

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MULTIMEDIA VIDEO *EDITING* BAGI SISWA-SISWI SMAN 1 KAHAYAN TENGAH

Improvement Of Digital Multimedia Video Editing Literacy For Students Of SMAN 1 Kahayan Tengah

Sutami¹⁾, M. Haris Qamaruzzaman²⁾, Amelia Faradila³⁾, Sam'ani⁴⁾

^{1,2} Program Studi Ilmu Komputer, ³ Program Studi Teknik Sipil, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

⁴ Program Studi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya

Email: sam.stmikplk@gmail.com⁴

ABSTRAK

Pesatnya kemajuan dan keberadaan teknologi di tangan para generasi millennial tidak serta-merta menjadikan teknologi informasi dan komunikasi bermanfaat terutama bagi siswa menengah atas. Untuk itu perlu dilakukan berbagai kegiatan guna makin meningkatkan pengetahuan literasi digital para siswa-siswi menengah atas tentang pemanfaatan teknologi informasi salah satunya dalam bidang multimedia video *editing* khususnya bagi para siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Kahayan Tengah. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah dan ditujukan bagi siswa-siswi kelas X dan XI. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kompetensi siswa dalam hal literasi digital multimedia video *editing*. Manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah agar supaya para siswa-siswi memiliki pengetahuan dan pengalaman langkah demi langkah membuat multimedia video *editing* dengan aplikasi Adobe Premiere Pro dan AutoCAD. Kegiatan ini diikuti sekitar 50 peserta siswa-siswi kelas X dan XI. Para peserta sangat antusias dan juga aktif selama kegiatan berlangsung.

Kata kunci: literasi digital, multimedia, video editing

ABSTRACT

The rapid progress and presence of technology in the hands of the millennial generation does not necessarily make information and communication technology useful, especially for high school students. For this reason, it is necessary to carry out various activities to further increase the digital literacy knowledge of high school students about the use of information technology, one of which is in the field of multimedia video editing, especially for students of State High School (SMAN) 1 Kahayan Tengah. This service activity was carried out at SMAN 1 Kahayan Tengah, Pulang Pisau Regency, Central Kalimantan and was intended for students in grades X and XI. The method of carrying out activities consists of preparation, implementation and reporting. This activity aims to improve students' competence in terms of digital literacy, multimedia video editing. The benefit of this service activity is that students have the knowledge and experience step by step in making multimedia video editing with Adobe Premiere Pro and AutoCAD applications. This activity was attended by around 50 students from class X and XI. The participants were very enthusiastic and also active during the activity

Keywords: digital literacy, multimedia, editing video

PENDAHULUAN

Penguasaan dan pemahaman terhadap pemanfaatan suatu aplikasi teknologi informasi terutama aplikasi multimedia video editing, yang bisa diaplikasikan secara langsung hasilnya bisa dilihat, merupakan kebutuhan *hard skill* yang harus dimiliki oleh para siswa-siswi menengah atas. Pentingnya *hard skill* ini terkadang merupakan pemahaman yang paling penting ketika para siswa-siswi terjun di masyarakat, sehingga saat ini semakin banyak para siswa/pelajar yang mempelajari komputer (*software* dan *hardware*) secara komprehensif melalui pendidikan informal seperti tempat kursus dan pelatihan, dan melalui pendidikan formal seperti pendidikan akademi, sekolah tinggi atau universitas yang membidangi teknologi informasi atau komputer (Nugroho et al., 2022).

Selain berdampak pada kehidupan sehari-hari, media digital dan kemajuan teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan dan pengajaran (Ahman et al., 2019). Pemahaman terhadap teknologi informasi dalam hal ini pelatihan multimedia video *editing* dengan Adobe Premiere Pro dan AutoCAD, menjadi penting karena hampir seluruh sisi kehidupan manusia telah terpengaruh oleh teknologi informasi, sehingga bila kita tidak mengikuti pengaruh ini maka akan tertinggal dan segala sesuatu akan cepat usang, dan tertinggal. Saat ini, salah satu pentingnya literasi digital adalah untuk kegiatan sosialisasi program, yang tidak lagi cukup hanya mengandalkan media konvensional (Buchori, 2018).

Guna meningkatkan pemahaman *hard skill* bagi para siswa-siswi SMAN 1 Kahayan Tengah dalam hal literasi digital multimedia video *editing*, maka tim dosen dan mahasiswa Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangkaraya memberikan pelatihan bagi siswa-siswi khususnya kelas X dan XI agar lebih memahami dengan media digital dan

dapat memproduksi konten-konten media digital, baik berupa konten teks tertulis, maupun konten audio-visual yang positif sehingga dapat melawan konten-konten negatif di media digital seperti hoax, disinformasi, dan ujaran kebencian yang banyak bertebaran di media siber.

Sebagai bentuk implementasi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian terhadap masyarakat (Mamase et al., 2019), maka tim dosen dan mahasiswa program studi Ilmu Komputer dan Teknik Sipil Fakultas Teknik dan Informatika (FTI) Universitas Muhammadiyah Palangkaraya (Sam'ani et al., 2019) perlu mengadakan kegiatan pelatihan dengan tema Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video *Editing* Bagi Siswa-Siswi SMAN 1 Kahayan Tengah.

Permasalahan Mitra

Bagi siswa-siswi menengah atas, pemahaman terhadap teknologi informasi dalam hal ini yaitu literasi digital multimedia video *editing* menjadi penting karena untuk meningkatkan kompetensi *hard skill* tambahan sebelum lulus. Pentingnya peningkatan kompetensi *hard skill* tersebut sehingga dibutuhkan upaya dalam meningkatkan kompetensi tersebut (Mardin & Nane, 2020), yang dalam kegiatan ini yaitu pelatihan multimedia video *editing* dengan Adobe Premiere Pro dan AutoCAD.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi Permasalahan

Untuk membantu menyelesaikan dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut, maka Universitas Muhammadiyah Palangkaraya (UMP) sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi yang ada di Kalimantan Tengah terus secara konsisten untuk dapat membantu dan meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* masyarakat melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) menugaskan tim dosen

dan mahasiswa program studi Ilmu Komputer dan Teknik Sipil yang berada dibawah naungan Fakultas Teknik dan Informatika (FTI) untuk mengadakan pengabdian pada masyarakat dengan tema Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video *Editing* Bagi Siswa-Siswi SMAN 1 Kahayan Tengah.

Luaran dan Target Capaian

Adapun target luaran yang akan dicapai pada kegiatan PkM adalah :

1. Publikasi artikel kegiatan pada Jurnal Nasional Sinta dan berISSN
2. Peningkatan pemahaman *hard skill* bagi para siswa-siswi SMAN 1 Kahayan Tengah dalam hal literasi digital multimedia video *editing* dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan AutoCAD.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dibagi menjadi beberapa tahap (Rusliyawati et al., 2022), yaitu :

Persiapan

- Observasi lapangan
- Pejajakan kerjasama dengan mitra SMAN 1 Kahayan Tengah
- Analisa kebutuhan perangkat lunak dan keras yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan

- Penyusunan modul penggunaan aplikasi
- Instalasi aplikasi
- Presentasi penggunaan aplikasi
- Praktik penggunaan aplikasi
- Diskusi dan Tanya Jawab

Pelaporan

- Penyusunan laporan kegiatan
- Publikasi kegiatan, baik melalui jurnal ilmiah
- Seminar hasil kegiatan

Metode pelaksanaan tersebut dipilih karena sesuai dengan kesepakatan tim pelaksana dengan unsur pimpinan yaitu kepala sekolah SMAN 1 Kahayan Tengah.

Pada tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini secara garis besar adalah yaitu :

1. Instalasi Aplikasi

Tahapan ini merupakan proses instalasi aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah aplikasi multimedia video *editing* Adobe Premiere Pro dan AutoCAD pada komputer/PC lab komputer SMAN 1 Kahayan Tengah.

2. Presentasi Materi

Pada sesi ini dijelaskan secara singkat tentang aplikasi Adobe Premiere Pro dan AutoCAD yang digunakan.

3. Tutorial dan Simulasi

Tahap ini peserta kegiatan diajarkan tentang cara-cara video *editing* menggunakan aplikasi dan langsung dipraktikkan di komputer/PC sesuai contoh yang ada di modul pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada minggu ketiga bulan Juli 2022 selama 2 hari.

Adapun hasil dari pelaksanaan PkM adalah sebagai berikut :

1. Proses instalasi aplikasi Adobe Premiere Pro dan AutoCAD pada komputer/PC lab komputer SMAN 1 Kahayan Tengah telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan lancar, seperti terlihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Tahapan instalasi aplikasi

2. Jumlah peserta mencapai 50 peserta siswa-siswi kelas X dan XI SMAN 1 Kahayan Tengah yang dibagi dalam 2 hari.



Gambar 2. Kegiatan hari pertama

Gambar diatas merupakan pelatihan hari pertama yang diisi dengan pemaparan materi, tutorial dan simulasi tentang video *editing* menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.



Gambar 3. Kegiatan hari kedua

Gambar diatas kegiatan pelatihan hari kedua dengan pemaparan materi, tutorial dan simulasi tentang video *editing* menggunakan aplikasi AutoCAD.

3. Para siswa-siswi peserta PkM memberikan respon yang sangat baik dan mereka sangat tertarik dengan materi dan aplikasi yang disampaikan. Karena dapat meningkatkan pemahaman *hard skill* bagi para siswa-siswi dalam hal literasi digital multimedia video *editing* dengan Adobe Premiere Pro dan AutoCAD sehingga dapat memproduksi konten-konten media digital, baik berupa konten teks tertulis, maupun konten audio-visual yang positif dan bermanfaat.



Gambar 4. Foto bersama

Kegiatan diakhiri dengan berfoto bersama dengan peserta siswa-siswi kelas X dan XI SMAN 1 Kahayan Tengah.

Ketercapaian tujuan kegiatan ini dapat dilihat berupa :

1. Keberhasilan para peserta dalam membuat beberapa contoh konten teks tertulis dan audio-visual yang beragam.
2. Adanya respon yang baik dari para peserta selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada kegiatan ini pihak SMAN 1 Kahayan Tengah mendukung sekali kegiatan ini karena dapat meningkatkan kompetensi *hard skill* tambahan siswa-siswi sebelum lulus dan sangat mengharapkan agar kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan dengan rutin persemester serta waktu pelaksanaannya juga dapat ditambah lagi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Selama kegiatan pengmas berlangsung para peserta yang terdiri dari siswa-siswi kelas X dan XI SMAN 1 Kahayan Tengah mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tambahan berupa literasi digital multimedia video *editing* dengan Adobe Premiere Pro dan AutoCAD. Dan juga terjalinnya kerjasama antara kampus dan sekolah guna (Sinukun et al., 2019) meningkatkan kompetensi siswa-siswi. Dari hasil contoh konten teks tertulis dan audio-visual yang dihasilkan oleh para peserta sudah cukup baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan pengmas ini menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak, yaitu : Universitas Muhammadiyah Palangka Raya melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) yang telah mendanai program ini. Kemudian pihak SMAN 1 Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah yang telah menyediakan tempat dan waktu selama kegiatan ini berlangsung hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahman, Mujiyanto, J., Bharati, Dwi Anggani Linggarnggeraini, Y., & Faridi, A. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 386–389.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/313/342/>
- Buchori, A. (2018). Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Dalam Sosialisasi Pembangunan Melalui Media Sosial. *OMNICOM Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–6.
- Mamase, S., Tupamahu, F., & Sabiku, S. A. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88–94.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Boalemo. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78–82.
<https://doi.org/10.30869/jag.v3i2.652>
- Nugroho, B. P., Norhayati, Rosmiati, Hendartie, S., Haris, F., Sam'ani, & Ichsan, M. (2022). Penerapan Media Belajar Interaktif Berbasis Android Bagi Anak Desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku. *PIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 54–59.
<https://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PI MAS/article/view/765>
- Rusliyawati, Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2022). PKM Penerapan Sistem Pembelajaran Daring (Spada) Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Pada SMAN 1 Pagelaran. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 5(1), 1–8.
- Sam'ani, Sutami, & Qamaruzzaman, M. H. (2019). Implementasi Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 106.
<https://doi.org/10.31604/jpm.v2i2.106-110>
- Sinukun, R. S., Pakaya, R., & Tapate, A. R. (2019). Sosialisasi Penggunaan Internet Sehat Di SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 72–77.