

Peningkatan Kompetensi Guru Produktif SMK: Pengembangan Video Interaktif dengan Aplikasi Capcut

Improving Productive Teacher Competencies of Vocational High Schools: Interactive Video Development with the Capcut Application

Liah Siti Syarifah^{1*}, Widia Murni Wijaya^{2,3}, Yayah Rahyasih⁴, Fenty Setiawati⁵, Rulli Nasrullah⁶

^{1,4}Institut KH Ahmad Sanusi, Sukabumi, Indonesia

²Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

³Indiana University, Bloomington, United States

⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

⁵Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi

liahsitisyarifah.27@gmail.com

Riwayat Artikel: Dikirim 8 Januari 2025; Diterima 11 April 2025; Diterbitkan 31 Mei 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Guru Produktif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam membuat sumber belajar digital yang variatif khususnya video pembelajaran yang interaktif. Kegiatan seminar, pelatihan, dan pendampingan dilaksanakan pada 16-30 November 2024 di Sekolah Tunas Unggul. Melalui serangkaian tahapan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan seminar, workshop dan pendampingan serta evaluasi, hasil menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru mengenai video pembelajaran interaktif. Para guru mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif, guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Hal tersebut didasarkan pada hasil pre-test dan post-test yaitu rata-rata skor pada saat pre-test yakni sebesar 70.40 dan pada saat post-test mengalami peningkatan sebesar 89,60. Ini berarti bahwa terjadi perubahan dan peningkatan mengenai pemahaman peserta terkait video pembelajaran interaktif. Selanjutnya perolehan N Gain Score yaitu 0,67 masuk dalam kategori sedang dengan presentase 66,67% yang menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa seminar, pelatihan dan pendampingan telah cukup efektif. Sekanjutnya hasil kuesioner kepuasan juga menunjukkan bahwa 92% peserta menyatakan kegiatan dilaksanakan dengan sangat baik. Maka keberlanjutan program ini perlu diupayakan melalui pendampingan dan pelatihan tambahan. Kegiatan ini menekankan pentingnya pendekatan berbasis kebutuhan, dukungan berkelanjutan, dan kolaborasi efektif untuk membantu guru dalam meningkatkan keterampilan yang mereka butuhkan dalam proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan.

Kata kunci: Aplikasi Capcut, Guru Produktif SMK, Media Pembelajaran, Video Pembelajaran Interaktif

Abstract

This community service activity aims to improve the knowledge and skills of Productive Teachers in Vocational High Schools in creating varied digital learning resources, especially interactive learning videos. Seminars, training, and mentoring activities were carried out on November 16-30, 2024 at Tunas Unggul School. Through a series of stages including planning, implementing seminars, workshops and mentoring and evaluation, the results showed a significant increase in teachers' understanding and skills regarding interactive learning videos. Teachers are able to integrate technology into learning effectively, in order to support the implementation of the Merdeka Curriculum. This is based on the results of the pre-test and post-test, namely the average score at the time of the pre-test was 70.40 and at the time of the post-test it increased by 89.60. This means that there has been a change and increase in participants' understanding of interactive learning videos. Furthermore, the N Gain Score of 0.67 is in the moderate category with a percentage of 66.67% which shows that community service activities in the form of seminars, training and mentoring have been quite effective. Furthermore, the results of the satisfaction questionnaire also showed that 92% of participants stated that the activities were carried out very well. Therefore, the sustainability of this program needs to be pursued through additional mentoring and training. This activity emphasizes the importance of a needs-based approach, ongoing support, and effective collaboration to help teachers improve the skills they need in the learning process that leads to improving the quality of education.

Keywords: Capcut Application, Productive Teachers of Vocational Schools, Learning Media, Interactive Learning Videos

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital saat ini berkembang dengan sangat pesat. Paradigma pembelajaran bergeser dari *Pedagogical Content Knowledge (PCK)* mengarah ke *Technology Paedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Dalam hal ini guru tidak hanya harus memiliki penguasaan terhadap bidang keahliannya, tetapi mampu memilih penggunaan teknologi dalam pelaksanaan strategi pembelajaran (Koehler et al., 2017), misalnya dengan memanfaatkannya untuk menjadi media pembelajaran dan sumber belajar digital dalam bentuk video pembelajaran interaktif.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak) (Hadi, 2017). Berdasarkan penelitian Rahayu et al., (2021), Video pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu meningkatkan minat belajar, dan motivasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Lebih lanjut Amanullah (2020) memaparkan bahwa video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan dapat mempengaruhi sikap. Oleh karena itu, mengembangkan video pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan yang essensial, hal ini tidak hanya sebagai respon terhadap tuntutan digitalisasi pendidikan tetapi juga sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif adalah aplikasi Capcut. Capcut adalah aplikasi yang dikembangkan oleh ByteDance khusus untuk pengeditan video (Novianti et al., 2022). Penelitian dari Wahyuni et al., (2024) menyatakan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Capcut dinyatakan sangat efektif (persentase 89.45%). Selanjutnya penelitian dari Rahmania et al., (2013) bahwa penggunaan media video animasi berbasis Capcut dapat meningkatkan pemahaman materi di kalangan siswa. Selain itu, aplikasi Capcut juga memiliki beberapa keunggulan di

antaranya adalah mudah digunakan, memiliki fitur yang beragam, memiliki fitur *green screen*, dan aplikasi Capcut menggunakan Bahasa Indonesia (Yulius & Sartika, 2022).

Namun, pada kenyataannya sebagian besar Guru SMK masih dihadapkan pada kesulitan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital (Noviansyah et al., 2022). Maka dari itu, sebagai respon kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat diinisiasi dalam bentuk seminar, pelatihan, dan pendampingan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru SMK yang mengajar mata pelajaran produktif. Kegiatan ini diselenggarakan di Kota Bandung dan peserta terdiri dari berbagai guru SMK negeri dan swasta. Kegiatan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Capcut untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Diharapkan melalui seminar, pelatihan, dan pendampingan membuat video belajar interaktif ini, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan kondusif, serta mampu meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang mendapatkan hibah dari Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Kemeterian Agama RI yang merupakan kolaborasi Dosen dari beberapa Perguruan Tinggi yaitu dari Institut KH Ahmad Sanusi Sukabumi, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Universitas Negeri Yogyakarta. Pengabdian ini harapannya dapat memberikan solusi terkait kebutuhan keterampilan membuat video pembelajaran interaktif untuk membuat media pembelajaran. Target dan tujuan yang diusung melalui pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru SMK agar dapat membuat video belajar interaktif dengan menggunakan aplikasi Capcut untuk menunjang sistem pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan ke dalam beberapa sesi meliputi sesi seminar, pelatihan, dan pendampingan. Pada sesi seminar peserta dibekali dengan konsep video pembelajaran interaktif. Setelah itu, pada sesi pelatihan peserta diberikan pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran interaktif. Terakhir pada sesi pendampingan, peserta praktik langsung untuk membuat video pembelajaran interaktif tersebut, sementara tim membantu dan memonitor.

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode PAR (Participatory Action Research). Metode PAR dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengacu pada Participatory Action Research (Penelitian Tindakan Partisipatif). Metode PAR sangat relevan dalam konteks PkM karena tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat untuk memahami dan mengatasi masalah. Adapun langkah-langkah dalam metode PAR untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diuraikan seperti berikut:

1. Identifikasi masalah bersama. Kegiatan dimulai dengan menyusun proposal pengabdian yang di dalamnya menjelaskan masalah yang dihadapi mitra dan solusi berupa pelaksanaan kegiatan beserta urgensinya. Dalam hal ini tim pengabdian dan masyarakat bekerja bersama untuk mengidentifikasi masalah utama yang ingin dipecahkan melalui diskusi, wawancara, atau observasi.
2. Perencanaan dan desain solusi. Perencanaan kegiatan dimulai dari membuat grand design seminar, pelatihan, dan pendampingan yang meliputi penentuan jadwal, narasumber, metode kegiatan, kebutuhan biaya dan sasaran kegiatan yaitu guru produktif SMK di Kota Bandung. Selanjutnya dalam menjaring peserta, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan mitra yang dalam hal ini adalah Dinas Pendidikan Provinsi, MKKS, dan PPG. Kemudian persiapan dilanjutkan dengan menghubungi narasumber, menyusun angket untuk evaluasi kegiatan dan persiapan kelengkapan administrasi.

3. Implementasi tindakan. Kegiatan seminar, pelatihan, dan pendampingan dilaksanakan dari 16 hingga 30 November 2024 bertempat di Sekolah Tunas Unggul. Pada sesi awal, narasumber seminar memberikan materi terkait konsep video pembelajaran interaktif. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan tentang cara membuat video interaktif. Selanjutnya, tim pengabdian juga memberikan pendampingan untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran interaktif. Kegiatan diawali dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal dan diakhiri post-test untuk mengukur kemampuan pasca kegiatan.
4. Pengumpulan data dan refleksi. Sebelum, selama dan setelah kegiatan, data dikumpulkan untuk mengevaluasi dampak dari kegiatan melalui pre-test dan post-test. Materi yang diujikan terkait konsep video interaktif, manfaat video pembelajaran interaktif, jenis interaktivitas dalam video pembelajaran interaktif, contoh-contoh dari interaktivitas dalam video interaktif.

Pre-test dilakukan sebagai langkah awal untuk melihat kondisi peserta sebelum kegiatan yaitu untuk mengukur pemahaman guru-guru SMK tentang materi. Sementara post-test dilakukan untuk mengukur capaian pemahaman peserta terkait materi. Dalam sesi teori, dilakukan dalam bentuk tes tulis.

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukannya uji prasyarat kemudian dilaksanakan uji t untuk mengukur apakah ada perbedaan yang signifikan dari kemampuan peserta sebelum dan setelah mengikuti kegiatan seminar, pelatihan, dan pendampingan. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh kegiatan seminar, pelatihan dan pendampingan terhadap kemampuan Guru SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif

H_1 : Terdapat pengaruh kegiatan seminar, pelatihan dan pendampingan terhadap kemampuan Guru SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif

Selanjutnya hasil pre-test dan pos-test peserta dianalisis menggunakan uji N-Gain yang dilakukan untuk memberi gambaran seberapa besar peningkatan kemampuan Guru produktif SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif. Uji N-Gain dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1:
Kriteria skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,03 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,03$	Rendah

Tabel 2:
Kriteria Persentase N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
>75	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-56	Kurang Efektif
<40	Tidak Efektif

- Evaluasi dan perbaikan. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data-data yang diperoleh dari peserta melalui survey. Indikator-indikator yang diukur dalam survey terkait kesesuaian materi, kualitas narasumber, metode yang digunakan, fasilitas yang tersedia dan evaluasi keseluruhan kegiatan seminar, pelatihan dan pendampingan. Selanjutnya hasil survey menjadi dasar untuk melakukan tindak lanjut pasca kegiatan pengabdian.

Dalam survey digunakan analisis kuantitatif deskriptif. Penentuan karakteristik atau kriteria dalam analisis statistik deskriptif dalam artikel ini adalah dengan distribusi frekuensi. Menurut Hasan (2001), distribusi frekuensi adalah susunan data menurut kelas interval tertentu atau menurut kategori tertentu dalam sebuah daftar. Dari rumusan interval, maka diperoleh interval kelas untuk distribusi frekuensi seperti pada tabel 3.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{banyak kelas}} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Tabel 3:
Interval kelas

Interval	Kriteria
1,00-1,80	Sangat Tidak Baik
1,81-2,60	Tidak Baik
2,61-3,40	Cukup
3,41-4,20	Baik
4,21-5,00	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa seminar, pelatihan dan pendampingan membuat video belajar interaktif berlangsung di Sekolah Tunas Unggul pada tanggal 16 hingga 30 September 2024 dengan peserta Guru Produktif dari berbagai jurusan di SMK negeri dan swasta. Berikut daftar calon peserta yang mendaftar:

Tabel 4:

Daftar orang yang mendaftar untuk kegiatan seminar, pelatihan dan pendampingan membuat video belajar interaktif

Pe ser ta	Asal sekolah	Mata pelajaran yang diampu
1	SMKN 8 Bandung	Perbaikan Mesin Sepeda Motor (PMSM)
2	SMKN 1 Tasikmalaya	Projek Kreatif dan Kewirausahaan
3	SMK MVP ARS Internasional Kota Bandung	Dasar-Dasar Program Keahlian dan PKK
4	SMK Putra Pajajaran 2 Bandung	TKJ
5	SMK Prakarya Internasional 1 Bandung	Engine, electrical
6	SMK YPF Bandung	Teknik Pembuatan Sediaan Obat

Pe ser ta	Asal sekolah	Mata pelajaran yang diampu
7	SMK Madani Bandung	Keperawatan lansia
8	SMK Prima Grafika Kota Bandung	Perwajahan
9	SMK Ulil Albab, Kab Cirebon	Gambar teknik
10	SMK Prakarya Internasional	Teknik Kendaraan Ringan
11	SMK Bumi Siliwangi	Akuntansi
12	SMK ICB CT Bandung	TKR
13	SMK Muhammadiyah 2 cibiru	Teknik Sepeda Motor
14	SMK Kencana Bandung	Akuntansi
15	SMK Plus Muhajirin	Kewirausahaan
16	SMKN 1 Subang	Pemasaran
17	SMK Mutiara Bandung	Pemograman Dasar Java, Produk Kreatif dan Kewirausahaan
18	SMK Negeri 8 Bandung	Teknik Sepeda Motor (KK TSM)
19	SMK Pariwisata Telkom Bandung	Perhotelan (Housekeeping dan Front office)
20	SMK Dewantara 2 Kabupaten Bekasi	Akuntansi dan Keuangan Lembaga
21	SMK PGRI Bandung	Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis
22	SMK Plus Muhajirin	Administrasi Transaksi
23	SMKS Muhammadiyah 4 Bandung	PKK-Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Pe ser ta	Asal sekolah	Mata pelajaran yang diampu
24	Smk nurul islam, Jakarta	teknik kendaraan ringan otomotif
25	SMKS BPP	Rekayasa Perangkat Lunak
26	SMKS Kencana Bandung	Teknologi Perkantoran
27	SMKN 14 Bandung	Dasar-dasar Teknik Otomotif
28	SMK Bumi Siliwangi	Desain Komunikasi Visual
29	SMK PGRI Bandung	Pemasaran
30	Smk PGRI Bandung	Pemasaran
31	SMKN 1 Gabuswetan, Indramayu	Teknik Kendaraan Ringan
32	SMK Igasar Pindad Bandung	TKRO
33	SMK Sumatra 40	Produktif RPL
34	SMK Az-zarkasyih, Kabupaten Cianjur	Humas dan keprotokolan
35	SMKN 1 Cibadak, Sukabumi	Agribisnis Ternak Unggas
36	SMK PGRI Bandung	Pemasaran
37	SMKS Kian Santang Bandung	Pemasaran
38	SMK Kifayatul AchyaR, Kota Bandung	Produktif las
39	SMKS Profita Bandung	Manajemen Perkantoran
40	SMK Negeri 6 Bandung	Kelistrikan Otomotif
41	SMK PGRI Bandung	Akuntansi

Pe ser ta	Asal sekolah	Mata pelajaran yang diampu
42	SMIN 7 Bandung	Kimia instrumen

Berdasarkan Tabel 4, peserta yang daftar sebanyak 42 Guru Produktif di wilayah Jawa Barat. Kemudian tim pengabdian menyeleksi calon peserta berdasarkan komitmen calon peserta dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pendaftaran. Proses seleksi dimulai dengan pendaftaran, di mana para calon peserta mengisi Google Form yang disediakan oleh panitia.
 2. Penggalan informasi komitmen calon peserta dalam mengikuti kegiatan. Pada tahap ini, panitia menilai sejauh mana calon peserta memahami pentingnya kegiatan seminar, motivasi mereka untuk berpartisipasi, dan kemampuan mereka untuk mengikuti seluruh rangkaian acara.
 3. Kriteria penilaian. Penilaian terhadap komitmen calon peserta bisa mencakup beberapa kriteria, antara lain:
 - Kesiapan untuk berpartisipasi penuh: Seberapa besar calon peserta siap untuk mengikuti semua sesi tanpa absen.
 - Antusiasme dan motivasi: Sejauh mana calon peserta menunjukkan minat dan motivasi untuk belajar dan berkontribusi dalam seminar.
 - Kemampuan mengikuti rangkaian acara: Kemampuan untuk mengerjakan tugas.
 4. Penilaian. Panitia mengevaluasi semua calon peserta berdasarkan komitmen yang ditunjukkan. Hasil evaluasi ini akan dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan, dan tim seleksi memilih 25 peserta yang paling memenuhi kriteria komitmen tersebut.
 5. Pengumuman. Setelah selesai penilaian, pengumuman disampaikan kepada para peserta yang terpilih melalui memo resmi Via Whatsapp ke calon peserta dan untuk kemudahan informasi panitia menghimpun peserta (yang lulus) pada sebuah grup.
- Selanjutnya grup ini diorientasikan menjadi komunitas bernama “GRUP SMK

Kreatif’ yang fungsinya untuk berbagi pengalaman antar guru dan saling mendukung dalam pengembangan lebih lanjut dari video pembelajaran interaktif.

Gambar 1:
Grup Peserta Seminar, Pelatihan dan Pendampingan



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa seminar, pelatihan, dan pendampingan dijelaskan dalam paparan berikut:

1. Seminar. Sesi seminar dilaksanakan dengan tujuan untuk mentransfer ilmu tentang konsep video pembelajaran interaktif. Tujuannya adalah supaya guru dapat memahami karakteristik dan bentuk video pembelajaran interaktif. Pelaksanaan seminar tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2:
Kegiatan seminar video pembelajaran interaktif



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pemateri seminar yaitu Widia Murni Wijaya, S.S.T., B.Tech., M.Pd. memaparkan materi tentang konsep video pembelajaran interaktif yang meliputi definisi video pembelajaran interaktif dan landasan teoritisnya, jenis-jenis interaktivitas, karakteristik dan komponen utama video pembelajaran interaktif, model desain video pembelajaran interaktif, manfaat dan dampak video pembelajaran interaktif, serta tantangan dan solusi dalam menggunakan video pembelajaran interaktif.

2. Pelatihan. Sesi pelatihan dilakukan dengan praktik membuat video pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan dapat dilihat ada Gambar 3. Pada sesi ini, Dr. Rulli Nasrullah, M. Si memberikan pelatihan terkait teknik pengambilan gambar, menentukan titik fokus, menstabilkan prangkat, pencahayaan dan suara, membuat storyboard video pembelajaran, dan membuat video pembelajaran interaktif dengan aplikasi capcut. Para peserta sangat antusias dan semangat dalam mempraktekan serangkaian kegiatan pembuatan video.

Gambar 3:

Kegiatan pelatihan video pembelajaran interaktif



Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Pendampingan. Sesi pendampingan dilakukan dengan mendampingi para guru untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan aplikasi yang ditentukan. Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk memfasilitasi guru supaya dapat menghasilkan karya nyata berupa video pembelajaran dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan latar belakang masing-masing guru. Pelaksanaan pendampingan tersebut dapat dilihat Gambar 4.

Gambar 4:

Kegiatan pendampingan video pembelajaran interaktif



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 5:

Kegiatan pendampingan video pembelajaran interaktif



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ketiga serangkaian kegiatan pengabdian ini diikuti oleh para guru dengan penuh semangat. Refleksi kegiatan dilakukan dengan melihat nilai pre-test dan post-test, hasilnya menunjukkan bahwa pengetahuan peserta terkait video pembelajaran interaktif dikatakan meningkat karena terdapat peningkatan pada nilai posttest.

Tabel 5:
Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pre test	.055	Normal
Post test	.057	Normal

Berdasarkan dari tabel di atas, dihasilkan 2 nilai sig yang terdiri dari data nilai pretest dan posttest. Adapun nilai signifikansinya yaitu 0,55 dan 0,57. Kedua nilai signifikansi tersebut bernilai > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data-data tersebut merupakan data yang berdistribusi normal.

Pengujian prasyarat berikutnya yaitu pengujian homogenitas. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas:

Tabel 6:
Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Nilai	.505	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dihasilkan nilai signifikansi 0,505 yang bermakna bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Selanjutnya dapat dilakukan uji t (t-test). Hasil perhitungan t-test adalah sebagai berikut:

Tabel 7:
Hasil Uji Paired Sample T-test

Data	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)	Keterangan

Pre Testt	-			
- Post Test	19.200	14.119	.000	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima atau ada perbedaan hasil tes sebelum dan setelah diberikan treatment sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan seminar, pelatihan dan pendampingan terhadap kemampuan Guru SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif.

Selanjutnya dilakukan perhitungan N Gain-Score. Perhitungan N Gain-Score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau treatment dan untuk memberi gambaran seberapa besar peningkatan kemampuan Guru produktif SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif. Hasil pre-test, post-test dan N Gain-Score dapat dilihat pada Tabel 5.

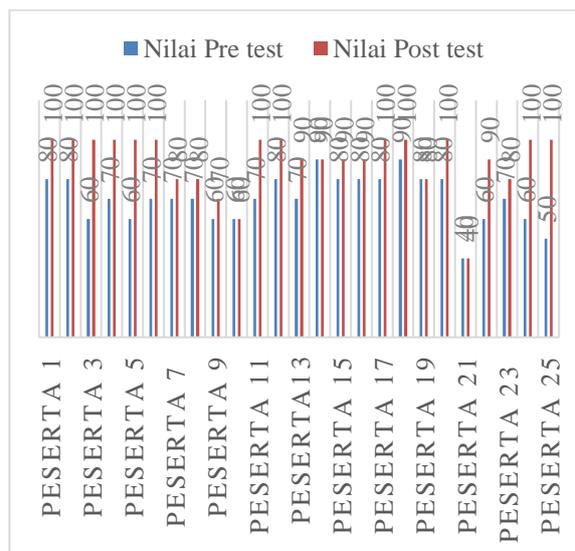
Tabel 8:
Nilai pre-test dan post-test

No	Peserta	Nilai Pre test	Nilai Post test	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	Peserta 1	80	100	1.00	100
2	Peserta 2	80	100	1.00	100
3	Peserta 3	60	100	1.00	100
4	Peserta 4	70	100	1.00	100
5	Peserta 5	60	100	1.00	100
6	Peserta 6	70	100	1.00	100
7	Peserta 7	70	80	0.33	33
8	Peserta 8	70	80	0.33	33
9	Peserta 9	60	70	0.25	25
10	Peserta 10	60	60	0.00	0
11	Peserta 11	70	100	1.00	100

No	Peserta	Nilai Pre test	Nilai Post test	N Gain Score	N Gain Score (%)
12	Peserta 12	80	100	1.00	100
13	Peserta 13	70	90	0.67	67
14	Peserta 14	90	90	0.00	0
15	Peserta 15	80	90	0.50	50
16	Peserta 16	80	90	0.50	50
17	Peserta 17	80	100	1.00	100
18	Peserta 18	90	100	1.00	100
19	Peserta 19	80	80	0.00	0
20	Peserta 20	80	100	1.00	100
21	Peserta 21	40	40	0.00	0
22	Peserta 22	60	90	0.75	75
23	Peserta 23	70	80	0.33	33
24	Peserta 24	60	100	1.00	100
25	Peserta 25	50	100	1.00	100
Rata-Rata		70.40	89.60	0.67	66.67

Untuk memudahkan keterbacaan data, hasil pada tabel diatas juga dideskripsikan dalam sebuah grafik berikut:

Grafik 1:
Nilai pre-test dan post-test



Jika melihat Tabel 8 dan grafik 1, diketahui terdapat peningkatan hasil dari pre-test dan post-test terkait video pembelajaran interaktif yaitu rata-rata skor pada saat pre-test yakni sebesar 70,40 dan pada saat post-test mengalami peningkatan sebesar 89,60. Hal ini berarti bahwa terjadi perubahan dan peningkatan mengenai pemahaman peserta terkait video pembelajaran interaktif. Hal ini terjadi karena peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan baik.

Selain itu, perolehan N Gain Score yaitu 0,67 masuk dalam kategori sedang dengan presentase 66,67% yang menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa seminar, pelatihan dan pendampingan telah cukup efektif. Selanjutnya hasil dari pre-test dan post-test ini didukung dengan hasil wawancara berupa testimoni dari peserta. Dari dua orang yang diwawancarai mereka menyebutkan bahwa:

“Luar Biasa ini acara yang memberikan motivasi kepada saya bagaimana membuat video yang simpel atau sederhana. Untuk acara seperti ini ya setidaknya kedepannya tidak hari ini aja ya, namanya di dunia teknologi pasti selalu ada Inovasi”. (Guru Teknik Kendaraan Ringan, SMK ICB CT Bandung)

“Adanya seminar, pelatihan dan pendampingan ini sangat membantu untuk guru-guru dalam memberikan pembelajaran. Untuk kegiatannya semoga tidak hari ini

diadakan seminar, pelatihan dan pendampingannya, tapi kedepannya semoga bisa diadakan lagi". (Guru Rekayasa Perangkat Lunak, SMK Mutiara Bandung)

Berdasarkan hasil wawancara, guru-guru sangat senang dan berharap kegiatan pengabdian akan terus berlanjut pada kegiatan-kegiatan pengabdian selanjutnya. Karena menurut bapak dan ibu guru tersebut ilmu yang diberikan dalam kegiatan ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran di sekolah.

Kemudian dampak dari kegiatan pengabdian ini dianalisis melalui kuesioner kepuasan yang diberikan dan disebarikan kepada peserta di akhir kegiatan. Kuesioner tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauhmana penilaian peserta terhadap materi, narasumber, metode dan fasilitas kegiatan. Hasil kuesioner ini dapat dilihat pada Gambar 4.

Grafik 2:
Hasil survey kegiatan



Berdasarkan hasil kuesioner kepuasan peserta, 92% peserta menyatakan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan sangat baik, 4% peserta menyatakan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan baik dan 4% peserta menyatakan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan cukup baik. Hasil kuesioner kepuasan peserta ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan telah dilaksanakan dengan sangat baik dari sisi materinya, narasumber, metode pelaksanaan dan fasilitas.

2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para Guru Produktif SMK dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan ini berfokus pada meningkatkan pengetahuan para guru dalam memahami konsep video pembelajaran interaktif dan dapat memanfaatkan aplikasi Capcut untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif. Guru SMK perlu memanfaatkan potensi teknologi yang berkembang untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman belajar siswa SMK. Hal ini membutuhkan pelatihan dan pengembangan profesional untuk mendukung para guru agar memiliki kemampuan yang diperlukan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif (Wijaya, 2022; Rahyasih et al., 2020). Dalam kegiatan ini, tim pengabdian menyelenggarakan seminar, pelatihan, dan pendampingan untuk guru SMK. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

Pertama, ketercapaian target jumlah peserta pelatihan dan pendampingan. Penjaringan peserta dilakukan melalui kerja sama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat untuk mensosialisasikan kegiatan kepada seluruh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di wilayahnya. Selain itu, tim PkM juga melakukan koordinasi dengan Ketua MGMP Produktif dan MKKS SMK Kota Bandung untuk menjaring peserta dengan melakukan pendaftaran secara daring melalui link Google Form.

Pada kegiatan ini, target peserta yang direncanakan sejumlah 25 Guru Produktif SMK dan pada pelaksanaannya jumlah pendaftar mencapai 42 Guru Produktif dari SMK Negeri dan Swasta. Hal ini sebagaimana kegiatan PkM serupa yang dilakukan sebelumnya oleh Rismawati et al., (2022) bahwa dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Maka dapat dikatakan bahwa ketercapaian target jumlah peserta pelatihan sangat tercapai. Pencapaian target ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan menarik antusiasme peserta

sehingga banyak peserta yang mendaftarkan diri.

Kedua, ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Guru Produktif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam membuat sumber belajar digital yang variatif khususnya video pembelajaran yang interaktif. Melalui pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik langsung, para peserta mampu memahami konsep video belajar interaktif, juga mereka berhasil membuat video interaktif untuk pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan terkait kesenjangan keterampilan teknologi di antara guru-guru dan keterbatasan device yang digunakan, kegiatan ini mampu memberikan solusi yang tepat dengan memberikan dukungan tambahan kepada peserta yang membutuhkan.

Ketiga, ketercapaian pengetahuan peserta. Guru SMK yang berpartisipasi sebagai peserta memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam terkait materi video pembelajaran interaktif. Pengetahuan tersebut meliputi lima hal yaitu 1) Konsep video pembelajaran interaktif; 2) Jenis-jenis interaktivitas; 3) Karakteristik video pembelajaran interaktif; 4) Komponen utama dalam video pembelajaran interaktif 5) Model desain video pembelajaran interaktif. Pengetahuan yang diperoleh peserta terkait lima hal tersebut dibutuhkan oleh guru untuk mengembangkan video pembelajaran yang interaktif.

Peningkatan pengetahuan peserta seminar dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,67 atau 66,67% menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa seminar, pelatihan dan pendampingan telah cukup efektif. Hal ini sesuai dengan hasil PkM yang dilakukan oleh Imanita & Triaristina (2024) yang mana pengetahuan peserta meningkat setelah mendapatkan pelatihan pembuatan bahan pembelajaran interaktif. Hal ini juga didukung oleh hasil PkM Rachman et al. (2023) yang menunjukkan peningkatan kemampuan guru

dalam literasi digital dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Edpuzzle.

Ghofur et al (2021) yang menyatakan bahwa pemberian pelatihan membuat video pembelajaran interaktif telah mendorong guru untuk menghasilkan video pembelajaran atau presentasi guru yang dibuat dengan aplikasi Screencast O Matic. Pada akhirnya, pengetahuan peserta tentang materi tersebut dapat dijadikan bekal guru untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Keempat, ketercapaian kemampuan peserta. Pengetahuan yang memadai terkait video pembelajaran interaktif perlu didukung dengan kemampuan membuat dan mengembangkan video yang interaktif untuk pembelajaran sehingga siswa belajar lebih menyenangkan dan dapat memahami materi belajar dengan lebih mudah (Anggraeni et al., 2021). Peserta dalam kegiatan PkM ini selain mempelajari konsep video pembelajaran interaktif juga diberikan pelatihan dan pendampingan untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran interaktif. Keterampilan tersebut meliputi teknik pengambilan gambar, menentukan titik fokus, menstabilkan prangkat, pencahayaan dan suara, membuat storyboard video pembelajaran, dan editing video dengan aplikasi Capcut.

Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, keterampilan peserta dalam membuat video pembelajaran interaktif cukup baik. Hal tersebut didasarkan pada karya peserta dalam bentuk video pembelajaran yang dikumpulkan kepada panitia. Hasil ini juga bersesuaian dengan hasil PkM yang telah dilakukan tahun sebelumnya untuk para guru SMA Negeri Kembangbahu yang telah mendorong guru untuk menghasilkan video pembelajaran atau presentasi guru yang dibuat dengan aplikasi Screencast O Matic (Ghofur et al., 2021).

Kemampuan guru dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa (Patonah et al., 2019). Hal ini juga ditekankan oleh Al-Samarraie & Saeed (2018) bahwa media pembelajaran sebagai alat bagi guru untuk memberikan informasi dan ilmu kepada para siswa. Saat ini, media pembelajaran lekat dengan pemanfaatan teknologi didalamnya yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa Shiau, Wen-Lung; Chau (2016), contohnya seperti pemanfaatan aplikasi Capcut dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video.

Selain itu, penting bahwa media pembelajaran perlu dirancang dengan baik untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif (Chen & Gao, 2024). Salah satu komponen yang paling penting adalah komponen evaluasi dengan mengintegrasikan game edukasi didalamnya sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa (Patonah et al., 2019), sebab keterlibatan siswa sangat krusial dalam proses pembelajaran (Chang, Y.-S. Chien; Yu Hung; Chao Yu, Kuang; Chang Lin, Hung; Ching Chen, 2016) sehingga komponen evaluasi dapat menjadi komponen yang dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Tantangan pelaksanaan kegiatan ini ada pada tingkat keterampilan teknologi awal dari para peserta dan ketersediaan sumber daya yang mendukung, seperti akses terhadap perangkat keras dan lunak yang diperlukan. Para peserta yang memiliki keterampilan teknologi yang rendah memerlukan lebih banyak waktu dan dukungan dalam memahami dan menguasai konsep-konsep baru terkait video pembelajaran interaktif. Namun di sisi lain adopsi video pembelajaran interaktif tidak hanya memungkinkan untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk eksplorasi dan interaksi yang lebih luas (Rusli et al., 2024). Dengan demikian, kegiatan ini memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar dan mendapatkan antusias yang tinggi dari guru-guru SMK. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada perbedaan hasil tes sebelum dan setelah diberikan treatment sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan seminar, pelatihan dan pendampingan terhadap kemampuan Guru SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif. Hal ini didukung oleh perolehan N Gain Score yaitu 0,67 masuk dalam kategori sedang dengan presentase 66,67% yang menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa seminar, pelatihan dan pendampingan telah cukup efektif.

Selain itu, berdasarkan kuesioner kepuasan peserta, secara umum pelaksanaan seminar, pelatihan, dan pendampingan dalam membuat video pembelajaran interaktif mendapatkan penilaian sangat baik (92%) dari peserta, baik dari sisi materi, narasumber, metode pelaksanaan, dan fasilitas. Dalam hal ini guru mampu memahami konsep video dan mampu membuat video pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kemampuan tambahan kepada para guru SMK dalam membuat video pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Upaya tindak lanjut dari kegiatan ini yaitu pembentukan komunitas pembelajaran untuk berbagi pengalaman dan saling mendukung dalam pengembangan lebih lanjut dari video pembelajaran interaktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi terbaru misalnya pembuatan video pembelajaran interaktif dengan bantuan Artificial Intelligence (AI) untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2018). A systematic review of cloud computing tools for collaborative learning: Opportunities and challenges to the blended-learning environment. *Computers*

- Education, 124, 77–91.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313 – 5327.
- Chang, Y.-S. Chien; Yu Hung; Chao Yu, Kuang; Chang Lin, Hung; Ching Chen, M. Y. (2016). Students' innovative environmental perceptions and creative performances in cloud-based m-learning. *Computers in Human Behavior*, 63, 988–994.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.032>
- Chen, Z., & Gao, J. (2024). Design of College Educational Management System based on CS and BS Hybrid Architecture. *Blockchain: Research and Applications*, 33, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.measen.2024.101201>.
- Ghofur, A., Nafisah, D., Eryadini, N., Astutik, W., Fitria, N., & Suryanto, H. (2021). Pelatihan Pengembangan Desain Video Pembelajaran Interaktif. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29–36.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*, 1(15), 96–102.
- Hasan, I. (2001). *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferentif)*. PT Bumi Aksara.
- Imanita, M., & Triaristina, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru SMK Waskita Kabupaten Lampung Tengah. *Indonesia Berdaya*, 5(3), 879–886.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2017). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Noviansyah, W., Tamrin, A. G., Adisucipto, T. L., & Rahmawati, A. (2022). Usaha Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Augmented Reality Berbasis BIM. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 640–647.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepetto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3748–3751.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6009>.
- Patonah, D., Wijaya, W. M., & Rosalin, E. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 37–45.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v19i1.17130>
- Rachman, A., Oktoviandry, R., Putri, D. S., Ningsih, A. G., Ulya, R. H., Indriyani, V., Sari, H. Y., Henanggil, M. D. F., & Juita, N. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle bagi Guru SMPN 4 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *Community Development Journal*, 4(5), 10928–10933.
- Rahayu, F., Wulandari, N., & Permadi, D. R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 3(2).
- Rahmania, D. M., Mustafa, A. H., Fitriani, H., Handayati, S., Aeni, N., & Ani. (2013). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 3680–3688.
- Rahyasih, Y., Hartini, N., & L.S, S. (2020). Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan: Sebuah Analisis

- Kebutuhan Pelatihan Karya Tulis Ilmiah bagi Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 136–144.
- Rismawati, R., Fajri, N., Asdarina, O., Khatimah, H., & Hamimi, L. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Aceh Barat Daya. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 1034–1038.
- Rusli, T. S., Ali, A., Ristiani, R., Sukmawati, & Yuliana, C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SD Inpres PIR II. *J-DEPACE*, 7(1), 26 – 33.
- Shiau, Wen-Lung; Chau, P. Y. K. (2016). Understanding behavioral intention to use a cloud computing classroom: A multiple model comparison approach. *Information & Management*, 53(3), 355–365.
<https://doi.org/10.1016/j.im.2015.10.004>.
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VIII. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 733–743.
- Wijaya, W. M. (2022). Analisis kebutuhan pelatihan karya tulis ilmiah untuk guru sebagai upaya pengembangan keprofesian berkelanjutan. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(1), 95–104.
<https://doi.org/10.21831/jamp.v10i1.64590>.
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 07(2), 97–105.