

**PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN
PROMOSI DI SLB NEGERI 2 BANTUL**

Firdiyan Syah^{1*}, Meilani Nonsi Tentua², Nurirwan Saputra³

^{1*,2,3}Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta

*Email@korespondensi: ryuakendent@upy.ac.id

Article History:

Received: Juni

Revised: Juli

Accepted: Agustus

**Keywords: Video Editing,
Promotion, Media, SLB**

***Abstract:** The Covid-19 pandemic has forced the government to enforce a physical distancing policy which is the basis for implementing learning from home. This is also something that must be applied to students at SLB Negeri 2 Bantul. The use of information technology that applies suddenly, not infrequently, makes educators and students surprised and limping in its implementation. However, the learning process must continue so that teachers at SLB Negeri 2 Bantul are challenged to create a learning media that students with special needs can understand. The limited knowledge of teachers at SLB Negeri 2 Bantul in making learning media causes the need for training and mentoring of learning media. One of the technological developments that we can use for making learning media is an application for video editing. This application can help to make videos to improve the quality and effectiveness of learning. Application users are expected to support the activities of SLB Negeri 2 Bantul to participate in competitions and promotions as routine activities that must be done every year. The two needs of these teachers are what make them collaborate to implement training programs based on the required classes. The implementation uses the Classical method and Practices using video recording applications and equipment. Community service will be carried out at SLB Negeri 2 Bantul to support improving skills in using software from basic to advanced levels. The result of this training is that the participants can make their own video creations so that they are eligible to be included in competitions and make video advertisements more professional.*

Abstrak

Pandemi Covid-19 memaksa pemerintah memberlakukan kebijakan physical distancing yang menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah. Hal ini juga menjadi sesuatu hal yang harus

diterapkan pada peserta didik di SLB Negeri 2 Bantul. Pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget dan tertatih dalam pelaksanaannya. Akan tetapi proses pembelajaran tetap harus berlanjut sehingga para guru di SLB Negeri 2 Bantul ditantang untuk dapat membuat suatu media belajar yang dapat dipahami oleh siswa yang berkebutuhan khusus. Keterbatasan pengetahuan guru di SLB Negeri 2 Bantul dalam pembuatan media belajar menyebabkan kebutuhan dalam pelatihan dan pendampingan media belajar. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat kita manfaatkan untuk pembuatan media belajar adalah aplikasi untuk video editing. Aplikasi ini dapat membantu untuk membuat video untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran. Pemanfaat aplikasi diharapkan dapat menunjang aktifitas dari SLB Negeri 2 Bantul untuk mengikuti perlombaan dan promosi sebagai kegiatan rutin yang harus di kerjakan dalam setiap tahun. Dua kebutuhan para guru ini yang membuat kerjasama untuk melaksanakan program pelatihan berdasarkan kelas yang dibutuhkan. Pelaksanaan menggunakan metode Classical dan Praktik menggunakan aplikasi dan peralatan video recording. Pengabdian kepada masyarakat akan dilakukan pada SLB Negeri 2 Bantul untuk mendukung dalam hal meningkatkan keahlian dalam menggunakan software mulai dari tingkat dasar sampai tingkat lanjut. Hasil dari pelatihan ini adalah para peserta dapat membuat kreasi video mereka secara mandiri sehingga layak untuk di ikutkan dalam perlombaan dan juga dalam pembuatan video iklan dapat lebih profesional.

Kata Kunci: Video Editing, Promosi, Media, SLB

PENDAHULUAN

Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena berkebutuhan khusus fisik, emosional, mental sosial, tetapi memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa[1]. SLB Negeri 2 Bantul merupakan sekolah luar biasa yang terletak di Jalan Imogiri Barat Km 4,5 Desa Wojo, Kalurahan Bangunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. SLB Negeri 2 Bantul berdiri pada tahun 1968 yang semula merupakan SLB swasta dengan nama Yayasan Kesejahteraan Anak Luar Biasa (YKALB). Kemudian berdasarkan SK Peraturan Gubernur DIY No. 3 tahun 2011 tanggal 12 Januari 2011 berubah nama menjadi SLB Negeri 2 Bantul.

Keseluruhan siswa di SLB Negeri 2 Bantul adalah 108 anak, terdiri atas anak berkebutuhan khusus yang mengalami tuna rungu wicara, tuna grahita, tuna daksa dan autis. Sejak tahun 2010 SLB Negeri 2 Bantul telah ditunjuk sebagai rintisan Sekolah Berbudaya dan Karakter Bangsa. Sehingga nilai-nilai budaya dan karakter bangsa diimplementasikan pada semua sikap dan tingkah laku sehari-hari di sekolah mulai dari siswa, guru, karyawan dan kepala sekolah. Selanjutnya pada tahun 2014 SLB Negeri 2 Bantul ditetapkan sebagai sekolah berbasis budaya Jogjakarta[2].



Gambar 1. Gedung SLB N 2 Bantul

Pandemi Covid-19 memaksa pemerintah memberlakukan kebijakan physical distancing yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah. Hal ini juga menjadi sesuatu hal yang harus diterapkan pada peserta didik di SLB Negeri 2 Bantul. Pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget dan tertatih dalam pelaksanaannya. Akan tetapi proses pembelajaran tetap harus berlanjut sehingga para guru di SLB Negeri 2 Bantul ditantang untuk dapat membuat suatu media belajar yang dapat dipahami oleh siswa yang berkebutuhan khusus. Keterbatasan pengetahuan guru di SLB Negeri 2 Bantul dalam pembuatan media belajar menyebabkan kebutuhan dalam pelatihan dan pendampingan media belajar.

Teknologi Informasi khususnya video merupakan media yang sangat membantu dalam komunikasi kepada anak yang berkebutuhan khusus, beberapa penelitian memberikan hasil positif terhadap peran video pembelajaran di dalam penyampaian materi kepada anak berkebutuhan khusus, diantaranya pembelajaran video pembelajaran BISINDO yang menarik dan dirancang untuk anak tunarungu[3], Pembelajaran PAI menggunakan strategi video learning dalam materi shalat bagi tunagrahita di SLB Rindang Kasih[4], dan persentase kelulusan minimal (KKM) setelah menggunakan media video tutorial yakni sebesar 84,2% [5].

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, SLB N 2 Bantul memiliki beberapa permasalahan utama terkait pemanfaatan Teknologi Informasi, permasalahan ini disampaikan oleh kelompok guru dan kelompok kreatif. Kelompok guru memiliki permasalahan dalam pembuatan video pembelajaran untuk pembelajaran siswa, karena sebagian besar guru berumur yang tidak muda lagi, sehingga harapannya pelatihan yang diberikan memanfaatkan aplikasi yang lebih mudah dan ringan dalam pembuatan video pembelajaran. Kelompok Kreatif memiliki permasalahan dalam pembuatan video untuk mengikuti lomba2 di tingkat Nasional maupun video profil sekolah. Video yang dibuat masih memiliki kekurangan diantaranya penyesuaian video dengan music, pengambilan gambar yang tidak selaras, dan pemberian identitas video yang masih belum

ada.

Solusi dari permasalahan yang ditemukan pada saat observasi SLB N 2 Bantul yaitu akan dilakukan pelatihan untuk kedua kelompok ini, untuk kelompok guru akan diberikan rekomendasi aplikasi yang baik untuk pembuatan video disertai pelatihan cara pemanfaatannya, kemudian untuk kelompok kreatif akan diberikan pelatihan dan pemanfaatan alat-alat video yang dimiliki. Harapannya dengan melakukan pelatihan ini[6], kelompok guru dapat menyampaikan pembelajaran dari video yang dibuatnya untuk anak ajarnya lebih baik dan untuk kelompok kreatif dapat lebih berprestasi lagi dalam perlombaan Multimedia serta dalam pembuatan video profil termasuk peningkatan kualitas video di YouTube SLB N 2 Bantul.



Gambar 2. Observasi Dosen UPY ke SLB N 2 Bantul

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, SLB N 2 Bantul memiliki beberapa permasalahan utama terkait pemanfaatan Teknologi Informasi, permasalahan ini disampaikan oleh kelompok guru dan kelompok kreatif. Kelompok guru memiliki permasalahan dalam pembuatan video pembelajaran untuk pembelajaran siswa, karena sebagai besar guru berumur yang tidak muda lagi, sehingga harapannya pelatihan yang diberikan memanfaatkan aplikasi yang lebih mudah dan ringan dalam pembuatan video pembelajaran. Kelompok Kreatif memiliki permasalahan dalam pembuatan video untuk mengikuti lomba-lomba di tingkat Nasional maupun video profil sekolah. Video yang dibuat masih memiliki kekurangan diantaranya penyesuaian video dengan music, pengambilan gambar yang tidak selaras, dan pemberian identitas video yang masih belum ada. Bahan ajar yang dibuat sendiri oleh guru malah memiliki banyak kelebihan dibandingkan bahan ajar komersial[7].

Solusi dari permasalahan yang ditemukan pada saat observasi SLB Negeri 2 Bantul yaitu akan dilakukan pelatihan untuk kedua kelompok ini, untuk kelompok guru akan diberikan rekomendasi aplikasi yang baik untuk pembuatan video disertai pelatihan cara pemanfaatannya, kemudian untuk kelompok kreatif akan diberikan pelatihan dan pemanfaatan alat-alat video yang

dimiliki. Harapannya dengan melakukan pelatihan ini, kelompok guru dapat menyampaikan pembelajaran dari video yang dibuatnya untuk anak ajarnya lebih baik dan untuk kelompok kreatif dapat lebih berprestasi lagi dalam perlombaan Multimedia serta dalam pembuatan video profil termasuk peningkatan kualitas video di YouTube SLB Negeri 2 Bantul.

A. Solusi

Solusi dari permasalahan yang ditemukan pada saat observasi SLB Negeri 2 Bantul yaitu akan dilakukan pelatihan untuk kedua kelompok ini, untuk kelompok guru akan diberikan rekomendasi aplikasi yang baik untuk pembuatan video disertai pelatihan cara pemanfaatannya, kemudian untuk kelompok kreatif akan diberikan pelatihan dan pemanfaatan alat-alat video yang dimiliki[8]. Harapannya dengan melakukan pelatihan ini, kelompok guru dapat menyampaikan pembelajaran dari video yang dibuatnya untuk anak ajarnya lebih baik dan untuk kelompok kreatif dapat lebih berprestasi lagi dalam perlombaan Multimedia serta dalam pembuatan video profil termasuk peningkatan kualitas video di YouTube SLB Negeri 2 Bantul.

a) Pelatihan

Pelatihan kepada masyarakat dapat dilakukan dengan memberikan ketrampilan dan kecakapan tentang substansi materi penyuluhan yang diberikan sebelumnya. Substansi pelatihan akan lebih menyoar kepada para guru yang langsung terlibat dalam pengajaran membutuhkan keahlian dalam pembuatan video pembelajaran. Substansi pelatihan yang memberikan solusi sesuai dengan permasalahan kegiatan para pengajar antara lain:

- 1) Kemampuan Video editing untuk pembuatan media pembelajaran di katagorikan dalam kelas dasar menggunakan software Filmora dan Camtasia.
- 2) Kemampuan Video editing untuk pembuatan video profile dan mengikuti lomba-lomba skala local dan nasional menggunakan Adobe Premiere.

b) Pendampingan

Pendampingan kepada masyarakat dapat dilakukan dengan memberikan penagrahan terhadap apa yang akan dilakukan maupun pembinaan terhadap apa yang telah dilakukan agar masysrakat memperoleh ketrampilan dan kecakapan tentang substansi materi penyuluhan dan pelatihan yang diberikan sebelumnya. Substansi pedampingan yang memberikan solusi sesuai dengan permasalahan pada SLBN 2 Bantul antara lain:

- 1) Kemampuan Video editing untuk pembuatan media pembelajaran di katagorikan dalam kelas dasar menggunakan software Filmora dan Camtasia.
- 2) Kemampuan Video editing untuk pembuatan video profile dan mengikuti lomba-lomba skala local dan nasional.

METODE

Khalayak sasaran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru dan Pembina pada kegiatan-kegiatan yang akan di lombakan. Metode yang digunakan dalam kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini berupa observasi, penyuluhan, diskusi, pelatihan dan pendampingan. Pengabdian akan memberikan penyuluhan tentang penggunaan software video editing. Adapun langkah-langkah pendekatan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Survey dan observasi kondisi mitra guna menemukan permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini akan digunakan sebagai dasar dalam perancangan penyuluhan, pelatihan dan pendampingan yang dibutuhkan oleh mitra. Selama survey ini dilakukan dengan wawancara maupun diskusi
2. Melakukan perancangan dan penyusunan materi penyuluhan, pelatihan dan pendampingan
3. Melakukan penyuluhan, pelatihan dan pendampingan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya
4. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sekaligus melakukan analisis tindak lanjut, baik bagi SLB N 2 Bantul maupun bagi pengabdian.
5. Melakukan penyusunan laporan

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada mitra sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam Program Kemitraan Masyarakat ini ditawarkan beberapa metoda pendekatan yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu pendampingan dan pelatihan video editing. Pendampingan dan pelatihan dibagi menjadi dua bagian, yaitu tingkat dasar dan tingkat lanjut. Pelatihan tingkat dasar diperuntukan bagi guru yang akan membuat media belajar. Sedangkan pelatihan tingkat lanjut diperuntukan bagi para pembina yang akan mengikuti perlombaan.

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada mitra sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam Program Kemitraan Masyarakat ini ditawarkan beberapa metoda pendekatan yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu pendampingan dan pelatihan video editing. Pendampingan dan pelatihan dibagi menjadi dua bagian, yaitu tingkat dasar dan tingkat lanjut. Pelatihan tingkat dasar diperuntukan bagi guru yang akan membuat media belajar. Sedangkan pelatihan tingkat lanjut diperuntukan bagi para pembina yang akan mengikuti perlombaan.

Kegiatan Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat terbagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap monitoring. Berikut adalah rincian tiap tahapan yang akan dilaksanakan:

1. Tahapan Persiapan
Penyusunan program kerja penyuluhan dan pelatihan
Penyusunan program penyuluhan dan program kerja pelatihan agar kegiatan yang dilaksanakan menjadi lebih teratur dan terarah. Program ini meliputi semua hal-hal yang bersifat teknis, manajerial dan penjadwalan (timeschedule).
2. Tahap Pelaksanaan
Sosialisasi yang kedua bertujuan untuk menjelaskan lebih rinci tentang teknis dalam pengambilan gambar dan peralatan yang dibutuhkan. Materi yang disampaikan tentang

teori-teori dasar Fotografi sebagai dasar pelatihan pengambilan gambar. Kemudian dilanjutkan pelatihan video editing.

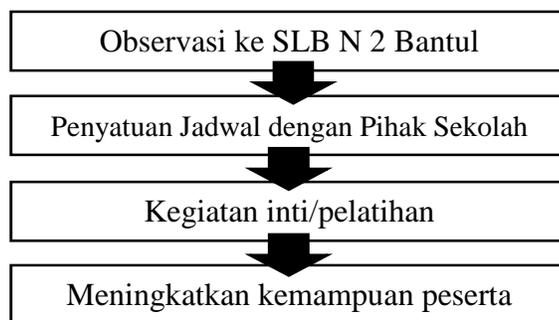
3. Tahap Monitoring dan Evaluasi.

Monitoring dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana setiap kegiatan berlangsung untuk memastikan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. Evaluasi dilakukan sejalan dengan monitoring, sehingga jika ada kendala akan segera diselesaikan. Evaluasi dilakukan setiap tahap kegiatan, adapun rancangan evaluasi memuat uraian bagaimana dan kapan evaluasi akan dilakukan, kriteria, indikator pencapaian tujuan, dan tolok ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan. Memberikan bimbingan kepada mitra agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengolahan video editing.

HASIL

Koordinasi Awal

Pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat PKM ini dilaksanakan di SLB Negeri 2 Bantul. Sebagai permulaan dalam melaksanakan kegiatan PKM dengan membuat perencanaan yaituberkunjung untuk dapat wawancara dengan kepala sekolah SLB Negeri 2 Bantul. Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui para guru masih menggunakan Video Pembelajaran secara konvensional, yaitu Video pembelajaran dengan ala kadarnya dan tanpa adanya sentuhan perencanaan dan editing dengan baik. Dampak dari hasil video seadanya akan mempengaruhi pada siswa dalam menerima pembelajaran, Pembelajaran akan menjadi monoton dan kebutuhan siswa tidak menjadi lebih bermutu. Alur pelaksanaan kegiatan diberikan seperti pada diagram dibawah ini :



Gambar 3. Diagram Alir

Kebutuhan lain dari SLB Negeri 2 Bantul ini adalah kemampuan editing video untuk membuat video yang digunakan untuk iklan dan lomba-lomba yang di ikuti sekolah dari tingkat Daerah, sampai dengan Nasional bahkan Internasioanl. Kehlian editing video ini paling tidak untuk mendekat kea rah professional.

Permasalah dapat disepakati, antara lain yaitu, (1) Jenis Video Pembelajaran yang akan diberikan pelatihan kepada para guru, maka jenis video pembelajaran yang akan dilatihkan

kepada guru untuk katagori tingkat dasar yaitu membuat video pembelajaran menggunakan Camtasia dan Filmora. Untuk Materi video professional digunakan untuk membuat iklan dan untuk perlombaan menggunakan aplikasi Adobe Preiere sebagai materi pelatihan. (2) Jadwal pelaksanaan pengabdian; pada pertemuan awal sudah sepakat bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan pada bulan april 2022. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SLB Negeri 2 Bantul yang diikuti oleh 14 guru dibagi dalam 2 kelas untuk tingkat dasar dan lanjut melibatkan 2 mahasiswa.

DISKUSI

Persiapan Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Promosi di SLB Negeri 2 Bantul” memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar baik offline maupun online dengan menggunakan Video Pembelajaran yang dapat menciptakan belajar dan mengajar secara kreatif dan dapat menciptakan suasana menyenangkan. Tim PKM mempersiapkan master aplikasi agar dapat diinstal. Sedang mitra PKM SLB Negeri 2 Bantul menyediakan ruangan untuk kegiatan pengabdian. Ruangan yang menjadi tempat pelatihan merupakan salah satu kelas untuk melaksanakan pelatihan dan pendampingan dengan materi yang dibutuhkan dalam membuat Video Pembelajaran dan Video Profesional untuk mengikuti lomba-lomba dan kebutuhan promosi. Dalam mencanakan pelatihan ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu (1) Menentukan tujuan umum dan khusus. Tujuan umumnya adalah teknik pembuatan video untuk media pembelajaran diharapkan para peserta pelatihan dapat mengikuti langkah yang yang diberikan oleh pemateri, dan secara khusus para peserta dapat berkreasi secara mandiri dalam membuat Video Pembelajaran yang menarik dan mampu membuat siswa dapat terlibat secara aktif dalam belajar; (2) Pemetaan pada konsep video pembelajaran. Pemetaan terhadap konsep Video pembelajaran bertujuan untuk memberikan gambaran/alur dari video sehingga memiliki alur yang dapat diterima dengan baik; dan yang terakhir (3) Peserta pelatihan dapat menentukan bentuk Video Pembelajaran agar dapat menghasilkan gambar yang baik.sangat penting menentukan bentuk Video Pembelajaran karena hasil dari Video dari tampilan dan materi serta aksesoris Video Pembelajaran hasilnya akan menentukan bagaimana pembelajaran dapat diminati oleh para siswa.

Langkah-langkah yang harus disiapkan dalam membuat video pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Menentukan ide yaitu dengan mengurutkan materi- materi yang telah disusun dengan memetakan konsep dari Video pembelajaran; (2) Mencari sumber-sumber untuk mendukung akurasi informasi yang sangat dibutuhkan untuk membuat desain video pembelajaran menjadi dasar yang dalam perancangan video; (3) Membuat desain dasar yaitu membuat gambaran desain awal atau sdisebut storyboard agar dapat diketahui hal-hal yang membuat menarik dan penonton menjadi tertarik; (4) Menentukan kebutuhan fisik dari video yaitu kebutuhan terdiri dari rancangan awal atau prorotype.

Pengabdian ditujukan untuk para guru-guru dan staff tujuan pertama yaitu berupa pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan Video Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Dan yang kedua membuat video promosi sebagai sara iklan sekolah untuk mengenalkan pada masyarakat luas. Kegiatan ini, akan diharapkan dapat membuka wawasan para peserta bahwa sebenarnya banyak software editing yang dapat digunakan untuk membuat Video Pembelajaran dan dapat sebagai pengembangan keterampilan peserta dalam membuat media belajar yang mampu membuat siswa dapat tertarik. Selain itu, dengan adanya keterampilan tersebut, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif; dapat mengembangkan Video Kreatifitas dalam pembelajaran dan inovasi dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar, meningkatkan kognisi, mengembangkan interpersonal dan segi aspek sosial dalam diri manusianya[9].

Penggunaan teknologi dalam sistem pembelajaran dapat mengembangkan dalam berbagai hal yang berkaitan erat pada prosesnya seperti, alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Puncak dari kegiatan PKM ini dapat diukur dari hasil kinerja para guru yang mampu berkarya sendiri dalam pembuatan video pembelajaran. Indikator dari hasil pencapaian yang telah tentukan dapat diketahui keberhasilannya jika para guru sudah membuat video minimal 1 Video Pembelajaran dapat dimplementasikan ke dalam kelas. Hasil dari pelatihan dikatakan sukses dapat dilihat video yang dibuat oleh peserta pelatihan dapat di implementasikan pada tema yang lainnya berdasarkan kurikulum SLN Negeri 2 Bantul. Paling penting dari pelatihan ini mampu meningkatkan keahlian dari para peserta pelatihan. Tolak ukur keberhasilan ini dapat dilihat dari data terdapat 12 peserta yang dapat menyelesaikan pembuatan video Pembelajaran dan terdapat 2 orang guru atau 16,66% tidak dapat menyelesaikan dalam materi akhir membuat Video Pembelajaran sendiri. Evaluasi dari 2 orang peserta yang tidak dapat menyelesaikan evaluasi akhir terjadi karena guru masih sulit dalam beradaptasi pada teknologi dan masih pertama kali menggunakan komputer. Materi dari Program PKM mampu membuka wawasan lebih jauh khususnya peserta pelatihan dan dapat mengembangkan keahlian para peserta dalam membuat video pembelajaran dan membuat video promosi. Para peserta telah mampu mengembangkan ide sendiri dalam membuat video Pembelajaran. Kegiatan PKM ini dapat menambah kemampuan para peserta dalam meningkatkan khususnya mengembangkan media pembelajaran, dan dapat menyadari betapa pentingnya video pembelajaran dalam rangka pembelajaran dikelas apalagi dalam diterapkan dalam kondisi online[10]. Dalam pelaksanaan pengabdian ini hampir tidak ada kendala dalam pelaksanaannya kecuali ada 2 orang peserta yang belum sama sekali mengenal secara dasar.

Pelaksanaan pengabdian ini perkelas dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, secara rinci akan di jelaskan dengan table sebagai berikut:

1. Kelas Pemula

- a). Pelaksanaan pertemuan ke-1 tanggal 4 April 2022

Jumlah Peserta: 8 orang

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Kelas pemula hari 1

No	Waktu	Agenda	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.30 – 09.00	Pembukaan	Kepala Sekolah
3	09.00 – 10.30	Materi 1. Dasar-Dasar aplikasi Camtasia	Meilani
4	10.30 – 12.00	Materi 2. Dasar-Dasar Sony Vegas	Irwan

Pada setiap akhir materi di laksanakan evaluasi sekitar 30 menit tambahan waktu untuk mencoba secara mandiri dalam pengawasan pemateri.

- b). Pelaksanaan pertemuan ke-2 tanggal 5 April 2022
Peserta : 8 orang

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Kelas pemula hari 2

No	Waktu	Agenda	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.30 – 10.00	Materi 1. Teknis editing dan Pengoperasian Camtasia	Meilani
3	10.00 – 11.30	Materi 2. Membuat Effect dan Menggabungkan gambar	Irwan

- c). Pelaksanaan pertemuan ke-3 tanggal 6 April 2022
Peserta : 8 orang

Tabel 3. Jadwal Kegiatan Kelas pemula hari 2

No	Waktu	Agenda	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.30 – 10.00	Materi 1. Merancang Materi dan membuat video pembelajaran	Meilani
3	10.00 – 11.30	Materi 2. Membuat materi dan editing video mandiri	Irwan

2. Kelas Lanjut
a. Pelaksanaan pertemuan ke-1 tanggal 11 April 2022
Peserta: 12 orang

Tabel 4. Jadwal Kegiatan Kelas lanjut hari 1

No	Waktu	Agenda	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.30 – 10.00	Materi 1. Dasar-dasar Fotografi	Irwan

3	10.00 – 11.30	Materi 2. Dasar-dasar penggunaan Adobe Premiere	Ferdi
---	---------------	---	-------

- b. Pelaksanaan pertemuan ke-1 tanggal 12 April 2022
Peserta: 12 orang

Tabel 5. Jadwal Kegiatan Kelas lanjut hari 2

No	Waktu	Agenda	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.30 – 10.00	Materi 1. Menggabungkan Gambar dan suara	Irwan
3	10.00 – 11.30	Materi 2. Memberikan Effect Video	Ferdi

- c. Pelaksanaan pertemuan ke-1 tanggal 13 April 2022
Peserta: 12 orang

Tabel 6. Jadwal Kegiatan Kelas lanjut hari 2

No	Waktu	Agenda	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.30 – 10.00	Materi 1. Membuat video Iklan dan Materi Lomba-lomba	Irwan
3	10.00 – 11.30	Materi 2. Evaluasi dan pendampingan	Ferdi

KESIMPULAN

Sangat penting dalam melanjutkan kegiatan PKM ini karena perlu evaluasi dan perhatian dari semua pihak terutama Bapak kepala sekolah dalam mengontrol dan mengawasi guru dalam membuat dan menggunakan materi video pembelajaran dikarenakan waktu terbatas dan juga beberapa teknik editing tidak dapat tersampaikan dan juga lagi para peserta ada yang masih belum familiar menggunakan aplikasi editing dalam membuat Video Pembelajaran.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Rektor Universitas PGRI Yogyakarta atas izin dan pembinaannya sehingga kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi ini terlaksana dengan baik, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Yogyakarta atas dukungan dan arahnya, Kepala Sekolah dan Guru-Guru SLB Negeri 2 Bantul, seluruh anggota tim pelaksana kegiatan pelatihan atas kerjasamanya yang baik serta seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

DAFTAR REFERENSI

- [1] A. Agustiningih, "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 50–58, 2015, doi: 10.21070/pedagogia.v4i1.72.
- [2] N. F. Fuadiah, E. Fitri, and P. Sari, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SMA Karya Ibu Palembang," vol. 1, no. 2, pp. 152–160, 2021.
- [3] D. Darnawati, I. Irawaty, and W. A. S. Uke, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic," *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 12, no. 1, pp. 100–105, 2021, doi: 10.26877/e-dimas.v12i1.7204.
- [4] D. Sarkity, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio untuk Guru SMAN 1 Bintang Timur," *J. Anugerah*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2021, doi: 10.31629/anugerah.v3i1.2944.
- [5] M. Hakim, A. N. Budiono, and B. Afandi, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma'arif Jember," pp. 217–224, 2020.
- [6] B. Satria, L. Tambunan, T. Radillah, and Y. R. Sari, "Pelatihan Pembuatan Konten Video Kreatif Menggunakan Filmora 10 di STAI Hubbulwathan Duri," 2022.
- [7] N. F. Novitasari and D. Nurfiqih, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Guru MTs Nurul Huda Paowan Situbondo," vol. 7, no. 1, pp. 178–187, 2022, doi: 10.30653/002.202271.29.
- [8] D. Pangga *et al.*, "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK GURU MA AL-," vol. 3, pp. 203–206, 2020.
- [9] M. Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2015, doi: 10.24269/dpp.v3i1.157.
- [10] B. R. Juang and T. R. Istining, "Aplikasi Sony Vegas Pro 11 Dalam Pembuatan Video Profil Produk Sebagai Media Promosi Pada Dw Coffee," *J. Apl. Bisnis*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2016.