



|                                  |                                  |                                    |
|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| <b>Accepted:</b><br>Agustus 2021 | <b>Revised:</b><br>November 2021 | <b>Published:</b><br>Desember 2021 |
|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|

## **Pelatihan Pemanfaatan Editing Vidio Sebagai Media Dalam Pembelajaran Serta Pemasaran Berbasis Ict Dimasa Pandemi Covid-19**

**Imam Mutaqin**

**Abu Zaini**

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari (IAIFA) Kediri

*Email:* imamcomputer2000@gmail.com

### ***Abstract***

*In the excitement of community service this time which was carried out in the hamlet of Sumbersari-Kencong-Kepung Kediri. Which was held for a period of 3 weeks starting from July 26, 2021 until August 26, 2021. Various KKN-DR activities start from observation, program planning, program consultation in accordance with the planned program, namely the KKN-DR activity held in the form of vidio edting training with the title "training on the use of vidio edting as a medium in ICT-based learning and marketing during the COVID-19 pandemic". The work of this report is shown to provide vidio editing training for educational needs and personal interests and provide an understanding of the importance of interesting learning media during the Covid-19 pandemic. The result of this ilmiah work is the sumbersari community who participate in vidio edting training in increasing the needs needed and to utilize this increasingly sophisticated HP media.*

***Keywords :*** Vidio Editing; Knowledge Implementation.

### **Abstrak**

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini yang dilaksanakan di dusun Sumbersari-Kencong-Kepung Kediri. Yang dilaksanakan selama kurun waktu 3 minggu dimulai dari tanggal 26 Juli 2021 sampai dengan tanggal 26 Agustus 2021. Sebagai kegiatan KKN-DR dimulai dari observasi, perencanaan program, konsultasi program sesuai dengan program yang telah direncanakan, yakni kegiatan KKN-DR yang diadakan adalah dalam bentuk pelatihan edting vidio dengan judul “pelatihan pemanfaatan edting vidio sebagai media dalam pembelajaran serta pemasaran berbasis ICT dimasa pandemi COVID-19”. Karya

laporan ini ditunjukkan untuk memberi pelatihan editing vidio guna untuk kebutuhan pendidikan maupun kepentingan pribadi dan memberi pemahaman pentingnya media pembelajaran yang menarik dikala masa pandemi covid-19. Hasil karya ilmiah ini adalah masyarakat sumpersari yang ikut serta dalam pelatihan edting vidio dalam meningkatkan kebutuhan yang dibutuhkan serta untuk memanfaatkan media HP yang semakin canggih ini.

**Kata Kunci** : Editing Vidio; Implementasi Pengetahuan.

## **Pendahuluan**

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penyebaran virus, pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti sosial jaga jarak, physical distancing, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tinggal di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat kebijakan ini, sektor pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi menghentikan proses belajar tatap muka. Sebaliknya, proses pembelajaran dilakukan secara online yang dapat dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di era digital. Media video animasi ini juga dapat merepresentasikan kehadiran guru saat tidak dapat bertatap muka di kelas nyata di masa pandemi seperti saat ini yang membutuhkan pembelajaran jarak jauh. Hingga saat ini media pembelajaran jarak jauh belum berkembang secara optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran adalah kurangnya keahlian dalam pengembangan media TIK oleh para guru, sehingga pengembangan materi pembelajaran dengan komputer kurang optimal. Masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran ketika guru membagikan materi dari jarak jauh hanya dengan mengirimkan foto materi tanpa penjelasan. Bahkan orang tua siswa pun bingung saat menemani anaknya belajar.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media

pembelajaran berupa video. Terdapat banyak aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran seperti aplikasi kine master, power point dan lain sebagainya yang dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat komunikasi, perantara, atau penghubung. Jika dilihat juga dari asal katanya, 'Medius' (Latin) yang berarti 'tengah', maka dapat disimpulkan bahwa media mengacu pada sarana/alat yang digunakan untuk menyajikan informasi. Asyar berpendapat bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Sedangkan Djamarah mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian menurut Azhar media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Yang dimaksud media pembelajaran, bukan hanya benda fisik, tetapi segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, yang memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap.

Maka dari situ setelah melihat perkembangan zaman dengan adanya berbagai media pembelajaran yang berbasis ICT serta tuntutan bagi pelajar maupun pengajar dimasa pandemi ini maka peneliti mengambil judul

*"Pelatihan Pemanfaatan Editing Vidio Sebagai Media Dalam Pembelajaran Serta Pemasaran Berbasis Ict Dimasa Pandemi Covid-19"* guna bisa membantu masyarakat dalam dalam menyikapi perkembangan dan sistem yang semakin maju dan dengan adanya sistem serba online ini.

### **Motode dan Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PAR atau Participatory Action Research. Participatory Action Research adalah model penelitian yang mencari sesuatu untuk menghubungkan proses penelitian dengan proses perubahan sosial. Perubahan sosial yang dimaksud adalah bagaimana proses pemberdayaan dapat mewujudkan tiga tolok ukur, yaitu adanya komitmen bersama dengan masyarakat, keberadaan tokoh-tokoh lokal di masyarakat dan adanya lembaga-lembaga baru di masyarakat yang dibangun berdasarkan kebutuhan.<sup>1</sup> Penelitian ini membawa proses penelitian dalam lingkaran kepentingan masyarakat dan menemukan solusi praktis untuk masalah umum dan isu-isu yang memerlukan tindakan kolektif dan refleksi, dan berkontribusi pada teori praktis. Penelitian Tindakan Partisipatif melibatkan melakukan penelitian untuk mendefinisikan masalah serta menerapkan informasi ke dalam tindakan. sebagai solusi untuk masalah yang ditentukan.

Menurut Yoland Wadworth, pada dasarnya Participatory Action Research (PAR) adalah penelitian yang melibatkan semua pihak terkait secara aktif meneliti bersama tindakan saat ini (yang mereka alami sebagai masalah) untuk mengubah dan memperbaikinya. Mereka melakukan ini dengan merefleksikan secara kritis konteks sejarah, politik, budaya, ekonomi, geografis, dan lainnya yang masuk akal. Pandangan lain dikemukakan oleh Mansour Fakih yang mengatakan bahwa Participatory Action Research merupakan perpaduan antara penelitian sosial, karya pendidikan, dan aksi politik dengan menggunakan konsep penelitian partisipatif dalam konteks metodologi materialis sejarah, yang didefinisikan oleh Kasam sebagai penelitian yang diselenggarakan melalui demokrasi. interaksi antara peneliti dan kelas masyarakat yang

---

<sup>1</sup> and H. Bradbury P. Reason, *The Sage Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practic* (California, 2008).hal.1

tertindas.<sup>2</sup>Interaksi demokratis karena PAR adalah “penelitian oleh, dengan, dan untuk orang” bukan “studi tentang orang”. PAR mendorong para peneliti dan mereka yang mendapat manfaat dari penelitian untuk bekerja sama sepenuhnya di semua tahap penelitian.

Pada dasarnya, PAR adalah penelitian yang melibatkan secara aktif semua pihak (stakeholder) terkait dalam meninjau tindakan yang sedang berlangsung (di mana praktik mereka sendiri menjadi masalah) untuk melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Untuk itu, mereka harus melakukan refleksi kritis terhadap konteks sejarah, politik, budaya, ekonomi, geografis, dan konteks terkait lainnya. Yang mendasari melakukan PAR adalah kebutuhan kita untuk mendapatkan perubahan yang kita inginkan.<sup>3</sup>

### **Sumber Data**

Dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data itu diperoleh. Dalam penelitian ini, sumber data utama adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain yang berhubungan dengan jenis data tertulis, foto dan statistik. Yang dimaksud dengan data dalam penelitian ini adalah semua data atau informasi yang diperoleh dari informan yang dianggap paling mengetahui secara detail dan jelas mengenai fokus penelitian yang sedang diteliti. Selain data diperoleh melalui informan, data juga diperoleh dari dokumentasi yang mendukung data berupa kata-kata dan tindakan. Dalam penelitian ini, kita akan mengeksplorasi jenis-jenis data yang terkait dengan setiap fokus penelitian yang diamati.

### **Teknik PAR Yang Digunakan**

#### 1. Observasi

Observasi adalah "suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis".<sup>4</sup> Data-data yang diperoleh dalam observasi itu dicatat dalam suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan dalam hal ini adalah merupakan bagian dari kegiatan pengamatan.

#### 2. Dokumentasi

---

<sup>2</sup> Mansour Fakih, *Menggeser Konsepsi Gender Dan Transformasi Sosial* (Yogyakarta, 2007).

<sup>3</sup> Modul Agus Afandi, dkk, *Participatory Action Research (PAR)* (Surabaya, 2013).hal.41

<sup>4</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung, 2000).hal.21

Metode dokumentasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber noninsani, sumber ini terdiri dari dokumen, dan rekaman seperti surat kabar, buku harian, naskah pribadi, foto-foto, catatan kasus, dan lain sebagainya”. Melalui teknik dokumentasi ini penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan yang ada di tempat atau lokasi penelitian.<sup>5</sup>

### **Hasil Dampak Perubahan Implementasi Kegiatan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata media adalah (alat komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster), yang kedua adalah yang berada di antara dua pihak (orang, kelompok, dll). Kata "media" adalah bentuk jamak dari "medium", yang berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti tengah. Pengertian media mengacu pada sesuatu yang menyampaikan/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pembawa pesan) dan penerima pesan. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sementara itu, Persatuan Pendidikan Nasional memberikan definisi media sebagai bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio visual beserta perlengkapannya; Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Sedangkan kata belajar berasal dari kata teaching. Pengajaran yang berarti petunjuk-petunjuk yang diberikan kepada orang lain agar diketahui, belajar adalah proses, metode, perbuatan membuat orang atau makhluk hidup belajar. Azhar Arsyad menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan, melalui saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Wayan Nurkencana dan Sunarta, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya, 1986).41

<sup>6</sup> Cheppu Subzuphy, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997).hal.3

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan pesan materi pembelajaran berupa alat bantu audio-visual yang dapat merangsang fikiran dan kemauan peserta didik sehingga dapat membantu terciptanya proses belajar mengajar. Peran media dalam proses pembelajaran yang diungkapkan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai antara lain:

- a. Alat untuk memperjelas bahan ajar ketika guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, guru menggunakan media sebagai variasi penjelasan verbal bahan aja.
- b. Alat untuk mengangkat atau mengangkat masalah untuk dipelajari lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Setidaknya guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau rangsangan belajar.
- c. Sumber belajar bagi siswa, artinya media berisi materi yang harus dipelajari siswa baik secara individu maupun kelompok. Hal ini akan sangat membantu guru dalam kegiatan mengajarnya.<sup>7</sup>

### **Video Pembelajaran**

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan khususnya media video menjadi tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan oleh sifat belajar yang kompleks. Ada berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal maka perlu menggunakan media, salah satunya adalah media video.

Video adalah rangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi suatu alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media tape atau disk. Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.<sup>8</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa video adalah gambar bergerak yang berisi rangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian-bagian gambar untuk

---

<sup>7</sup> A Sri, "Media Pembelajaran," UIN Press 2, no. 1 (2008): 8.

<sup>8</sup> R Farista, "Pengembangan Video Pembelajaran," *umsida* 3, no. 3 (2018): 5.

mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang dirancang secara sistematis dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan dalam perkembangannya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan siswa untuk mengkaji materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Secara fisik, video pembelajaran adalah program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD player dan monitor TV.

### **ICT dalam Pembelajaran**

ICT atau TIK mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

1. Teknologi komputer, baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).
2. Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
3. Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
4. Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.<sup>9</sup>

Secara umum istilah TIK lebih mengacu pada teknologi komputer. Hal ini tidak mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (internet) dan alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen TIK saat ini dapat digunakan bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah TIK dan komputer hampir dapat diartikan dari segi fungsinya.

---

<sup>9</sup> S Pulungan -, "Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI," *jurnal.uinsu*.35

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan TIK.

Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat :

1. meningkatkan kualitas pembelajaran
2. memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
3. mengurangi biaya pendidikan
4. menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT.
5. mengembangkan keterampilan ICT (ICT skills) yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran

Pembelajaran pendidikan berbasis TIK sudah lama dimulai sejak tahun 1960-an dengan pendidikan berbasis komputer. Seiring dengan perkembangan teori belajar, pada awalnya penggunaan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori behaviorisme. Komputer banyak digunakan untuk latihan dan latihan. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori pembelajaran konstruktivisme, komputer digunakan untuk membantu siswa menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber belajar berbasis TIK. Selain itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran juga mendukung teori sosiokonstruktivisme, yaitu siswa memperoleh pengalaman belajar bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para ahli dengan media komunikasi berbasis TIK. Perkembangan terakhir adalah pemanfaatan TIK secara terintegrasi dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi TIK dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (computer aided instruction), program simulasi, dan lain-lain. Penggunaan media berbasis ICT memberikan beberapa keuntungan, antara lain:

1. memvisualisasikan konsep-konsep abstrak,
2. mempermudah memahami materi-materi yang sulit,
3. mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual

4. menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format (multimedia) sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru (up to date) dari berbagai sumber:
  - a. memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajar dan materi pembelajaran,
  - b. mengakomodir perbedaan kecepatan dan gaya belajar siswa,
  - c. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga
  - d. mendukung perubahan peran guru ke arah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan,
  - e. meningkatkan keterampilan individu penggunaannya. Penggunaan media harus didasarkan pada pertimbangan bahwa media tersebut dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar atau meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.<sup>10</sup>

Sebagai salah satu tugas tri dharma perguruan tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat, tentunya harus diupayakan untuk menjadi prioritas kegiatan. Hal itu dapat diketahui dari implementasi kegiatan berupa pelatihan kepada masyarakat Asrama Putra di IAI Faqih Asyari Kediri yang berupa ” *Pelatihan Pemanfaatan Editing Vidio Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT dimasa Pandemi Covid-19*”. Kegiatan tersebut berupa pelatihan terkait pemahaman media pembelajaran, editing vidio. Munculnya kegiatan tersebut merupakan inisiatif dari peneliti sendiri setelah adanya masa pandemi covid-19 yang menuntut masyarakat serba online, seperti halnya dalam pendidikan siswa dituntut dalam membuat tugas dari setiap materi yang diterima dalam bentuk vidio. Dari situ peneliti dengan berkoordinasi dengan kepengurusan asrama IAIFA serta masyarakat sumbersari mengadakan pelatihan editing vidio sehingga bisa membantu siswa atau pelajar maupun masyarakat dalam menggunakan serta pengembangan media pembelajaran maupun dimanfaatkan untuk kepentingan pemasaran barang seperti halnya pemasaran produk baik makanan, baju dan sebagainya bahkan juga dalam membuat konten-konten

---

<sup>10</sup> Muhammad Yusuf Rahim, “Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar,” *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6, no. 2 (September 27, 2016): 127–135.

kreator dalam pengisian akun medsos. Setelah meihat dengan kebutuhan yang ada akhirnya disepakati untuk mengadakan kegiatan pelatihan editing vidio dengan sasaran peserta siswa sekolah madrasah, guru serta masyarakat sekitar dusun sumbersari.

Setelah mendapat persetujuan dari masyarakat lingkungan sumbersari, kemudian melakukan perencanaan untuk kegiatan pelatihan editing vidio yang akan dilaksanakan pada minggu pertama setelah menimbang dari kendala-kendala dalam pelatihan editing vidio dikarenakan banyaknya step dalam pelatihan editing vidio mulai dari cara pengenalan, pengambilan vidio sampai ke proses finishing vidio, akan tetapi karna kondisi lingkungan dengan adanya beberapa acara yang ada di lingkungan sumbersari jadi pelaksanaan kegiatan di undur pada minggu kedua awal. Sembari menanti pelaksanaan kegiatan tersebut peneliti melakukan kegiatan membantu kepengurusan asrama IAIFA dalam menata administrasi keanggotaan asrama serta membantu dalam mengkoordinir kegiatan yang telah berjalan diasrama IAIFA sendiri.

Kegiatan pelatihan editing vidio dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2021 bertempat di mushola at-Taubat dengan berkoordinasi dengan pihak FORMAS (forum kemasyarakatan dan Kemahasiswaan) Asrama IAIFA untuk membantu dalam pengordinasi masyarakat yang bermukim di lingkungan sumbersari sehingga bisa berjalan dengan lancar. Kegiatan editing vidio dimulai pada jam 08.00 WIB dan selesai hingga jam 10.00 WIB. Kali ini peneliti dalam kegiatan editing vidio memperkenalkan terlebih dahulu terkait pentingnya belajar editing vidio di era sekarang baik untuk pelajar, guru, orang tua maupun pengusaha kecil dalam pemasan produksinya. Setelah melakukan pengenalan terkait editing vidio peneliti melakukan pelatihan editing vidio berbasis hanphone dengan salah satu aplikasi kine master dalam melakukan pelatihannya, peneliti memilih menggunakan hanphone dalam pelatihannya editing vidio dikarenakan tidak semua orang memiliki media laptop yang suport dengan aplikasi editing vidio, dan juga media hanphone dengan mudah bisa diakses oleh masyarakat sumbersari dalam melakukan pelatihan editing vidio sehingga dengan cepat mereka bisa mempraktikan ilmu yang mereka sudah ketahui. Peneliti memilih aplikasi kine master juga salah satu bentuk pertimbangan dari peneliti disamping aplikasi kine master suport dengan

hanphone juga aplikasi tersebut fitur mudah dipahami oleh orang yang awam terkait editing vidio.

Dalam pertemuan tersebut dikarenakan waktu yang terbatas akhirnya peneliti hanya sampai pengenalan terkait fitur yang ada di aplikasi tersebut, sehingga pelatihan dilakukan secara tidak terstruktur atau tidak terjadwal dikarenakan terbatasnya waktu dengan adanya jadwal kegiatan yang ada di lingkungan sumber-sari. Dari situ peneliti memanfaatkan waktu-waktu kosong dalam melakukan pelatihan editing vidio dari mulai mengenalkan teknik pengambilan vidio yang sesuai sekaligus mempraktikkan dari beberapa masyarakat yang ada.

Kemudian tahap selanjutnya peneliti memberikan cara agar vidio yang diambil bisa lebih tenang dan eksotik, dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi bawaan yang ada dihanphone yakni aplikasi google foto dalam menstabilkan vidio. Setelah dirasa cukup dalam pelatihan pengambilan vidio peneliti melakukan pelatihan editing vidio dengan menggunakan aplikasi kine master dari mulai menata vidio, menyortir vidio, memfilter vidio sampai dengan memberikan efek dalam pengeditan vidio. Hal tersebut membutuhkan beberapa kali pertemuan dengan mengandalkan waktu kosong hingga dari sebagian masyarakat yang ada bisa mengaplikasikan editing vidio dari hasil vidio yang mereka *record*.

Setelah beberapa kali pertemuan dalam pelatihan editing vidio dengan adanya semangat dan rasa ingin bisa dari peserta tahap terakhir dalam pelatihan ini ada menyortir kembali sebelum mereka *ekspor* untuk menjadikan hasil finishing. Dengan adanya penyortiran kembali tersebut guna untuk pengecekan kesalahan yang terjadi sehingga hasil vidio bisa maksimal sesuai dengan aturan-aturan yang ada dalam pengeditan vidio.

### **Dampak Kegiatan**

Pada dasarnya salah satu tujuan pendidikan adalah kembali ke masyarakat dengan bersosialisasi baik sehingga dapat mewujudkan bentuk keberhasilan mahasiswa dalam pendidikannya sebagai bentuk pengabdian langsung kepada masyarakat. Pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan editing vidio yang dilakukan pada pelajar, masyarakat sumber-sari guna dalam membantu dalam mempermudah pembelajaran di masa pandemi covid-19 serta dalam membantu

masyarakat dalam mempromosikan produk dengan memanfaatkan handphone dalam pelatihannya dapat berjalan dengan baik. Dengan dibuktikan keaktifan dan keuletan masyarakat sumbersari dalam pelatihan editing vidio. Dilihat dari hasil pelatihan masyarakat sumbersari bisa mengoprasikan aplikasi editing vidio serta dapat membuat satu karya dalam bentuk vidio yang menarik sesuai dengan kebutuhan.

Begitu pula dengan adanya kegiatan editing vidio dapat memberikan nuansa baru keterkaitan masyarakat sumbersari dalam memanfaatkan handphone guna untuk memakai sesuai dengan kebutuhan, dibuktikan dengan adanya pelatihat tersebut tidak sedikit masyarakat dapat memanfaatkannya dalam memperkenalkan organisasi yang asalnya hanya berupa foto kegiatan beralih dengan media vidio. Hal ini juga sangat berguna bagi pelajar dengan tugas yang bersifat online mereka memanfaatkan editing vidio dalam menyelesaikan tugasnya.

### **Dukungan Masyarakat**

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk kegiatan pelatihan editing vidio pada masyarakat sumbersari ini mendapatkan *respon* serta *antusias* yang baik sehingga kegiatan pelatihan editing vidio ini bisa berjalan serta ada hasil dari tujuan adanya kegiatan editing vidio ini. Akan tetapi dikarenakan adanya pembatasan kegiatan yaitu PPKM kegiatan tersebut diikuti hanya sebagian masyarakat karna terbatasnya tempat pelatihan.

Namun dengan adanya keterbatasan jumlah masyarakat pelatihan editing vidio bisa berjalan secara maksimal karna dengan adanya jumlah yang sedikit peneliti bisa memaksimalkan dalam pelatihan editing vidio dan serta mudah dalam mengevaluasi dari setiap *step* pelatihan tersebut.

### **Komunikasi dengan masyarakat**

Komunikasi merupakan hal pokok ketika kita ingin membuat suatu kegiatan baik dengan pengurus maupun dengan masyarakat. Dalam KKN yang dilakukan disumbersari saya berusaha menjaga komunikasi dengan sangat baik, terbukti dari awal izin kegiatan KKN-DR hingga penutupan KKN-DR peneliti selalu melibatkan pengurus asrama dan juga masyarakat sumbersari baik dari waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan serta sistem dalam pelaksanaannya

sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan kegiatan yang dilaksanakan di sumbersari.

Dengan adanya komunikasi dalam setiap kegiatan tersebut sehingga bisa setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti bisa tepat sasaran sesuai dengan kebutuha pada masyarakat sumbersari serta bisa berjalan secara maksimal sesuai dengan tujuan dari peneliti. Disamping itu, juga dibutuhkannya adanya peran masyarakat dalam tujuan perubahan pada pelatihan editing vidio.

### **Kerjasama Dengan Masyarakat**

Dalam kegiatan KKN-DR kerja sama yang baik dengan masyarakat merupakan tujuan dari peneliti disamping membantu dalam menyukseskan kegitan pelatihan editing vidio juga nantinya bisa berjalan terus menerus dari hasil pelatihan tersebut, dengan mereka menyalurkan ilmu yang sudah diperoleh sehingga pelatihan editing vidio bisa membantu secara betul masyarkat yang lain dalam menyikapi teknologi yang semakin maju saat ini.

Dengan adanya kerja sama dengan masyarakat sumbersari maupun kepengurusan asrama kegiatan pelatihan editing vidio peneliti bisa melaksanakan kegiatan tersebut dengan mudah baik dari kerjasama keamanan asrama yang secra seponatan membantu menata tempat pelatihan serta membantu mengkoordinir masyarkat sumbersari.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan laporan program kerja yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa apa yang telah direncanakan dalam program kegiatan pelatihan edting vidio pada masyarakat sumbersari dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran yang efektif dan menarik serta untuk memanfaatkan media secara baik. Hal ini didukung oleh antusias masyarakat yang mengikuti beberapa kegiatan kami dan dilihat dari dukungan serta arahan masyarakat mauupun pengurus kepada peneliti yang sangat membantu dalam menjalankan program KKN-DR.

Disisi lain, terdapat beberapa hal yang mengharuskan program tidak dapat berjalan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan, seperti kendala kegiatan yang ada lingkuan sumbersari. Meskipun demikian kami tidak merasa begitu

kesulitan dalam melaksanakan program kegiatan yang dilaksanakan. Dan setiap kegiatan baik bersifat pelatihan maupun mendampingin bisa berjalan sesuai dengan semestinya.

## Daftar Pustaka

- A Sri. "Media Pembelajaran." *UIN Press* 2, no. 1 (2008): 8.
- Agus Afandi, dkk, Modul. *Participatory Action Reseacrh (PAR)*. Surabaya, 2013.
- Cheppu Subzuphy. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- Fakih, Mansour. *Menggeser Konsepsi Gender Dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta, 2007.
- Farista, R. "Pengembangan Video Pembelajaran." *umsida* 3, no. 3 (2018): 5.
- Rahim, Muhammad Yusuf. "Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar." *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6, no. 2 (September 27, 2016): 127–135.
- Sunarta, Wayan Nurkencana dan. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya, 1986.
- Systems, S Pulungan - Query: Journal of Information, and undefined 2017.
- "Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI." *jurnal.uinsu.ac.id* (n.d.). Accessed September 12, 2021.

## LAMPIRAN FOTO KEGIATAN



Copyright © 2021 *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa*: Vol. 2, No.3, Desember 2021, , e-ISSN; 2745-5947

Copyright rests with the authors

*Copyright of JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa is the property of JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.*

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/jpmd>

**JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa**, Vol. 2, No.3, Desember 2021