



Penggunaan Aplikasi *Wondershare Filmora* Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMA 16 Pekanbaru

Rahmat Ramadansur*, Al Khudri Sembiring, Marta Dinata

Universitas Lancang Kuning, Indonesia

*rahmatramadansur89@unilak.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan guru-guru SMAN 16 Pekanbaru dalam penerapan pemanfaatan aplikasi *Wondershare Filmora* sebagai wadah pembelajaran interaktif yang memadukan video, gambar serta tulisan sekagus yang dapat memancing visual siswa dalam pembelajaran disekolah. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah 1) *Pretest*: berupa kuesioner yang diberikan sebelum kegiatan penyuluhan (ceramah dan diskusi) 2) melakukan seminar berkaitan dengan pengkajian metode peta pikiran, terdiri dari: gambar atau *slide*, yaitu media penyuluhan yang mengandung aplikasi serta petunjuk dalam proses pelaksanaan *filmora*, 3) *workshop* penulisan pengoperasian aplikasi *filmora* dan 4) pendampingan, 5) *Posttest*: berupa kuesioner yang diberikan setelah kegiatan pelatihan selesai. Hasil kegiatan pengabdian adalah: (1) Terdapat hasil dari pemahaman penggunaan dan aplikasi *Filmora* bagi guru pengoperasian aplikasi yang tepat menjadi tolak ukur dalam pengabdian ini; (2) Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi *filmora* yang di padukan dalam bentuk media pembelajaran yang lebih vokus pada audio visual, memahami langkah-langkan penggunaan aplikasi *Filmora*, serta cara menggabungkan antara video, gambar serta tesk yang ada dalam pembelajaran; (3) Meningkatnya pengalama guru guru dalam proses pembelajaran serta mengurangi ketidak tercapaiannya pembelajaran dan (4) Peserta pelatihan telah bisa menggunakan aplikasi *Filmora* dengan baik tanpa bantuan dari team pengabdian.

Kata kunci: Audio-Visual, Media Pembelajaran ,Wondershare Filmora

ABSTRACT

This community service activity aims to provide knowledge and skills for SMAN 16 Pekanbaru teachers in the application of using the Wondershare Filmora application as an interactive learning platform that combines video, images and writing at the same time that can provoke students' visuals in learning at school. The methods used in this activity are 1) Pretest: in the form of a questionnaire given before counseling activities (lectures and discussions) 2) Conducting seminars related to the study of the mind map method, consisting of: pictures or slides, namely counseling media containing applications and instructions in the process of implementing Filmora, 3) writing workshops on the operation of the Filmora application and 4) assistance, 5) Posttest: in the form of a questionnaire given after the training activities are over. Based on the comparison of the results of the

pretest and posttest, it can be seen that the indicator that has a higher increase compared to other indicators is the socialization indicator using Wondershare Filmora which is still very much needed by teachers to improve students' abilities. This indicator increases the percentage of pretest and posttest from 68.15% to 86.00%. The average percentage of the questionnaire distributed to participants related to the use of the Wondershare Filmora application in community service activities at SMAN 16 Pekanbaru was 64.23% in the good category. Meanwhile, after being given socialization on the application of Wondershare Filmora, the average percentage of the questionnaire was 78.57%, including in the good category.

Keywords: *Audio-Visual, Media for Learning, Wondershare Filmora*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bentuk komunikasi dan terjadi secara khusus, sehingga media memiliki tempat dan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011; Syahdan et al., 2021). Dalam proses belajar mengajar, pesan atau sumber utama informasi biasanya berasal dari guru, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Pesan atau pengetahuan yang disampaikan merupakan seperangkat keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru membutuhkan media untuk menyampaikan informasi yang secara efektif dan efisien, misalnya media audio visual (Syahdan et al., 2022).

Belajar melalui media audio visual berarti produksi yang menggunakan materi yang asimilasi visual dan auditori tidak semata-mata bergantung pada pemahaman kata atau simbol serupa (Mulyatiningsih, 2011). Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Shahzad et al., 2009). Salah satu alat yang tepat untuk menulis teks negosiasi adalah media audio visual. Sufanti (2012) menyatakan bahwa media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang penggunaannya harus dilihat dan juga didengar. Tantangan bagi guru adalah kemampuan yang berbeda dari setiap siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Guru harus merancang pembelajaran dengan cara yang kreatif dan mudah dipahami siswa.

Pengalaman belajar langsung disajikan dalam bentuk media video. Untuk membuat bahan pembelajaran berupa video, dapat menggunakan *software* atau aplikasi yang disesuaikan dengan pembuatan bahan pembelajaran. Banyak program yang dirancang untuk kebutuhan bisnis manusia dan ternyata bisa dijadikan bahan pembelajaran. Salah satu program yang digunakan untuk membuat media video edukasi adalah *Wondershare Filmora Software*.

Wondershare Filmora adalah perangkat lunak film rumahan. Itu memudahkan untuk membuat video sendiri dengan menawarkan berbagai *template* bawaan yang penuh dengan fitur

yang disertakan dengan semua garis waktu. Anda dapat menyesuaikannya dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video (Brown, 2020).

Perangkat lunak *Wondershare Filmora* banyak digunakan oleh pengguna YouTube dan juga untuk membuat video komersial, namun dalam penelitian ini guru menyajikan format video pendidikan berupa video yang dihasilkan oleh aplikasi *Filmora*. Media pembelajaran berbasis multimedia saat ini sangat bervariasi dari yang sederhana hingga yang kompleks, contohnya *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses editing video menjadi sederhana dan mudah namun dengan fungsi yang cukup powerful. *Wondershare Filmora* menawarkan solusi bagi guru yang ingin mengonversi pembelajaran ke media video dengan cepat. Menggunakan aplikasi ini untuk membuat media video pendidikan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Aplikasi ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menawarkan efek menarik yang akan membantu siswa agar tidak bosan saat belajar.

Keadaan para guru yang belum memiliki wawasan cukup tentang penggunaan aplikasi *filmora*, dimana guru guru terbiasa menggunakan media power point yang tidak di padukan dengan video video yang interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa nya, hal ini berfungsi dan dapat mengurangi mengatasi kendala kendala yang dihadapi dalam pembelajaran, Dengan demikian, belajar menggunakan media video dengan *Filmora* bisa lancar dan tidak repot .

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yuli dkk (2020) di ketahui hasil penelitian nya menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *filmora* ini sangat membantu guru guru dalam menyampaikan materi sangat mudah dan cenderung membuat suasana pembelajaran sangat antusias, hal ini dilihat dari nilai KKM yang di SMAN 3 Palembang sebesar 85. Penelitian yang sama dilakukan oleh Ratna (2018) dengan judul perkembangan media video pembejaraan di SMK N 6 Yogyakarta. Dari hasil penelitian di dapatkan bahwa nilai KKM siswa SMK mengalami peningkatan dengan pencapaian nilai sebesar 87.

Dari hasil identifikasi awal yang dihadapi oleh guru, maka dapat disimpulkan bahwa guru SMAN 16 Pekanbaru memiliki masalah berikut:

1. Belum memiliki pengetahuan dasar terkait pengaplikasian *filmora* yang cukup
2. Belum memahami dengan baik penerapan pembelajaran menggunakan *filmora*

Mengacu dari hasil temuan tersebut, maka diketahui para guru kurang pengetahuan dan kemampuan tentang Aplikasi *Wondershare Filmora*. yang di gunakan sebagai pasilitator pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan visualisasi pembelajaran dalam sertiap

materi. Program pendampingan penggunaan Aplikasi *Wondershare Filmora* Sebagai sarana pembelajaran yang sangat efektif saat ini. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang kini sangat terganggu dalam hal mengajar dimana kegiatan tatap muka sudah full di lakukan di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka solusi strategis yang dapat ditawarkan kepada mitra adalah dengan penerapan Aplikasi *Wondershare Filmora* Penggunaan sebagai pembelajaran yang berbasis aplikasi video dan visual yang mana bisa di sertai dengan tesk, serta gambar , dan sangat muda dalam pengoperasian di SMAN 16 Pekanbaru. Materi yang diberikan meliputi cara menginstal aplikasi *Wondershare Filmora*, Cara meeting online (audio, dan video), cara kolaborasi langsung dengan aplikasi office (word, Excel, Power Point). Cara Berbagi link video pembelajaran.

Kegiatan ini bisa menjadi salah satu bentuk aktivitas guru dalam menguranginya tatap muka langsung dengan siswa , serta membuat para guru-guru lebih aktif dalam pembelajaran yang tidak perlu ketemu dengan siswa. Tahap persiapan ini terdiri dari beberapa item kegiatan, seperti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menulis. Identifikasi permasalahan ini dilakukan dengan memberikan angket kepada para responden. Angket yang digunakan merupakan modifikasi angket dari Arsyad, dkk (2019). Kegiatan selanjutnya adalah persiapan materi pelatihan, dan pembagian tugas antara pihak pelaksana dengan pihak mitra.

METODE PELAKSANAAN

1. Persoalan dan Solusi yang Ditawarkan

Dalam kegiatan pengabdian ini , yang perlu kita pahami bersama adalah peran dari setiap pengajar dalam menyampaikan materi, serta pentingnya dalam menggunakan model model serta aplikasi pendukung dalam pembelajaran, terlihat dari masih beberapa guru yang memahami aplikasi video serta cenderung pembelajaran yang di lakukan di SMAN 16 masih menggunakan metode yang standar. oleh karna itu tim menawarkan sosialisasi penerapan penggunaan *Wondershare Filmora*, yang mana dapat memberikan pengalaman kepada mitra serta untuk meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran

2. Prosedur Kerja

Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, mulai dari melakukan kegiatan analisis berupa observasi langanga dan *interview* sampai kepada pembuatan proposal dan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa sosialisasi bagi guru guru yang berada di SMAN 16 Pekanbaru. Metode yang digunkanakan yaitu metode ceramah, diskusi atau tanya jawab.

Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan sosialisasi penggunaan *Wondershare Filmora* yang terbagi 2 sesi yang dilakukan dalam 1 hari.

a. Sesi 1

Pada sesi ini dilakukan persiapan materi sosialisasi penggunaan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SMAN 16 Pekanbaru. metode yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi. Kegiatan sosialisasi aplikasi *Wondershare Filmora* menyampaikan materi sosialisasi sebagai berikut.

- 1) Pengertian apa itu *Wondershare Filmora*
- 2) Kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan *Wondershare Filmora*
- 3) Fitur-fitur yang menarik yang bisa digunakan dalam video *Wondershare Filmora*

b. Sesi 2

Pada sesi kedua digunakan metode diskusi dan tanya jawab. Untuk mengetahui sejauh mana capaian pemahaman guru dalam mengikuti sosialisasi penggunaan *Wondershare Filmora*. Adapun evaluasi dilakukan melalui praktek langsung dalam proses pengeditan aplikasi *Wondershare Filmora* melalui laptop masing – masing.

c. Lokasi dan Peserta Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di SMAN 16 Pekanbaru dengan peserta sebanyak 20 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Wondershare Filmora* Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di SMAN 16 Pekanbaru telah dilakukan pada tanggal 12 Januari 2023. Sosialisasi penggunaan aplikasi *Wondershare Filmora* ini alhamdulillah berjalan dengan baik. Dimana terlihat dari angket yang di sebarakan ke peserta, hasil dari respon peserta yang mengikuti kegiatan ini serta dari persentase yang di dapat dari penggunaan aplikasi *Filmora* dari di berikan angket sebelum dan sesudah di berikan angket.

Tabel 1. Presentasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Aplikasi *Wondershare Filmora* Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMAN 16 Pekanbaru

No	Bentuk interaksi Sosial	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>	
		%	Kategori	%	Kategori
1	Peserta (Anda) sangat membutuhkan Evaluasi tentang penggunaan Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i> sebagai pembelajaran online	60.15	Cukup Baik	75.50	Baik
2	Pendampingan penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> merupakan kebutuhan semua guru di sekolah anda	56.15	Cukup Baik	95.42	Sangat Baik
3	Peserta (Anda) sudah memahami tentang dasar-dasar penggunaan <i>Wondershare Filmora</i>	58.67	Cukup Baik	63.00	Baik
4	Sekolah menyediakan cukup waktu untuk memberikan bimbingan dan kesempatan mengikuti pelatihan tentang penggunaan <i>Wondershare Filmora</i>	64.23	Baik	82.00	Sangat Baik
5	Materi pelatihan tentang penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> belum pernah digunakan guru guru di sekolah	65.14	Baik	77.80	Baik
6	Media yang digunakan di sekolah mampu menunjang pemahaman guru tentang penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> sebagai pembelajaran online	57.92	Cukup Baik	66.15	Baik
7	Guru guru mengikuti Penyampaian materi tentang penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> dan sampai tuntas	68.12	Baik	82.15	Sangat Baik
8	Penyampaian materi tentang penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> oleh nara sumber sebelumnya mampu menarik minat peserta	74.15	Baik	81.00	Sangat Baik
9	Sosialisasi penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> masih sangat dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa	68.15	Baik	86.00	Sangat Baik
10	pendamping tentang penggunaan <i>Wondershare Filmora</i> Penting dilaksanakan	68.57	Baik	81.43	Sangat Baik
	Rata Rata	64.23	Baik	78.57	Baik

Pada tabel di atas gambaran terkait Penggunaan Aplikasi *Wondershare Filmora* Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di SMAN 16 Pekanbaru masuk dalam rata rata 64.23 % dengan kategori baik. Sedangkan setelah diberikan sosialisasi penerapan *Wondershare Filmora* nilai menjadi lebih baik mendapatkan kategori dengan rata rata 78.57 % kategori baik.

Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lainnya ada pada

indikator nomor 9 indikator ini berkaitan dengan kegiatan Sosialisasi penggunaan *Wondershare Filmora* masih sangat dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa. Pada indikator ini peningkatan persentase *pretest* dan *posttest* dari 68.15% menjadi 86.00. indikator yang perlu di tingkatkan dimasa yang akan datang berkaitan dengan aktifitas yang secara langsung di lakukan guru di SMA 16 pekanbaru. pada indikator Media yang digunakan di sekolah mampu menunjang pemahaman guru tentang penggunaan *Wondershare Filmora* sebagai pembelajaran online terjadi peningkatan dari 57.92 menjadi 66.15%

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap penggunaan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam kegiatan pengabdian di SMAN 16 Pekanbaru dapat disimpulkan bahwa dari angket yang di sebarakan ke peserta, terkait Penggunaan Aplikasi *Wonderser Filmora* Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di SMAN 16 Pekanbaru masuk dalam rata rata 64.23 % dengan kategori baik. Sedangkan setelah diberikan sosialisasi penerapan *wonderser filmora* nilai menjadi lebih baik mendapatkan kategori dengan rata rata 78.57 % kategori baik. Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lainnya ada pada indikator nomor 9 indikator ini berkaitan dengan kegiatan Sosialisasi penggunaan *Wondershare Filmora* masih sangat dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa. Pada indikator ini peningkatan persentase *pretest* dan *posttest* dari 68.15% menjadi 86.00%. indikator yang perlu di tingkatkan dimasa yang akan datang berkaitan dengan aktifitas yang secara langsung di lakukan guru di SMAN 16 pekanbaru. pada indikator Media yang digunakan di sekolah mampu menunjang pemahaman guru tentang penggunaan *Wondershare Filmora* sebagai pembelajaran online terjadi peningkatan dari 57.92% menjadi 66.15%.

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk Aplikasi *Wondershare Filmora Learning* perlu dikembangkan lebih lanjut. Perlu adanya pembiasaan dalama menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora Learning* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di sekolah. Media ini harus di uji cobakan dengan siswa.

REFERENSI

- Arsyad, S., dll. (2019). Factors hindering Indonesian lecturers from publishing articles in reputable international journals. *Journal on English as a foreign language*, 9(1), 42-70.
- Brown, L. (2020). Ep. 14 Rendering Previews. <https://filmora.wondershare.com/get-creative/render-preview.html>.

- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Ratna, yulianti. (2018) *Pengembangan Media Video pembelajaran Untuk siswa Kelas X Pada Kompetensi Membuat Garnish Sayuran di SMKN 6 Yogyakarta*. Skripsi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shahzad, Fakhar. (2014). Impact of organizational culture on employees' job performance: An empirical study of *software* houses in Pakistan. *International Journal of Commerce and Management*, 24 (3), 219 – 227.
- Sufanti, Main. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar dari Ohio Amerika Serikat*. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Syahdan, S., Herlinawati, H., and Marwa, M. 2021. 'Learning Media and Strategies Used by English Students in Practice Teaching during the Pandemic', *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 12(2), 107–116, <https://doi.org/10.26877/eternal.v12i2.9295>
- Syahdan, S., Herlinawati, H., Syaifullah, S. (2022). English Teachers' Perception toward the Need for Learning Materials Development For Virtual Classroom Activities. *Jurnal Edulanguage*, 8(2), 1-13. <https://jurnal.unimor.ac.id/JEL/article/view/3492>
- Yuli, A., Zaynal, A., Dydik, K., Tri, W. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada pembelajaran Matematika materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid -19 Tahun Jaran 2020/2021*, *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1).