

---

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE PRO UNTUK GURU SMP 7 MUARO JAMBI

Sri Winarni<sup>1</sup>, Ade Kumalasari<sup>2</sup>, Marlina<sup>3</sup>, Ranisa Junita<sup>4</sup>, Rohati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Matematika Universitas Jambi

[Sri.winarni@unja.ac.id](mailto:Sri.winarni@unja.ac.id)<sup>1</sup>, [ade.kumalasari@unja.ac.id](mailto:ade.kumalasari@unja.ac.id)<sup>2</sup>, [lina\\_syukri@yahoo.com](mailto:lina_syukri@yahoo.com)<sup>3</sup>, [ranisa.junita@unja.ac.id](mailto:ranisa.junita@unja.ac.id)<sup>4</sup>, [rohati.fkip@unja.ac.id](mailto:rohati.fkip@unja.ac.id)<sup>5</sup>

(Artikel Masuk: 07 November 2021 ; Diterima: 23 Desember 2021 ; Terbit: 30 Desember 2021)

### Abstract

This activity is carried out in stages, starting from the planning, action, observation and evaluation stages, as well as reflection. In planning activities, coordination with partner groups and agreeing on the implementation of activities in partner groups, socializing learning media training programs to partner groups, and preparing training programs. In the action stage of implementing the Learning Media Training Program with the Adobe Premiere Pro Program for teachers at SMP Negeri 7 Muara Jambi. The next stage of observation and evaluation is the observation carried out in the process of designing learning media with the Adobe Premiere Pro Program by partner teachers. The reflection stage evaluates the training activities that have been carried out. The training is carried out according to the time agreement between the service team and teachers at partner schools. The training activity was carried out on August 11, 2020 at SMA Negeri 7 Muara Jambi. The last stage is a follow-up to the mentoring training for teachers in making learning media using the Adobe Premiere Pro Online Program, where teachers design media by following the module instructions provided. As a result, teachers of SMP Negeri 7 Muara Jambi can create learning media using Adobe Premiere Pro.

**Keywords:** *learning media, adobe premiere pro, teacher of SMP 7 Muaro Jambi*

### Abstrak

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Dalam kegiatan perencanaan dilakukan Koordinasi dengan kelompok mitra dan menyepakati pelaksanaan kegiatan pada kelompok mitra, Sosialisasi program pelatihan media pembelajaran pada kelompok mitra, dan menyusun program pelatihan. Pada tahap tindakan implementasi Program Pelatihan Media pembelajaran dengan Program *Adobe Premiere Pro* untuk guru-guru di SMP Negeri 7 Muara Jambi. Selanjut tahap observasi dan evaluasi adalah Observasi dilakukan terhadap dalam proses mendesain media pembelajaran dengan Program *Adobe Premiere Pro* oleh para guru mitra. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Pelatihan dilakukan sesuai kesepakatan waktu antara tim pengabdian dan guru-guru di sekolah mitra. Kegiatan Pelatihan telah dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2020 di SMA Negeri 7 Muara Jambi. Tahap terakhir adalah tindak lanjut dari pelatihan pendampingan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Program *Adobe Premiere Pro* secara Online, di mana guru-guru merancang media dengan mengikuti petunjuk modul yang telah disediakan. Hasilnya guru-guru SMP Negeri 7 Muara Jambi dapat membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Premiere Pro*.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, adobe premiere pro, guru SMP 7 Muara Jambi*

## A. PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang menghadapi perubahan besar dengan ditandai adanya revolusi industri 4.0. Pada era revolusi industri 4.0 ini terjadi perkembangan inovasi yang luar biasa pesat, dan disebut sebagai era inovasi disruptif. Dampak dari revolusi industri 4.0 ini akan memberikan efek kepada sektor ekonomi, bisnis, hubungan nasional global, masyarakat dan individu. Selain itu dipastikan akan memberikan efek kepada sektor pendidikan. Untuk menghadapi tantangan pendidikan di era revolusi industri ini, maka dituntut untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia, salah satunya adalah melalui pendidikan. Sektor pendidikan harus mampu memajukan pendidikan berbasis teknologi informasi, baik dengan cara menghasilkan operator maupun analis handal di bidang manajemen pendidikan (Syamsuar & Reflianto, 2018).

Dalam bidang pendidikan, efek dari revolusi industri itu sangatlah luas. Dunia pendidikan dituntut untuk berbenah terutama dalam hal pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Targetnya tidak hanya untuk perguruan tinggi, akan tetapi untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Teknologi digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan bisa menembus ruang dan waktu serta bisa dilaksanakan secara terus menerus. Teknologi

komputer yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas akan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Kusumah, 2010). Teknologi dan Informasi (TIK) sangat dibutuhkan dan pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan (Rusman, 2012). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2011).

Guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran di kelas, haruslah mampu meningkatkan kompetensi dan kualitas dirinya sebagai pendidik profesional. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru tidak hanya sebatas pengelolaan kelas secara umum, akan tetapi kemampuan guru dalam mendesain, menerapkan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas. Guru harus mampu mendesain media pembelajaran untuk membelajarkan siswa-siswanya di era digital saat ini media pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rohati et al., 2018). Hal ini sejalan dengan pernyataan Adrijati (2014) bahwa pada dasarnya dalam penerapan pembelajaran

matematika dengan menggunakan media yang inovatif di sekolah sangat dipengaruhi oleh peran seorang guru. Oleh karena itu, guru perlu membekali dirinya dengan keterampilan baik dalam menggunakan, membuat, dan mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rodgers & Withrow-Thorton (2005) ditemukan bahwa pembelajaran berbasis komputer menghasilkan tingkat motivasi siswa yang lebih tinggi daripada pembelajaran dengan video atau ceramah.

Akan tetapi pemanfaatan media pembelajaran beberapa guru-guru di sekolah masih belum bervariasi, dari hasil wawancara dengan beberapa guru-guru di SMP Negeri 7 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwa para guru-guru tersebut biasanya menggunakan *software Microsoft office* yaitu *Power Point* (PPT) sebagai media pembelajaran. Padahal ada banyak *software* yang dapat digunakan untuk membantu guru membuat sebuah media pembelajaran.

Guru-guru di SMP Negeri 7 Muaro Jambi sudah memiliki pengetahuan dasar dalam mengoperasikan komputer dan merasa sangat butuh kemampuan dalam mendesain media berbasis teknologi komunikasi seperti saat ini. Sehingga tim pengabdian ingin mengembangkan dan mengenalkan kepada guru mengenai pembuatan video pembelajaran menggunakan program *Adobe Premiere Pro* sebagai media pembelajaran.

Menurut Hendratman (2017) *Adobe Premiere Pro* adalah *software* untuk membuat sebuah video. *Software* ini dapat digunakan untuk mengedit, menyunting, maupun merangkai data (*video, audio, stillimage*). Video yang dihasilkan di *Adobe Premiere Pro* dapat dibuka di layar lebar, televisi, gadget, video tron dan aplikasi pemutar video lainnya. Selain mudah penggunaannya, spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini tidak terlalu tinggi dan lebih memudahkan siswa memahami konsep dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil uji coba penelitian “Desain Media Pembelajaran Dengan Program *Adobe Premiere Pro* yang Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa” di SMP Negeri 7 Muaro Jambi mendapat respons yang positif dari guru dan siswa. Di mana siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami konsep dari materi yang dipelajari. Karena materi disampaikan divisualisasikan dengan tayangan video yang relevan dengan kehidupan siswa (Winarni et al., 2019).

Kegiatan yang akan dilakukan tim pengabdian ini sangat disambut baik Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Menurut Kepala Sekolah, sekolah sudah ada fasilitas Laboratorium Komputer tetapi belum banyak guru-guru memanfaatkan fasilitas tersebut. Kepala Sekolah sangat mendukung

sekali kegiatan yang akan dilaksanakan tim pengabdian dengan harapan agar para guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan media berbasis ICT, sehingga laboratorium komputer bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, dan bukan hanya digunakan untuk ujian nasional saja.

## **B. PELAKSANAAN DAN METODE**

Rancangan mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan mengadopsi langkah-langkah *action research* yang terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Kegiatan atau aktivitas dari setiap tahapan adalah sebagai berikut.

Perencanaan dimulai dengan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Muara Jambi. Tim pelaksana mengadakan pertemuan persiapan pelaksanaan dengan Kepala sekolah. Tim pelaksana kemudian menjelaskan maksud, tujuan, rancangan mekanisme program pelatihan, dan beberapa hal teknis berkaitan dengan metode/teknik pelaksanaan.

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program Pelatihan Media pembelajaran dengan software Program *Adobe Premiere Pro* pada guru-guru SMP Negeri Muara Jambi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program pelatihan adalah (a) pembentukan kelompok-

kelompok kerja guru mata pelajaran, (b) memperkaya pengetahuan dan keterampilan para guru tentang media pembelajaran dengan software Program *Adobe Premiere Pro*, (c) mendemonstrasikan cara mendesain media pembelajaran dengan pendekatan IPTEKS terapan secara pedagogik dengan metodik dan didaktik yang sesuai kebutuhan para guru, (d) tindak lanjut dari pelatihan, pemdampingan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Program *Adobe Premiere Pro* secara Online, di mana guru-guru merancang media dengan mengikuti petunjuk modul yang telah disediakan.

Observasi dilakukan terhadap dalam proses mendesain media pembelajaran dengan software Program *Adobe Premiere Pro* oleh para guru mitra. Instrumen observasi yang digunakan berupa catatan lapangan. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses desain media pembelajaran selama pelatihan. Evaluasi dilakukan terhadap detil dan petunjuk penggunaan media pembelajaran dan keterkaitannya dengan materi pelajaran yang relevan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah suatu paket media pembelajaran di sekolah mitra. Secara umum ukuran keberhasilan produksi media pembelajaran pada sekolah mitra adalah meningkatnya motivasi dan kreatifitas guru dalam

memproduksi media pembelajaran sederhana yang inovatif sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mendapatkan umpan balik dan mengetahui berbagai kekurangan kegiatan pelatihan mendesain media dengan software Program Adobe Premiere Pro yang telah dilaksanakan, selanjutnya dijadikan sebagai dasar menetapkan rekomendasi keberlangsungan program pelatihan yang relevan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran mendapatkan antusias dari guru-guru. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di laboratorium komputer SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Fasilitas yang tersedia dapat mendukung keterlaksanaan pelatihan dan progress yang diharapkan dari pelatihan ini. Terdapat ruangan yang cukup nyaman untuk bekerja, 25 buah laptop, 1 buah *projector*, dan sumber listrik yang memadai. Sehingga sangat mendukung pelatihan dan ketercapaian dari kegiatan ini.

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, program adobe premier pro telah diinstal di setiap perangkat, dan file kebutuhan demo untuk pengenalan program adobe premier pro disimpan pada perangkat. file ini berisikan gambar, materi, dan animasi yang dapat

digabungkan pada video pembelajaran. Serta tim mempersiapkan modul kegiatan. Sehingga kegiatan fokus pada fungsi dan kegunaan tools pada program dan langsung mempraktekkan membuat video pembelajaran.

Ketika kegiatan berlangsung, kegiatan diawali dengan pembukaan. Sambutan dari tim pengabdian dan sekolah sekaligus pembukaan kegiatan pelatihan ini. Setelah acara resmi dibuka, dilanjutkan dengan pengkondisian peserta pelatihan.

Peserta memperoleh modul yang telah disusun oleh tim dan pelatihan diawali dengan pemaparan materi serta demo penggunaan adobe premier pro. Demonstrasi penggunaan program diiringi dengan peserta mengikuti instruksi pemandu dan dibantu oleh seluruh tim dan teknisi. Peserta menggunakan perangkat yang disediakan di sekolah.

Gambar 1 memperlihatkan aktifitas pelatihan di SMP N 7 Muaro Jambi. Terlihat tim pengabdian menggunakan seragam kuning. Serta terdapat seorang yang memandu demo penggunaan program adobe. Peserta juga menggunakan modul yang telah disiapkan. Peserta dijelaskan terlebih dahulu keunggulan dan manfaat program adobe. Tim pengabdian tersebar untuk memfasilitasi peserta kegiatan, apabila ada peserta yang kurang paham atau terlambat mengikuti instruksi dari instruktur yang di depan



**Gambar 1.** Tim pengabdian tersebar memfasilitasi peserta kegiatan

Pada Gambar 1 juga terlihat peserta pelatihan tampak antusias. Peserta pelatihan merupakan guru-guru yang berpengalaman dalam mendidik siswa. Kebanyakan dari para peserta merupakan digital immigrant. Ada yang sudah 20 tahun mendidik siswa bahkan lebih dari 20 tahun. Tetapi tampak juga guru yang baru merintis pengalaman dalam mendidik siswa kurang dari 10 tahun. Guru-guru tersebut terlihat lebih gesit untuk mengoperasikan komputer. Peserta ini disebut digital native. Baik peserta digital immigrant maupun peserta digital native menyimak demonstrasi dan penjelasan program yang dilakukan di depan ruangan. Seluruh anggota tim juga bersiap menerima pertanyaan-pertanyaan dari peserta ketika peserta mengalami kesulitan.

Peserta digital native terlahir dengan teknologi yang sudah berkembang. Seorang dikatakan digital native karena terbiasa untuk melihat, mendengar, dan bersentuhan langsung dengan wujud teknologi. Hal ini

mempengaruhi perbendaharaan kata dan kebiasaan kerja sehari-hari. Sehingga keluwesan peserta dan kemampuan dalam mengikuti demonstrasi pelatihan lebih tanggap dari pada peserta digital immigrant. Istilah Digital Natives dan Digital Immigrants diciptakan oleh seorang konsultan pendidikan bernama Prensky (2001) dalam artikelnya yang berjudul Digital Natives, Digital Immigrants.

Pendidikan yang terjadi saat ini menuntut siswa untuk terbiasa dengan adanya teknologi sedangkan guru-guru yang tersebut di beberapa sekolah kebanyakan digital immigrant. Guru-guru yang termasuk digital immigrant harus berusaha dan memiliki motivasi yang tinggi untuk mengasah tuntutan pendidikan tersebut. Tak heran masih banyak guru-guru digital immigrant menggunakan cara tradisional dalam memenuhi tuntutan pekerjaan. Kurang termotivasinya untuk mempelajari teknologi. Masalah pendidikan seperti ini yang menjadi fenomena ketika tuntutan belajar jarak jauh diterapkan.

Kondisi penyebaran covid-19 di penjuru dunia merubah segala pergerakan sektor, khususnya pendidikan. Pendidikan yang dahulunya masih berjalan perlahan untuk menerapkan pendidikan jarak jauh dituntut untuk dapat menerapkan pembelajaran jarak jauh dan berhadapan dengan teknologi.



**Gambar 2.** Seorang peserta pelatihan bertanya kepada tim pengabdian

Kondisi ini juga terjadi di SMP N 7 Muaro Jambi. Sebagian besar peserta pelatihan merupakan guru-guru digital native. Karena adanya tuntutan pendidikan mengharuskan para peserta ini untuk terlibat langsung menerapkan teknologi. Kebanyakan pertanyaan dari peserta digital immigrant. Dari Gambar 2 terlihat peserta pelatihan bertanya kepada salah satu tim Pengabdian Kepada Masyarakat.



**Gambar 3.** Seorang peserta digital immigrant mengikuti demonstrasi instruktur

Ketika kegiatan berlangsung, tim berusaha mengkondisikan keadaan agar mudah diikuti oleh semua peserta, khususnya peserta digital immigrant. Keterlibatan mahasiswa dan dosen menjadi tim yang lengkap untuk kegiatan ini. Tim yang lengkap

untuk memfasilitasi semangat peserta bias hadir dan mengikuti kegiatan. Serta menjadi semangat bagi tim dalam memberikan materi pelatihan pembuatan video menggunakan adobe premier pro. Dari Gambar 3 tampak peserta pelatihan yang termasuk digital immigrant mengikuti instruksi yang diberikan.

Salah satu peserta digital immigrant menuturkan motivasinya mengikuti kegiatan ini kepada tim. Pengalaman mengajar sudah tidak diragukan, beliau mengajar sejak tahun 1985. Kebiasaan mengajar dalam keadaan offline, karena kondisi sedang terjadi penyebaran virus Covid-19 mengharuskan beliau untuk menggunakan teknologi. Aplikasi yang sering digunakan pembelajaran jarak jauh adalah google classroom, dan whatsapp. Tetapi tidak berasa seperti mengajar tutur beliau, perlu adanya tatap muka, menulis di papan tulis, dan mengecek pekerjaan siswa di kelas. Kegiatan pelatihan ini menjadi salah satu cara untuk memberikan penjelasan kepada siswa dari jarak jauh.

Kondisi lain juga dituturkan beliau bahwa tidak semua siswa dapat terus menerus online. Ada juga siswa yang tidak memiliki perangkat handphone dan laptop. Siswa belajar dengan menandatangani guru ke sekolah dan diberi tugas. Dengan adanya kegiatan pembuatan video, mereka berharap bisa membuat video pembelajaran sendiri, sehingga guru dapat mengupload ke media

sosial atau platform yang menayangkan video seperti youtube. Dengan demikian dapat diakses siapa saja dan kapan saja. Terutama bagi siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi. Siswa dapat belajar dari mana saja dan mengakses penjelasan guru dari perangkat lain.

Antusiasme peserta ditunjukkan ketika kegiatan berlangsung, banyak pertanyaan yang ditanyakan oleh peserta. Baik peserta digital immigrant maupun peserta yang terbiasa dengan teknologi yaitu peserta digital native. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 dibawah ini. Walaupun kendala yang dihadapi bagi peserta digital immigrant termasuk berat tetapi dengan kesabaran, peserta digital immigrant tidak enggan bertanya dan mengikuti instruksi.



**Gambar 4.** Peserta serius mengikuti pelatihan

Program adobe premier pro salah satu program yang dapat membuat, mengedit, dan merancang video pembelajaran. Tools pada program ini lengkap seperti untuk edit gambar, tulisan, audio, dan video. Dengan tools yang seperti ini memungkinkan bagi

pengguna untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik dan luwes dalam berkreatifitas. Konten materi tak lupa pula menjadi inti dari video pembelajaran. Agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Pembuatan modul sebelum pelatihan ini dinilai cukup efektif karena peserta dapat dengan mandiri membaca. Walaupun banyak penjelasan yang harus dihadapi tim. Pada Gambar 5 berikut memperlihatkan situasi dari belakang bagaimana peserta mengikuti intruksi pemandu penggunaan program adobe premier pro.



**Gambar 5.** Pemandu mendemostrasikan program *adobe premier pro*

Kegiatan ini dilakukan dengan demonstrasi, instruksi terbimbing, Tanya jawab, dan secara mandiri peserta membuat video pembelajaran sendiri. Penjelasan materi tidak terlalu panjang diberikan karena sudah terbantu dengan adanya modul pelatihan. Fokus utama pada demonstrasi dan bimbingan, karena memfasilitasi peserta digital immigrant.



Ketika kegiatan berlangsung, instruksi diberikan beberapa kali karena ada peserta yang ketinggalan dalam mengikuti kegiatan. Hal ini bukan dikarenakan peserta tidak peduli dengan panduan pemandu, melainkan terlalu asik untuk mengolah instruksi sebelumnya. Selain itu, kendala yang dihadapi dan menjadi evaluasi bersama dalam menghadapi peserta digital immigrant adalah tidak terbiasa terhadap instruksi yang tidak operasional. Peserta harus dipandu dengan menyebutkan letak tools atau perintah itu berada. Misalkan klik sebelah kiri pojok atas terdapat tulisan import dan kemudian diklik. Instruksi sederhana seperti ini membuat beberapa target belum tercapai.

Instruksi-instruksi yang diberikan kepada peserta harus jelas dan operasional. Bagi peserta *digital native* menggunakan media komputer atau laptop merupakan kebiasaan sehari-hari tetapi lain cerita jika kita hadapkan ke peserta digital immigrant. Dalam mengikuti pelatihan peserta digital native tampak lebih mandiri. Peserta mampu untuk mengubah, mencoba, dan berkreasi dalam membuat video pembelajaran. Sedangkan peserta digital immigrant tampak kewalahan ketika langkah kerja tidak bersamaan dengan pemandu kegiatan.

Peserta secara mandiri mencoba merancang video pembelajaran secara mandiri (Gambar 6). Peserta tampak tenang dan berkreasi membuat gambar, dialog

sederhana, serta mengedit audio di program adobe premier pro. Program ini memberikan wawasan tersendiri bagi peserta. Walaupun Kegiatan yang diikuti dengan antusias tidak luput mendapat penilaian yang beragam dari peserta. Ada peserta yang menyatakan sangat detail untuk berkreasi tetapi ada pula peserta yang mengatakan sangat tidak praktis karena harus menggabungkan beberapa item sendiri. Segala macam tanggapan, antusias, dan semangat dari peserta dapat diterima oleh seluruh tim Pengabdian. Evaluasi untuk kegiatan selanjutnya.



**Gambar 6.** Peserta sedang merancang video pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pelatihan peserta semangat mengikuti instruksi tahapan-tahapan dalam pembuatan video baik guru-guru yang digital native maupun digital immigrant. Program pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan software *Adobe Premiere Pro* ini sudah kami diskusikan dengan pihak sekolah sebelum covid-19 menyebar di Indonesia. Dimana pembelajaran berlangsung dengan tatap muka. Guru-guru di SMP Negeri 7 Muara

Jambi belum banyak mengenal aplikasi pembuatan video pembelajaran.



**Gambar 7.** Tim Pengabdian dan tim teknis pelatihan

Pengaruh pandemic COVID-19 memaksa pembelajaran harus online membuat guru-guru harus mengenal teknologi terutama aplikasi-aplikasi pembuatan video pembelajaran. Sehingga guru-guru sudah mengenal aplikasi seperti Kinemaster, Inshot, Viva Studio. Dimana aplikasi ini bisa digunakan di Hp android dan bisa juga di install di laptop. Fungsi aplikasi ini hampir sama dengan fungsi software *Adobe Premiere Pro* yaitu: menginput video, memotong video, menginput suara, efek dan lagu serta memberi tulisan pada video dan gambar. Tetapi karena menggunakan aplikasi ini secara gratis masih muncul watermark setelah video pembelajarannya jadi. Kalau menggunakan laptop harus menginstall aplikasi yang lainnya. Sedangkan software *Adobe Premiere Pro* hanya bisa digunakan dilaptop dan kelebihan video yang dihasilkan tidak ada watermark dan kalau di

install di laptop tidak perlu menginstall aplikasi lainnya.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan aplikasi yang di kenal oleh guru-guru dan software *Adobe Premiere Pro*. Dalam proses pembelajaran online seperti saat ini, dimana setiap proses pembelajaran hampir ada video pembelajaran. Mereka lebih tertarik menggunakan software *Adobe Premiere Pro* karena kerjanya bisa di laptop, dimana mereka mengedit lebih leluasa dibandingkan di hp. Tetapi kendalanya hampir rata-rata guru mempunyai notebook, software ini cukup berat untuk digunakan dan bahkan tidak kompatibel dengan notebook mereka. Oleh karena itu, dalam mendesain video pembelajaran guru membutuhkan perangkat yang didukung oleh RAM dan memori yang besar.

Sebelum masa pandemic covid-19 guru-guru hanya merancang media berupa PPT. Notebook digunakan hanya sebatas mengetik, *download*, dan *upload* berkas. Maka dari itu guru-guru cenderung mencari video pembelajaran di youtube, walaupun videonya kurang sesuai dengan yang ingin mereka desain

## **D. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

kegiatan yang dilaksanakan dengan lancar dan mendapat apresiasi yang baik, baik dari peserta digital native maupun digital

immigrant. Peserta rata-rata adalah digital immigrant tetapi mereka tetap antusias mengikuti pelatihan. Antusias peserta ditunjukkan dengan aktivitas bertanya peserta kepada tim pengabdian ketika kegiatan berlangsung

### Saran

Pada kegiatan pengabdian perlu dilakukan peninjauan secara berkala/berkelanjutan agar apa yang telah dilatih dalam kegiatan pengabdian dapat bermanfaat dan diimplementasikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

### Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Dekan dan tim Unit Penelitian dan Pengabdian FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan dana PNBPF Fakultas untuk kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat yang kami laksanakan.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Adrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 31(2), 123–132.  
<https://doi.org/10.15294/jpp.v31i2.5696>
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada.
- Hendratman, H. (2017). *The Magic of Adobe*

*Premiere Pro* (3rd ed.). Informatika.

- Kusumah, Y. S. (2010). Studi tentang Penerapan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Tipe Interaksi Tutorial dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.  
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rodgers, D. L., & Withrow-Thorton, B. J. (2005). the Effect of Instructional Media on Learner Motivation. *International Journal of Instructional Media*, 4, 333.
- Rohati, Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA / Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91.  
<https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pres.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2(2), 1–13.
- Winarni, S., Rohati, & Kumalasari, A. (2019). *Desain Media Pembelajaran dengan Program Adobe Premiere Pro yang Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi dan Digital Siswa*.