



PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGUNAKAN APLIKASI FILMORA BAGI GURU SMK SYAFI'I AKROM KOTA PEKALONGAN

Paminto Agung Christianto^[1], Eko Budi Susanto^{[2]}, Mohammad Reza Maulana^[3].*

^{[1],[2]}Program Studi Teknik Informatika, ^[3] Program Studi Informatika

*^{[1],[2]}Institut Widya Pratama, ^[3]Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
ekobudi.s@stmik-wp.ac.id**

Informasi Artikel:

Submitted : 20/11/2025

Revised : 21/11/2025

Accepted : 03/12/2025

Published : 10/01/2026

Abstract

The use of innovative learning media is key to improving learning effectiveness in today's digital era. One increasingly popular medium is learning videos. This study aims to provide training on using video-based learning media with the Filmora application to teachers at SMK Syafi'i Akrom in Pekalongan City. The training method was carried out through an intensive, interactive workshop that involved teachers in hands-on practice creating and editing learning videos. Evaluation was conducted through pre- and post-tests to assess increases in teachers' knowledge and skills in using the Filmora application. In addition, a satisfaction survey was conducted to assess the effectiveness of this training in meeting teachers' needs and expectations. The results showed a significant increase in teachers' knowledge and skills in using Filmora to create learning videos. The satisfaction survey also showed that this training had a positive and significant impact on teachers, with the majority of respondents expressing satisfaction and a desire to apply the skills they learned in their classrooms. This training is expected to serve as a foundation for improving the quality of learning at SMK Syafi'i Akrom in Pekalongan City, as well as to contribute to the development of media-based learning strategies across educational institutions.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital saat ini. Salah satu media yang semakin populer adalah video pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Filmora kepada para guru di SMK Syafi'i Akrom, Kota Pekalongan. Metode pelatihan dilakukan melalui workshop intensif dan interaktif yang melibatkan para guru dalam praktik langsung pembuatan dan pengeditan video pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Filmora. Selain itu, dilakukan juga survei kepuasan untuk menilai keefektifan pelatihan ini dalam memenuhi kebutuhan dan harapan para guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Filmora untuk pembuatan video pembelajaran. Survei kepuasan juga menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif dan signifikan bagi para guru, dengan mayoritas responden menyatakan kepuasan dan keinginan untuk menerapkan keterampilan yang mereka pelajari dalam pembelajaran di kelas. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Syafi'i Akrom, Kota Pekalongan, serta memberikan kontribusi dalam

pengembangan strategi pembelajaran berbasis media di institusi pendidikan yang lebih luas.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Multimedia, Filmora.

1 PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka di Indonesia juga didorong oleh keinginan untuk memberikan pendidikan yang lebih relevan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan pasar kerja. Perubahan cepat dalam dunia teknologi dan ekonomi menuntut adanya kurikulum yang responsif dan dapat mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang sesuai. Kurikulum Merdeka mengusung prinsip kebebasan sekolah untuk menentukan prioritas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik lokal, kebutuhan peserta didik, dan perkembangan zaman (Kementerian Pendidikan, Buku Saku Kurikulum Merdeka, 2022), (Kementerian Pendidikan, Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka, 2022), (Ilma, Salisa, Rizqiyanto, & Fahmy, 2023)

Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka juga berasal dari pemahaman akan keberagaman budaya dan keadaan sosial di seluruh wilayah Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas, tantangan, dan potensi sendiri dalam bidang pendidikan. Dengan memberikan kebebasan kepada sekolah untuk menyesuaikan kurikulum dengan realitas lokal, diharapkan pendidikan dapat lebih relevan, membangun rasa kebangsaan, dan mendukung pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas di berbagai lapisan masyarakat. Dengan demikian, implementasi Kurikulum Merdeka diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif sesuai dengan kebutuhan unik setiap wilayah di Indonesia (Rohmatika, 2023), (Fitra, 2023)

Kesiapaan infrastruktur dan sumber daya sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Termasuk dalam hal ini guru sebagai peran utama dalam penyelenggaraan pendidikan (Jamun, Ntelok, & Ngalu, 2023).

Peran guru sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Berbagai macam metode pembelajaran dilakukan agar dapat menyampaikan pelajaran kepada siswa. Selain metode pembelajaran dalam menyampaikan materi, media atau alat dalam menyampaikan pembelajaran juga turut berperan penting dalam tercapainya pembelajaran di kelas (Sari, Novian, & Takdir, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya dapat memberikan dampak yang baik terhadap daya tangkap siswa pada saat guru menyampaikan materi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah berbagai bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan dan pengajaran. Kemajuan TIK tersebut tidak dapat dipungkiri banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Teknologi komputer dan Internet, mulai dari perangkat lunak maupun perangkat keras memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran para peserta didik. Penguasaan terhadap TIK menjadi hal yang sangat penting dalam rangka menghadapi persaingan global. Oleh karena itu, TIK sangat perlu untuk diperkenalkan, dipraktikkan, dan dikuasai oleh pendidik dan peserta didik agar dapat bersaing di dalam kehidupan global. (Sari, Novian, & Takdir, 2022)

Salah satu yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Multimedia pembelajaran berbasis multimedia dapat dijadikan media alternatif guru dalam menyampaikan materi, karena dengan media ini dapat memvisualisasikan gambar ke dalam bentuk video ataupun animasi, dapat mengubah buku yang sebelumnya berupa tekstual menjadi bentuk animasi yang menarik dan disertai suara. Sehingga dengan demikian siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari materi .

Filmora merupakan sebuah software editing video yang dapat digunakan untuk membuat video, mengedit video, bahkan mengubah video dengan cara mudah. Ada banyak alasan yang menjadikan aplikasi Filmora sebagai aplikasi yang cocok bagi pemula. Ada sumber yang mengatakan bahwa software ini mudah digunakan dan ringan (Muri, Sumiharsono, & Triwahyuni, 2023).

Untuk itu pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan akan menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Filmora. Diharapkan dengan kegiatan ini dapat menambah wawasan dan kompetensi guru di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

Dari proses wawancara dan observasi yang dilakukan di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan, sarana yang dimiliki sekolah sangatlah mendukung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, seperti adanya lab-lab komputer dan hotspot area di lingkungan sekolah. Ruang kelas teori yang dilengkapi dengan komputer, proyektor LCD, speaker. Selain itu, sebagian para guru telah memiliki laptop yang dapat mendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia. Guru dan siswa SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan pada umumnya juga sudah terbiasa dalam penggunaan laptop atau komputer dalam kegiatan sehari-hari.

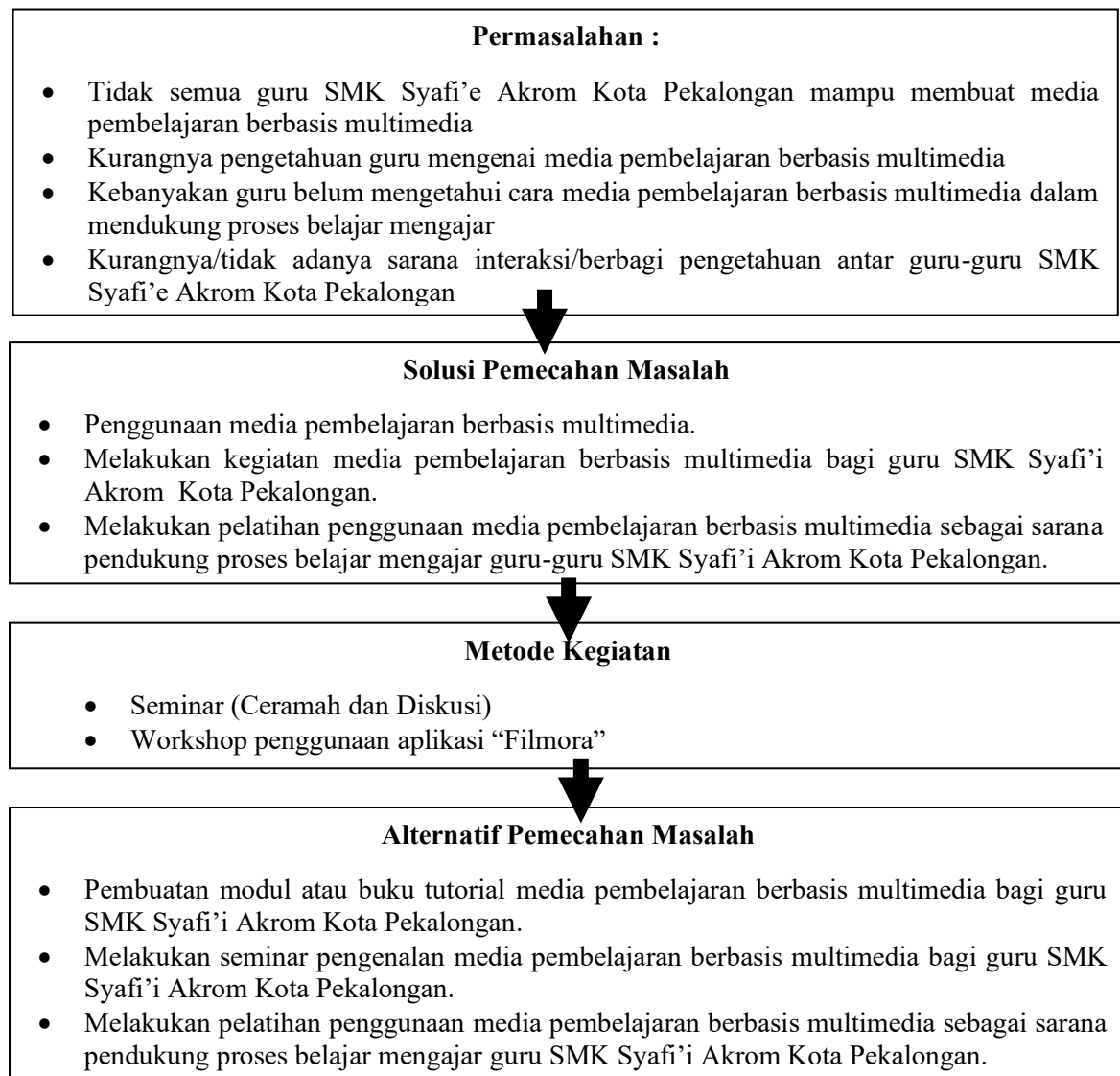
Akan tetapi para guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan media pembelajaran berupa buku, memvisualisasikan gambar di papan tulis, menggunakan alat peraga yang terbatas. Hal ini sebenarnya sudah cukup baik, akan tetapi akan lebih baik jika dapat menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Sebagian besar para guru belum mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia

Berdasarkan data dan informasi diatas, dipandang perlu untuk memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis media multimedia bagi guru SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan ini. Sehingga diharapkan dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran ini berjalan secara efektif dan dapat diterapkan dengan baik di sekolah.

2 METODE

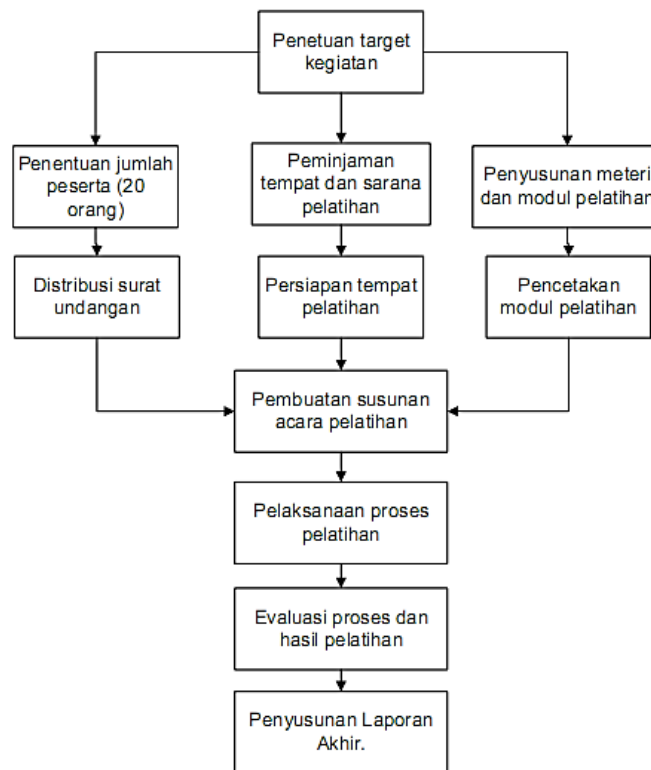
2.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Metode pelaksanaan ini dilakukan dengan merumuskan terlebih dahulu kerangka pemecahan masalah berikut ini adalah alur kerangka pemecahan masalah yang akan dilakukan:



Gambar 1 Kerangka Pemecahan Masalah

Adapun alur pelaksanaan kegiatan dari pelatihan aplikasi "Filmora" bagi guru SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Alur Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan Gambar 2, alur pelaksanaan kegiatan dari pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia secara detail dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Penentuan Target Kegiatan.
Pada tahap ini ditentukan target dari kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia untuk guru SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan
2. Tahap Penentuan Kuota Peserta
Setelah target kegiatan telah ditentukan, selanjutnya dilakukan penentuan jumlah kuota peserta yang telah ditentukan.
3. Tahap Penyebaran Surat Undangan
Setelah tahap penentuan kuota peserta, langkah selanjutnya adalah penyebaran surat undangan ke SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan dengan kuota peserta sesuai dengan yang telah ditentukan.
4. Tahap Prosedur Peminjaman Tempat Pelatihan
Sejalan dengan pelaksanaan tahap penentuan kuota peserta, juga dilakukan tahap penentuan tempat/lokasi pelatihan dan prosedur peminjamannya. Dimana lokasi yang dipilih adalah lab komputer SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan Kota Pekalongan
5. Tahap Persiapan Tempat Pelatihan
Setelah tahap prosedur peminjaman tempat pelatihan dilakukan dan telah disetujui, selanjutnya dilakukan proses persiapan tempat pelatihan. Pada proses ini dilakukan pengecekan komputer, koneksi internet, LCD, dan lain-lain.
6. Tahap Penyusunan Materi dan Modul Pelatihan
Sejalan dengan pelaksanaan tahap penentuan kuota peserta, juga dilakukan tahap penyusunan materi dan modul pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.
7. Tahap Pencetakan Modul Pelatihan
Modul pelatihan yang telah selesai disusun, selanjutnya dicetak sesuai dengan maksimal kuota peserta pelatihan (maksimal 33 orang).
8. Tahap Perencanaan dan Penentuan Jadwal Pelatihan

Setelah tahap penyebaran surat undangan, tahap persiapan tempat pelatihan dan tahap pencetakan modul pelatihan telah dilakukan, maka selanjutnya ditentukan susunan acara dari pelatihan. Dimana rencana pelatihan dilakukan sebanyak dua sesi yaitu pada hari sabtu dengan alokasi waktu selama 3 jam/sesi.

9. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap ini proses pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia mulai dilakukan. Pelaksanaan pelatihan dimulai dari proses mengisi daftar hadir oleh peserta pelatihan, proses pengenalan, proses penyampaian materi yang diikuti dengan praktek.

10. Tahap Evaluasi Pelatihan

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi hasil dari pelatihan yang telah dilakukan. Proses evaluasi ini dilakukan di akhir pertemuan (sesi ke dua). Tujuan dari proses evaluasi ini adalah untuk mengetahui respon dari peserta pelatihan dan capaian yang didapatkan dalam proses pelatihan ini.

11. Tahap Pencetakan dan Pengiriman Sertifikat

Pada tahap ini dilakukan proses pencetakan sertifikat sesuai dengan daftar hadir dari peserta pelatihan. Sertifikat yang telah dicetak, selanjutnya dikirimkan ke SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan maksimal 1 minggu setelah pelatihan dilakukan.

12. Tahap Penyusunan Laporan PkM Akhir

Hasil akhir dari pelatihan seperti dokumentasi (photo pelaksanaan) dan respon peserta, di jadikan sebagai laporan akhir dari pelaksanaan PkM.

2.2 Keterkaitan

Kegiatan PkM ini akan melibatkan guru SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan sebagai peserta. Guru akan memiliki kemampuan penggunaan media pembelajaran dalam mengemas pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih inovatif, efektif, dan efisien, sedangkan siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan baik. Hal ini juga secara tidak langsung akan berdampak pada kualitas dan mutu dari SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

Pelaksanaan PkM ini juga sejalan dengan visi dan misi STMIK Widya Pratama Pekalongan ini dalam meningkatkan profesionalisme tenaga kependidikan dan mengupayakan pemerataan pendidikan. Tim pengusul dan pelaksana PkM ini merupakan dosen yang memiliki latar belakang pendidikan Teknik Informatika dan Ilmu Komputer. Tim pengusul merupakan tenaga yang kompeten dan profesional dalam bidang teknologi informasi (IT).

2.3 Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk ceramah, diskusi, dan praktek. Pelatihan akan dilakukan selama 2 sesi dimana sesi pertama lebih fokus dalam memberikan informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia. Pada sesi kedua, pelatihan akan fokus terhadap pengemasan konten pembelajaran, melakukan praktek dan simulasi proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Modul pelatihan akan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu dalam kegiatan praktek di laboratorium.

2.4 Rancangan Evaluasi

Evaluasi kegiatan ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan

1. Aspek yang dievaluasi

Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, aktivitas peserta, pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan.

2. Teknik Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai. Kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir peserta yang diisi, aktifitas peserta berdasarkan instrumen observasi dan tingkat pemahaman berdasarkan jawaban dari latihan soal yang diberikan.

3. Indikator Pencapaian Program

Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah (1) kehadiran peserta, aktivitas berkategori baik, dan tingkat pemahaman materi berkategori baik.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Pelatihan

Kegiatan dilakukan di ruangan guru SMK Syafi'e Akrom Kota Pekalongan. Kegiatan dibuka dan dihadiri oleh Wakil Ketua Bidang Akademik "nama". Kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat. Selanjutnya dilanjutkan dengan materi pelatihan. Peserta pelatihan sebanyak 87 peserta, yang terdiri dari para guru SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.



Gambar 3 Sambutan Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat

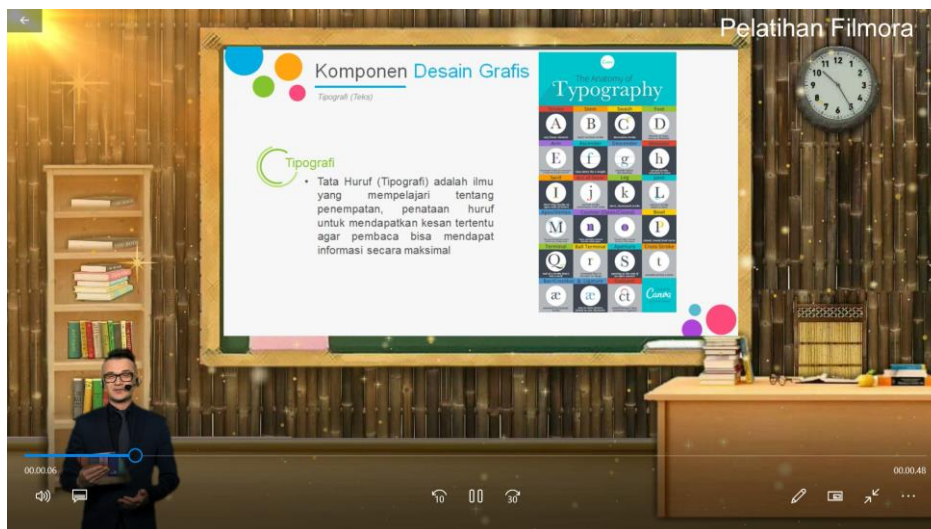
Materi Pelatihan berisi tentang penggunaan Wondershare Filmora 11 untuk mendukung kegiatan pembelajaran mandiri di rumah. Isi materi pelatihan antara lain: (1) Pentingnya Media Pembelajaran, (2) Teknik Pembuatan Video Pembelajaran, (3) Pengenalan Tool Editing Video, (4) Wondershare Filmora 11. Pemberian materi pelatihan dilakukan dengan cara mempraktikkan secara langsung kepada peserta pelatihan. Evaluasi diberikan setelah materi pembelajaran selesai untuk mengetahui kemampuan peserta dalam menerima materi pelatihan. Secara umum kegiatan berlangsung dengan lancar dan selesai tepat waktu.



Gambar 4 Peserta Kegiatan

3.2 Luaran Yang Dicapai

Kegiatan dimulai dengan tepat waktu, dan dihadiri 93% dari keseluruhan peserta. Peserta keseluruhan sebanyak 87 peserta. Para peserta juga mengikuti kegiatan pelatihan hingga selesai. Hal ini menunjukkan antusiasme yang baik dari para peserta terhadap kegiatan pelatihan ini.



Gambar 5 Salah Satu Materi Video Pembelajaran

Secara umum materi dapat disampaikan dengan baik, hal ini terbukti dari hasil evaluasi yang berupa latihan soal yang diberikan kepada peserta. Tingkat pemahaman peserta juga baik, walaupun terdapat sebagian kecil peserta yang kurang memahami apa yang telah disampaikan hal ini dikarenakan peserta tersebut tidak membawa laptop pada saat pelatihan, sehingga tidak dapat langsung mempratikan materi yang diberikan.



Gambar 6 Salah Satu Peserta Sedang Menyelesaikan Soal Latihan

Sebagian peserta berhasil mengikuti pemateri dalam membuat materi animasi dan membuat video pembelajaran dengan power point dan berhasil menyelesaikan soal latihan-latihan yang diberikan. Hanya sebagian kecil dari peserta yang kesulitan dalam menyelesaikan latihan yang diberikan, akan tetapi dengan bimbingan pemateri hal tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

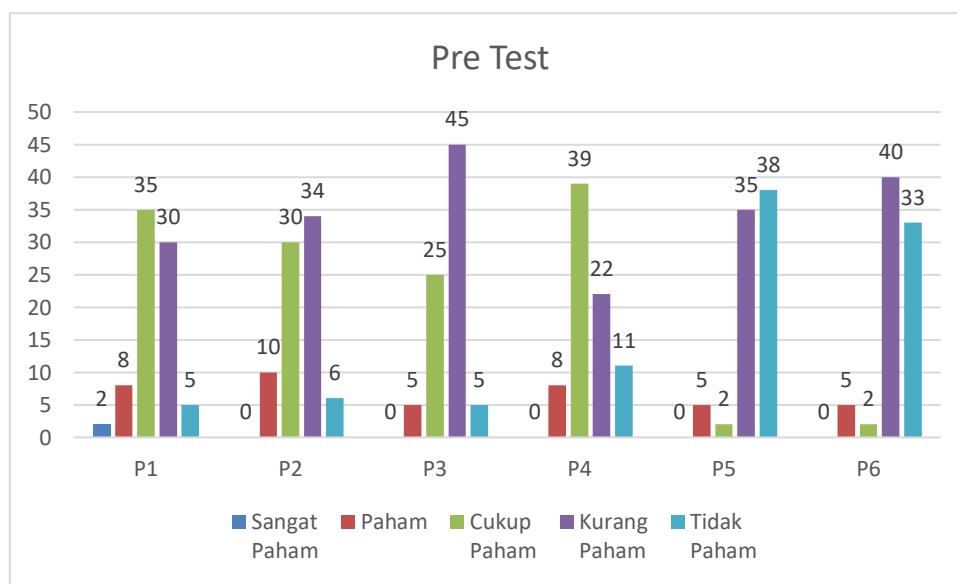
3.3 Evaluasi Kegiatan

Pada kegiatan ini juga dilakukan survei terhadap 87 peserta. Survei dibagi menjadi dua bagian yaitu: pre test dan post test. Pre test dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal tentang media pembelajaran video dan aplikasi filmora sebelum dilakukan kegiatan pelatihan. Sedangkan post test dilakukan untuk mengetahui pemahaman para peserta setelah dilakukan pelatihan. Tujuannya survei ini yaitu untuk mengetahui apakah setelah kegiatan ini dilakukan ada peningkatan pemahaman terhadap materi pelatihan.

Survei dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada seluruh peserta yang terdiri dari 87 peserta. Dari total 87 peserta sebanyak 80 peserta telah mengisi kuesioner post test dan pre test. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang dibagikan:

Tabel 1 Hasil Kuesioner Pre Test

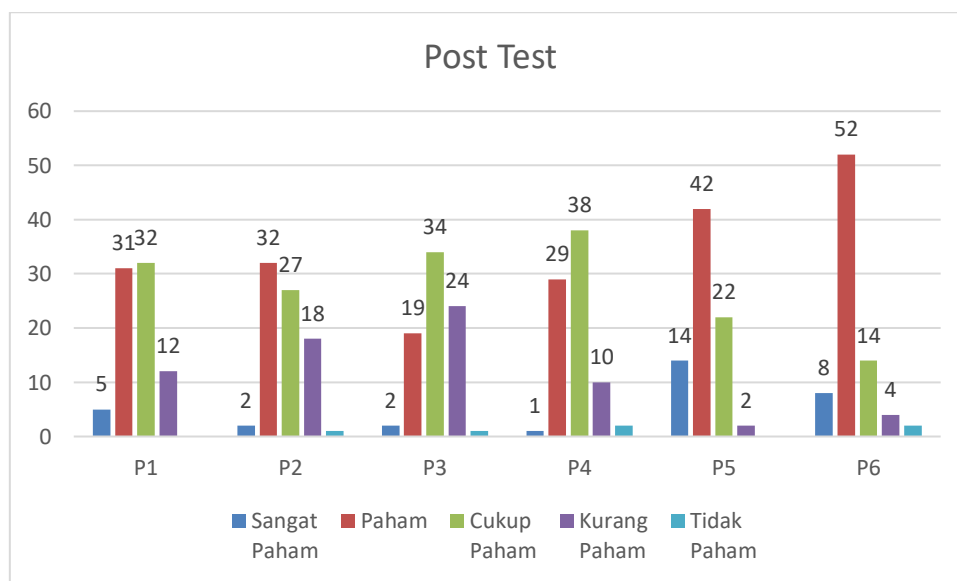
No	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Paham	Paham	Cukup Paham	Kurang Paham	Tidak Paham
1	Seberapa paham anda dalam membuat video pembelajaran?	2	8	3	3	5
2	Seberapa paham anda dalam membuat konsep video pembelajaran?	0	1	3	3	6
3	Seberapa paham anda dalam menerapkan teknik pengambilan gambar/video yang baik?	0	5	2	4	5
4	Seberapa paham anda dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif?	0	8	3	2	1
5	Seberapa paham anda dalam melakukan instalasi Aplikasi Filmora?	0	5	2	3	3
6	Seberapa paham anda dalam membuat video pembelajaran menggunakan Aplikasi Filmora?	0	5	2	4	3



Gambar 7 Grafik Hasil Kuesioner Pre Test

Tabel 1 Hasil Kuesioner Post Test

No	Pertanyaan	Jawaban									
		Sangat Paham		Paham		Cukup Paham		Kurang Paham		Tidak Paham	
1	Seberapa paham anda dalam membuat video pembelajaran?	5	6,25%	3	38,75%	3	40,00%	1	15,00%	0	0,00%
2	Seberapa paham anda dalam membuat konsep video pembelajaran?	2	2,50%	3	40,00%	2	33,75%	1	22,50%	1	1,25%
3	Seberapa paham anda dalam menerapkan teknik pengambilan gambar/video yang baik?	2	2,50%	1	23,75%	3	42,50%	2	30,00%	1	1,25%
4	Seberapa paham anda dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif?	1	1,25%	2	36,25%	3	47,50%	1	12,50%	2	2,50%
5	Seberapa paham anda dalam melakukan instalasi Aplikasi Filmora?	1	17,50%	4	52,00%	2	27,50%	2	2,50%	0	0,00%
6	Seberapa paham anda dalam membuat video pembelajaran menggunakan Aplikasi Filmora?	8	10,00%	5	65,00%	1	17,50%	4	5,00%	2	2,50%



Gambar 8 Grafik Hasil Kuesioner Post Test

Instrumen kuesioner terdiri dari enam indikator pemahaman peserta terkait pembuatan video pembelajaran dan penggunaan aplikasi Filmora. Pola jawaban menunjukkan peningkatan pemahaman yang konsisten pada seluruh indikator setelah intervensi pelatihan.

1. Pemahaman membuat video pembelajaran

Pada tahap pre-test, mayoritas responden berada pada kategori cukup paham dan kurang paham (43,75 persen dan 37,50 persen). Setelah pelatihan, distribusi bergeser ke kategori sangat paham dan paham (6,25 persen dan 38,75 persen). Persentase peserta yang berada pada kategori kurang paham turun dari 37,50 persen menjadi 15,00 persen. Tidak ada responden yang menyatakan tidak paham pada post-test.

2. Pemahaman membuat konsep video pembelajaran

Data pre-test menunjukkan akumulasi tertinggi pada kategori cukup paham dan kurang paham (37,50 persen dan 42,50 persen). Pada post-test, kategori paham naik signifikan menjadi 40,00 persen, sementara kategori kurang paham turun menjadi 22,50 persen. Kategori tidak paham turun dari 7,50 persen menjadi 1,25 persen.

3. Pemahaman teknik pengambilan gambar/video
Sebelum pelatihan, sebagian besar responden berada pada kategori kurang paham (56,25 persen). Setelah pelatihan, kategori ini turun menjadi 30,00 persen. Kategori paham meningkat dari 6,25 persen menjadi 23,75 persen, dan kategori tidak paham menurun menjadi hanya 1,25 persen.
4. Pemahaman membuat video menarik dan interaktif
Pre-test menunjukkan penumpukan pada kategori cukup paham (48,75 persen). Post-test memberikan hasil dengan peningkatan kategori paham menjadi 36,25 persen dan sangat paham sebesar 1,25 persen. Peserta yang tidak paham turun dari 13,75 persen menjadi 2,50 persen.
5. Pemahaman instalasi Aplikasi Filmora
Indikator ini mengalami peningkatan paling tajam. Sebelum pelatihan, 91,25 persen responden berada pada kategori kurang paham dan tidak paham. Setelah pelatihan, 70,00 persen responden berada pada kategori sangat paham dan paham. Tidak ada responden yang menyatakan tidak paham pada tahap post-test.
6. Pemahaman penggunaan Aplikasi Filmora untuk membuat video
Pada pre-test, kategori kurang paham mendominasi (50,00 persen). Setelah pelatihan, responden pada kategori paham meningkat drastis menjadi 65,00 persen dan kategori sangat paham mencapai 10,00 persen. Peserta yang tidak paham menurun dari 41,25 persen menjadi 2,50 persen.

Seluruh indikator menunjukkan peningkatan pemahaman yang jelas setelah pelatihan. Perpindahan distribusi jawaban dari kategori rendah (kurang paham dan tidak paham) menuju kategori tinggi (paham dan sangat paham) menunjukkan bahwa materi dan metode pelatihan efektif meningkatkan kompetensi peserta, terutama dalam aspek teknis seperti instalasi dan penggunaan Filmora. Peningkatan ini juga mengindikasikan bahwa kapasitas peserta dalam memproduksi video pembelajaran berkembang secara signifikan.

4 KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) tentang pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis video menggunakan Aplikasi Filmora bagi guru SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan mendapat sambutan yang baik. Dengan adanya kegiatan PkM tersebut peserta dapat mengetahui bagaimana membuat dan mengedit video untuk membuat media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta juga bisa membangun konten media pembelajaran melalui video yang dibuat agar dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena kontennya yang lebih menarik untuk dilihat para siswa. Peserta juga mengetahui solusi yang tepat dalam mengedit video menggunakan aplikasi Filmora dengan mudah.

Saran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah perlu dilakukan workshop (praktek secara langsung) tambahan dan berkelanjutan terkait materi editing video lainnya. Seperti, membuat teks animasi menggunakan aplikasi Canva kemudian hasilnya digabungkan menggunakan aplikasi Filmora agar kontennya lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, Vol. 6 No. 2, 149-156.
- Ilma, W. N., Salisa, S. E., Rizqiyanto, Y., & Fahmy, A. (2023). Kurikulum Merdeka: Merespon Tantangan Global di Era Digital. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* Vol. 3, 682–694.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R., & Ngalu, R. (2023). Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol: 4 No. 2, 2149-2158.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.

- Kementerian Pendidikan, K. R. (2022). *Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Muri, Y. F., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita Ringan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol: 4 No.: 2*, 1847-1852.
- Rohmatika, D. (2023). Kebijakan Merdeka Belajar dan implikasinya dalam pembelajaran. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. Vol: 9 No. 1*, 92-103.
- Sari, A. P., Novian, D., & Takdir, R. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 13-25.