anggreini Sarumaha²,
Nur Dina Meylaila Khasanah³, Dian Khairiani⁴**

¹²³⁴*Pendidikan Matematika Universitas Cokroaminoto Yogyakarta*

*putrapermanaaji@gmail.com

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran era sekarang ini dituntut untuk bisa beradaptasi dengan dunia digital. Salah satu *point* yang diperhatikan adalah pembuatan video pembelajaran. Maka dari itu perlu untuk dilakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran pada mata pelajaran matematika berbantu *software editing video filmora* untuk kemudian diunggah pada kanal *youtube*. Pelaksanaan pengabdian ditujukan kepada para mahasiswa semester akhir (tujuh). Hal pertama yang dilakukan oleh Dosen pengabdian yaitu observasi terhadap mahasiswa yang akan diberikan pelatihan tepatnya mahasiswa semester tujuh program studi Pendidikan Matematika dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil *pre-test* diketahui sebelum dilakukan perlakuan (pelatihan) nilai pemahaman mengenai video pembelajaran sebesar 30%, pemahaman penggunaan *software* video pembelajaran 20% dan pemahaman kanal pengunggahan video pembelajaran di internet 30%. Setelah dilakukan pelatihan dan pembuatan video pembelajaran maka pemahaman mahasiswa naik menjadi 70% untuk video pembelajaran, 60% untuk *software* video pembelajaran, dan 70% pengunggahan video pembelajaran di internet. Diharapkan kegiatan semacam ini rutin dilakukan dalam rangka memberikan edukasi dan pencerahan terhadap pihak-pihak yang memerlukan.

Kata kunci : Video Pembelajaran, Filmora, Kanal Youtube.

ABSTRACT

In today's learning process, we are required to be able to adapt to the digital world. One of the points to pay attention to is making learning videos. Therefore, it is necessary to carry out training in making learning videos on mathematics subjects with the help of Filmora video editing software to then upload them to the YouTube channel. The implementation of the service is aimed at final (seventh) semester students. The first thing that the service lecturer does is observe students who will be given training, specifically students in the seventh semester of the Mathematics Education study program by giving pre-tests and post-tests. From the pre-test results, it is known that before the treatment (training) was carried out, the value of understanding learning videos was 30%, understanding the use of learning video software 20% and understanding channels for uploading learning videos on the internet 30%. After training and making learning videos, student understanding increased to 70% for learning videos, 60% for learning video software, and 70% for uploading learning videos on the internet. It is hoped that activities like this will be carried out regularly in order to provide education and enlightenment to parties who need it.

Keywords: Learning Videos, Filmora, Youtube Channel.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya pembelajaran matematika tidak lagi menggunakan model konvensional dengan memberikan pembelajaran langsung pada waktu dan tempat yang sama. Perkembangan teknologi berdampak pada dunia Pendidikan, dimana antara pendidik dan peserta didik tidak lagi ada sekat yang jelas (Musrupah dkk., 2022; Panjaitan, 2022). Pembelajaran berlangsung dengan sumber referensi yang tidak terbatas, ruang waktu yang tidak lagi sama serta persoalan yang tidak lagi rutin. Hal ini memicu kesadaran dari berbagai pihak dengan mengambil berbagai cara agar supaya perkembangan teknologi dan informasi bisa memberikan dampak yang positif terutama pada dunia Pendidikan. kebutuhan tersebut lebih terasa lagi saat pembelajaran dari rumah saat pandemic (Nurhayati, 2020; Putra & Malini, 2022; Sianturi, 2021)

Program Sarjana/Strata-1 Jurusan Pendidikan Matematika mewajibkan bagi para mahasiswa untuk selalu update terhadap sesuatu perkembangan dalam dunia pendidikan. Hal ini dengan ditandai selalu berkembangnya kurikulum yang sejurus dengan lapangan pekerjaan yang akan dituju nanti (Nadjih dkk., 2023). Mahasiswa Pendidikan matematika diwajibkan memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam berbagai hal terutama dalam inovasi dunia Pendidikan (Sari dkk., 2022). Kurikulum terbaru menuntut agar mahasiswa bisa *update* terhadap *trend* perkembangan teknologi dunia pendidikan dimana sekarang pembelajaran tidak lagi berurut seperti halnya buku paket pelajaran, *ranking* siswa dalam kelas, tugas rutin dll. Perkembangan lebih menitik beratkan mengenai *era disruptif* dalam dunia pendidikan. Setiap menit, setiap detik, teknologi selalu berubah, selalu ada yang baru, selalu ada yang timbul dan tenggelam. Maka dari itu mutlak diperlukan kolaborasi yang tepat antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dalam dunia Pendidikan.

Semenjak dimulainya pembelajaran *online*, penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan mulai *masif* dan tidak bisa dibendung. Pendidik sudah semestinya menjadi pelopor serta penggerak dalam transformasi ilmu pengetahuan baik bagi peserta didik maupun bagi orang tua dari peserta didik. Keterlibatan peserta didik tidak cukup kalau tidak diimbangi dari orang tuanya. Pembelajaran secara *online* memungkinkan peserta didik tidak bertemu langsung pada waktu dan tempat yang sama serta memerlukan alat koneksi tambahan diantaranya adalah *laptop* atau *smartphone* dan juga jaringan internet. Dari semua piranti tersebut mulailah dapat terselenggara sebuah pembelajaran yang dapat

mengubah semua mindset baik dari peserta didik maupun dari oran tua/wali dari peserta didik.

Dalam perkembangannya, pembelajaran secara *online* tidak selalu harus memakai siaran *live* yang memerlukan aplikasi meeting room seperti halnya *zoom meeting*, *google meet* dll. Penggunaan video pembelajaran juga merupakan salah satu metode dalam rangka peserta didik bisa memahami materi secara mandiri. Pembelajaran dengan menggunakan media video ini dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat membantu pemahaman materi yang disajikan dengan visualisasi berupa video (Sofyan Hadi, 2017), sehingga siswa menjadi tertarik belajar daripada cara belajar yang hanya menunjukkan gambar dan kata-kata pada buku saja (Brame, 2015).

Berdasar pada pemahaman sebelumnya maka seorang calon pendidik harus memiliki bekal keterampilan/*skills* dalam rangka mentransformasikan pelajaran kepada peserta didik maupun *update* terhadap hal-hal baru yang sedang menjadi trend bagi dunia pendidikan maupun dalam kehidupan masyarakat. Terlebih lagi sekarang tantangan yang dihadapi adalah *era society 5.0*, dimana sekarang semua berlomba-lomba dalam penggunaan kecerdasan buatan dalam rangka memudahkan semua pekerjaan manusia. Skills yang harus dimiliki seorang pendidik adalah untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* dalam dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*). Diharapkan pendidik menjadi pribadi yang kreatif, mampu mengajar, mendidik, menginspirasi serta menjadi suri teladan (Pupung, 2021).

Video pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang bisa dibuat oleh pendidik berdasarkan kebutuhan dalam suatu pembelajaran (Hidayati, Amilia dan Amsal, 2018). Menurut Aliwardhana (2021) menjelaskan bahwa pengertian aplikasi *wondershare filmora* adalah : *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau pemograman yang dikeluarkan oleh *Wondershare* yang dirancang untuk memproses atau mengedit video. Proses pengeditan video dengan *Filmora* relatif cukup mudah dan sederhana tetapi memiliki kualitas yang cukup powerfull. *Wondershare Filmora Video Editing* merupakan aplikasi video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja *filmora* juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, *Filmora editor video* tidak mengesampingkan fitur, sehingga tidak perlu khawatir dengan kualitas hasil editannya.

Media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* dilengkapi dengan berbagai pilihan karakter, fondasi, objek, video dan suara yang dimeriahkan dan memiliki semua instrumen dan item yang diharapkan untuk merancang materi video yang akan dibuat

Dalam rangka mengasah kecakapan atau *skills* tersebut maka dalam kesempatan kali ini pengabdian membuat sebuah pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran mata Pelajaran matematika pada mahasiswa semester akhir yaitu semester tujuh. Tujuan dari pelatihan ini adalah membekali para mahasiswa sebelum lulus dalam menempuh kuliah untuk bisa memanfaatkan teknologi dan informasi seoptimal mungkin sehingga nanti jikalau sudah terjun di dunia kerja bersama masyarakat bisa menjadi inspirasi dan teladan baik dari sikap maupun dari pengetahuan.

Kondisi awal mahasiswa semester tujuh program studi pendidikan matematika Universitas Cokroaminoto Yogyakarta (UCY) sudah aktif dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam kampus. Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL II) telah berjalan sesuai rencana, berawal dari situ para mahasiswa mengetahui kondisi *real* yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik. Para mahasiswa PPL II sering kali dimintai tolong oleh guru pamong untuk membuat tugas keguruan salah satunya yaitu membuat video pembelajaran mata pelajaran. Tentu hal seperti ini menjadi mutlak diperlukan sebuah pelatihan dalam rangka membekali para mahasiswa untuk selalu *update* terhadap tugas-tugas keguruan yang terbaru.



Gambar 1. Kondisi Awal Mitra

Kondisi awal mitra yaitu mahasiswa semester tujuh program studi pendidikan matematika sebelum dikenakan perlakuan. Mahasiswa dengan ekspektasi tinggi dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembuatan video pembelajaran.

METODE PENGABDIAN

Metode yang dipakai pada pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada para mahasiswa program studi pendidikan matematika. Sebelum pelatihan dimulai diberikan *pre-test* dan *post-test* setelah pelatihan selesai. Pengenalan *software filmora* dan pembuatan *script* dan naskah video dilakukan sebelum pengambilan video pembelajaran dilakukan, dengan berkonsultasi terlebih dahulu dengan pengabdi sehingga terjadi sinkronisasi dari rencana dan pelaksanaannya kemudian. Jumlah mahasiswa semester tujuh program studi pendidikan matematika sebanyak 11 orang. Para mahasiswa tergabung dalam empat kelompok dan terbagi menjadi empat sesi pengambilan video pembelajaran.

Pelatihan dilakukan setiap hari Selasa, dari pukul 13.00 s.d 14.30 mulai dari tanggal 21 November s.d 19 Desember tahun 2023. Pada setiap kesempatan diberikan waktu kepada mahasiswa sebanyak dua sampai tiga orang dalam proses pembuatan video pembelajaran. Setelah sesi pertama selesai maka dilanjutkan pengambilan video pembelajaran sesi berikutnya, di sisi lain mahasiswa yang telah selesai pengambilan video pada sesi sebelumnya maka melaporkan perkembangan *draft project video* pembelajarannya untuk diberi masukan yang sesuai.

Pada akhir sesi diberi informasi bahwa nanti video pembelajaran yang sudah dibuat (jadi) harus di *upload* pada kanal video di internet yaitu kanal youtube. Sehingga dari awal ada penilaian adanya peningkatan atau tidak selama pelatihan diberikan, serta ada output yang dihasilkan dari selama pelatihan dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Antusias dari para mahasiswa nampak sekali pada saat awal pelatihan dilakukan. Mahasiswa mengerti akan pentingnya adaptasi terhadap hal-hal baru dalam dunia Pendidikan. Khususnya dalam pembuatan video pembelajaran mereka tertantang untuk mencoba sesuatu hal baru dengan berbagai peralatan yang perlu dipersiapkan, dengan berbagai keterampilan yang harus dikuasai.



Gambar 2. Antusias Mitra

Untuk mengetahui seberapa jauh mahasiswa memahami pembuatan video pembelajaran maka diberikan *pre-test* kepada para mahasiswa sebelum pelatihan pembuatan video pembelajaran dilaksanakan. *Pres-test* dilaksanakan sebelum kegiatan pelatihan dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal dari para peserta sebelum dikenai perlakuan. Dari hasil *pre-test* setelahnya dapat diketahui adakah perbedaan antara sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan dari para peserta perbedaan pemahaman dan keterampilan yang dimiliki.



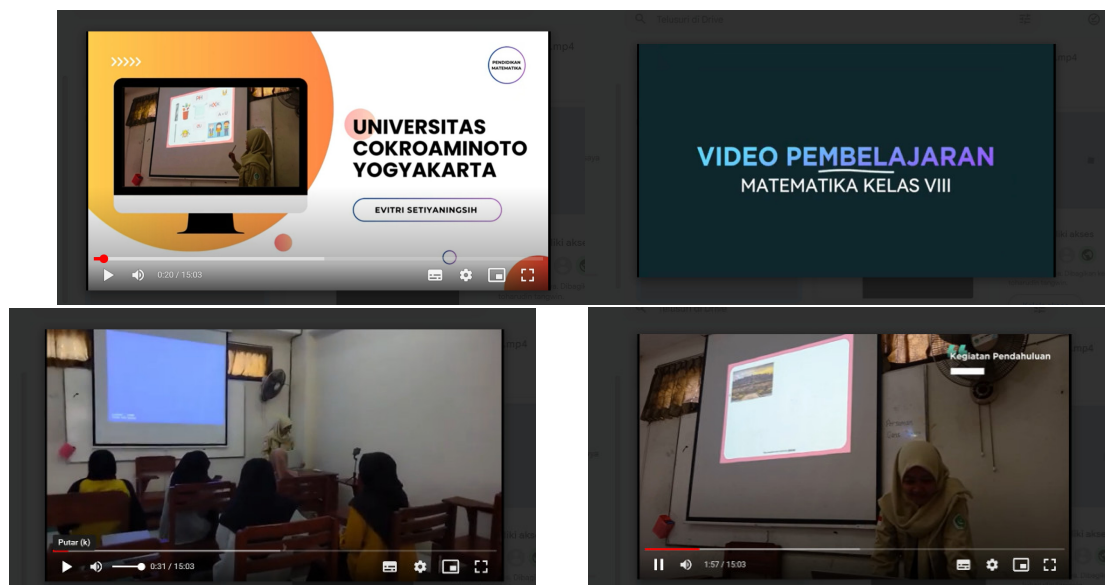
Gambar 3. Pre-Test Diberikan Kepada Peserta Pelatihan

Setelah *pre-test* diberikan, maka dimulai pelatihan pembuatan video pembelajaran. Mahasiswa secara bergiliran sesuai sesi yang diberikan. Ada sejumlah sebelas mahasiswa yang mengikuti pelatihan yang terbentuk menjadi empat sesi pengambilan video pembelajaran. Dalam setiap sesi terdapat dua sampai tiga mahasiswa dengan peralatan yang sudah disiapkan masing-masing.



Gambar 4. Proses Pengambilan Video Pembelajaran

Setelah proses pengambilan video pembelajaran maka dilanjutkan untuk proses *editing video* pembelajaran menggunakan *software filmora*. Proses *editing video* pembelajaran melibatkan mahasiswa dan pengabdian dalam rangka memadupadankan antara ekspektasi yang diharapkan dan hasil yang diperoleh. Editing video menggunakan *software filmora* untuk hasil yang lebih terstandar dan mahasiswa bisa terampil menggunakan *software editing video* professional.



Gambar 5. Contoh *Screenshot* hasil editing video pembelajaran

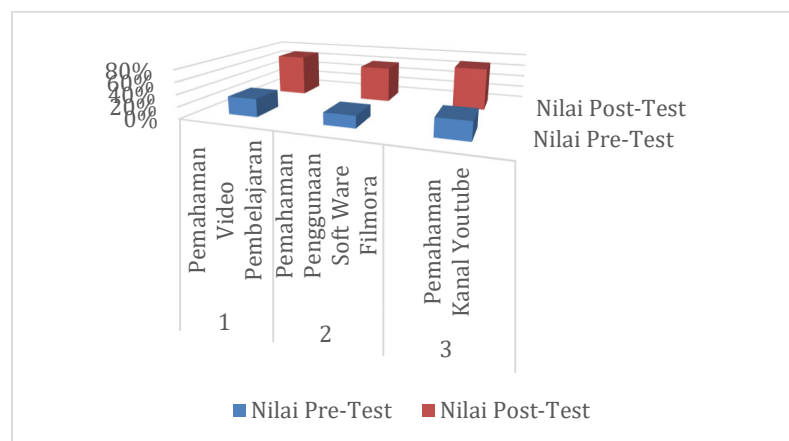
Setelah proses editing video selesai, maka kegiatan dilanjutkan dengan melakukan *post-test* untuk mengetahui kemajuan yang diperoleh antara sebelum dan sesudah

pelaksanaan kegiatan. Post test dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan usai berlangsung. Mahasiswa mengisi post-test yang telah diberikan untuk mengetahui tingkat kemajuan pengetahuan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.



Gambar 6. *Post-Test* Diberikan Kepada Peserta Pelatihan

Dari hasil *pre-test* dan *post test* diketahui ada peningkatan dari segi pengetahuan mengenai pemahaman pembuatan video pembelajaran. Hasil disajikan pada table berikut:



Gambar 7. *Chart Pre-Test dan Post-Test*

No	Materi	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	Pemahaman Video Pembelajaran	30%	70%
2	Pemahaman Penggunaan Software Filmora	20%	60%

3	Pemahaman Kanal Youtube	30%	70%
---	-------------------------	-----	-----

Table 1. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

KESIMPULAN

Dari uraian pembahasan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dari awal kegiatan dilaksanakan mahasiswa belum mengetahui mengenai pembuatan video pembelajaran menggunakan *software filmora*. Antusias mahasiswa sangat tinggi ketika mengetahui bahwa pembuatan video pembelajaran merupakan salah satu tugas dari pendidik yang wajib untuk dikerjakan. Proses pengambilan video juga merupakan tantangan bagi mahasiswa dikarenakan mahasiswa juga menyertakan property pendukung seperti halnya alat perekam video (smartphone), laptop, proyektor serta tripod. Proses selanjutnya yaitu editing video pembelajaran menggunakan *software filmora*. Pada tahap ini mahasiswa masih kurang lihai dalam menata jalannya fase-fase dalam video pembelajaran, diantaranya opening video, substansi video, timing video, angel video serta kecerahan dari video yang ditampilkan. Maka perlu pembetulan agar dihasilkan video pembelajaran yang semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Musaropah, U., Ayu Zita Sari, N., Hermawan, T., & Nasruddin, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Congklak Pada Pembelajaran Operasi Hitung Bagi Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Intersections*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.973>
- Nadjih, D., Santoso, F. S., Hermawan, T., Rahman, A. S., Rahayu, S. H., Arifin, Z., & Nasruddin, M. (2023). Peningkatan Akreditasi Jurnal Nasional bidang Studi Islam. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(2), 173–188. <https://doi.org/10.47200/AWTJHPSA.V2I2.1635>
- Nurhayati, R. (2020). Analisis SWOT Pelaksanaan Perkuliahan Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 di STAI Yogyakarta. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 5(1), 63–72. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v5i1.916>
- Panjaitan, B. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengajar Dengan Teknik Pembelajaran Berbasis Powerpoint Melalui Pola Bimbingan Individu Di SMAN 2 Tarutung Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Intersections*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.972>

- Putra, A. P., & Malini, H. (2022). Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Saat Dan Pasca Pandemi Covid-19. *Intersections*, 7(1), 39–47. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.1138>
- Sari, S. N., Nurdianti, D., & Maulana, B. S. (2022). Telaah Pengintegrasian STEAM pada Model Problem Based Learning Terhadap Adversity Quotient Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 598–605.
- Sianturi, D. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru Mengadakan Video Pembelajaran Melalui Kegiatan iHT Dengan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 6(2), 155–168. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v6i2.887>
- Aliwardana, H. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui In House Training. *Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman. Al Fikrah*, 4(1), h. 28.
- Brame, C. (2015). Effective Educational Video. . Retrieved from <http://cft.vanderbilt.edu/guides-subpage/effective-educational-video>.
- Hidayati, A., Amilia, W., Amsal, F.M. (2018). Need Analysis of Media Video Development for Character Education at Early Childhood Education in Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 169, 108-110. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.26>.
- Pupung Puspa Ardini, (2021) Book Chapteri : Pedagogi Dalam Perspektif Pembelajaran Di Era. Society 5. 0. Yogyakarta: Sahabat Alam Raflesia.
- Sofyan Hadi (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. 96-102. Retrieved form <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849>