

---

## **Pelatihan Content Creator Edukasi Berbasis Filmora di Era Society 5.0**

**Elly Anjarsari<sup>1)</sup>, Riryng Fatmawaty<sup>2)</sup>, Ulil Albab<sup>3)</sup>, Mutiara Primadani<sup>4)</sup>**  
<sup>1,2,3)</sup> Universitas Islam Lamongan

ellyanjarsari@unisla.ac.id

**ABSTRAK:** Perangkat ajar guru harus diperbarui untuk memungkinkan pengembangan ide dan kreatifitas dalam penerapan kurikulum merdeka. Kemampuan guru bidang studi untuk membuat video pembelajaran yang menarik adalah salah satu contoh pengembangan perangkat ajar ini. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu guru bidang studi menggunakan *software Wondershare Filmora* dalam mengembangkan media pembelajaran. Pelatihan guru bidang studi dilakukan melalui penerapan metode berikut: 1) Pretest terdiri dari kuesioner yang diberikan kepada peserta sebelum pelatihan dimulai. 2) Tim pengabdian memberikan instruksi dasar tentang cara menggunakan aplikasi *wondershare filmora*. 3) Bersama dengan guru bidang studi, tim bersama-sama menginstal dan mulai menggunakan aplikasi *software wondershare filmora*. 4) Tim melakukan pendampingan pada siswa secara langsung selama pelatihan.

**Kata kunci :** Konten Creator, Era Society 5.0, Media Pembelajaran, *Wondershare Filmora*

**ABSTRACT:** *Teachers' teaching tools must be updated to enable the development of ideas and creativity in the implementation of an independent curriculum. The ability of subject teachers to create interesting learning videos is one example of the development of these teaching tools. The purpose of this service is to help subject teachers use Wondershare Filmora software in developing learning media. The training of subject teachers is carried out through the application of the following methods: 1) Pretest consists of a questionnaire given to participants before the training begins. 2) The service team provided basic instructions on how to use the wondershare filmora application. 3) Together with the subject teachers, the team jointly installed and started using the wondershare filmora software application. 4) The team supervised the students directly during the training.*

**Keywords:** *Content Creator, Era Society 5.0, Learning Media, Wondershare Filmora*

### **PENDAHULUAN**

Media pengajaran memiliki peran utama untuk membantu proses kegiatan pembelajaran serta turut serta memberikan pengaruh pada lingkungan belajar yang telah ditata dan dibuat oleh guru. Jenis media pembelajaran yang sesuai dan dibutuhkan juga dipengaruhi oleh metode mengajar, seperti tujuan pengajaran, jenis tugas, dan reaksi siswa setelah pembelajaran. Peran guru sebagai sumber informasi pada siswa, sedangkan siswa memiliki peran penerima informasi yang disampaikan guru. Peran sebagai sumber utama yaitu menyampaikannya pengetahuan kepada siswa., guru perlu menguasai berbagai keterampilan. Untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran di kelas, guru bidang studi harus bisa menguasai teknologi. Karena itu, guru terus meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru dapat mengikuti workshop atau pelatihan agar bisa menguasai teknologi pembelajaran (Mustamiroh and Ramadhayanti, 2021).

Terjadinya transformasi digital, yang memiliki kemampuan untuk mengubah tatanan industri, disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Syahputra *et al.*, 2022). Perubahan tentunya berdampak dengan munculnya kebijakan baru seperti revolusi industri 4.0. keselarasan dalam berdampingan antara teknologi dan manusia sebagai wujud terciptanya kehidupan yang berkualitas (Sosro *et al.*, 2023). Negara Jepang dengan konsep inti yang berangkat dari 5<sup>th</sup> *science and tecknology basicplan* yang lebih terkenal dengan industri 5.0 merupakan suatu wujud implementasi dari industri 4.0 yang ikut serta mempertimbangkan aspek manusia didalamnya. Revolusi 5.0 diharapkan dapat memecahkan masalah sosial dan membuka peluang baru dalam industri bisnis dan kreatif.

Dengan banyaknya inovasi yang dilakukan oleh industri konten digital, dapat diprediksi apakah sektor ini akan berkembang dan bertahan selama era industri 5.0. Dalam sektor industri kreatif, suatu informasi ataupun konten sebagai dasar dalam pengambilan suatu keputusan bahkan dalam menciptakan peluang-peluang bisnis baru merupakan pertimbangan utama. Lahirnya peluang bisnis baru merupakan bisnis yang bagus dibidang *conten creator* (Suyono *et al.*, 2023). Bisnis *content creator* memberikan warna yang beragam pada beberapa platform komersil yang terpopuler. Selain teknologi untuk berkembang, industri konten juga memberi *content creator* membutuhkan kreatifitas tinggi dalam menciptakan inovasi,

Dengan menjadi *content creator*, guru dapat membangun hubungan yang lebih dekat dengan siswa di luar kelas. Mereka dapat menyediakan konten tambahan, menjawab pertanyaan siswa, dan memberikan dukungan lebih lanjut di luar waktu pelajaran reguler. Dengan meningkatnya pembelajaran jarak jauh, guru dapat membuat konten yang mendukung pembelajaran online, yang dapat mencakup modul online, video pembelajaran, dan sumber daya pembelajaran yang dapat ditemukan di internet.

Salah satu SDN yang ada di Kecamatan Mantup adalah mitra yang dipilih untuk kegiatan pengabdian ini. Bentuk pelatihannya adalah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Filmora untuk guru bidang studi. Pengabdian ini bertujuan untuk membantu lembaga dalam meningkatkan kemampuan guru untuk menerapkan kurikulum merdeka dan kegiatan belajar mengajar. Dengan mewawancarai kepala sekolah secara langsung, tim pengabdian melakukan observasi lapangan kepada mitra. Hasilnya menunjukkan bahwa guru bidang studi tidak memiliki pengetahuan dasar tentang cara menggunakan aplikasi Wondershare Filmora untuk membuat media pembelajaran interaktif. Mereka juga tidak memahami dengan baik penerapan filmora. Kesimpulannya, guru bidang studi tidak memahami cara menggunakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan temuan masalah tersebut, solusi strategis yang dapat ditawarkan oleh tim pengabdian kepada mitra adalah dengan menggunakan Wondershare Filmora, sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi video dan visual yang memiliki teks dan gambar serta mudah digunakan untuk guru bidang studi. Pemilihan software filmora untuk kegiatan pengabdian memiliki alasan yang kuat. Didasarkan pada observasi lapangan untuk memahami masalah yang dihadapi mitra. Salah satu alasan mengapa aplikasi ini dipilih adalah karena sederhana dan mudah digunakan bahkan oleh guru yang tidak akrab dengan teknologi informasi. Aplikasi Filmora memungkinkan guru bidang studi mengedit video pembelajaran dengan mudah dan cepat. Ini akan membuat materi pembelajaran yang sangat menarik untuk mata pelajaran yang mereka ampu. Namun, tanpa pelatihan

yang tepat, guru bidang studi tidak akan dapat memanfaatkan aplikasi ini sepenuhnya (Ginting *et al.*, 2023). Kegiatan pengabdian ini dapat menjadi salah satu bentuk aktivitas guru yang memungkinkan guru lebih sering berinteraksi secara langsung dengan siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran tanpa harus berinteraksi secara langsung.

## **PERMASALAHAN**

Sekolah Dasar Negeri salah satu di Kecamatan Mantup Lamongan merupakan salah satu sekolah berakreditasi A. Sekolah yang berdiri sejak tahun 2015 ini memiliki jumlah pengajar sebanyak 10 orang dengan latar belakang Pendidikan strata S1 maupun S2. Dengan jabatan 4 pendidik PNS dan 6 pendidik honorer. Sebagian besar guru sudah mempunyai sertifikat pendidik. Sekolah tersebut mewajibkan guru guru untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme. Dengan meningkatnya profesionalisme guru berarti telah meningkatnya kuantitas dan kualitas kegiatan dalam metode dan model pembelajaran yang di rencanakan serta cara menyampaikan pembelajaran. akan tetapi sampai saat ini hal tersebut masih menjadi hal yang sulit oleh para guru. Terutama dan membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Yang menjadi alasan utama yaitu kurangnya ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Apalagi di saat setelah maraknya wabah pandemi covid-19, saat saat seperti inilah media pembelajaran yang efektif dan efisien sangat di butuhkan siswa.

Hal tersebut yang mendasari Program Kemitraan Masyarakat yaitu “Pelatihan *Content Creator* Edukasi Berbasis Filmora di Era Society 5.0”. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik yaitu dengan menggunakan Software Filmora. Harapan pengusul dengan adanya PkM ini adalah para guru dapat mempraktikkan membuat media pembelajaran berbasis Filmora. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk para siswa.

## **METODE PELAKSANAAN**

Tim telah menemukan permasalahan yang dialami oleh mitra, namun telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Permasalahan tersebut harus diatasi terlebih dahulu dalam pelaksanaannya. Namun demikian akan tetap diberikan ulasan Kembali sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Kurangnya pengetahuan mengenai cara dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Filmora untuk pembelajaran jarak jauh

Bagian masalah awal merupakan bagian terkait dengan permasalahan kedua dan saling keterkaitan. Sehingga solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut saling berkaitan juga. Berdasarkan masalah yang telah disampaikan maka Solusi yang akan diberikan oleh peneliti dalam program kemitraan Masyarakat stimulus dijelaskan sebagai berikut.

Solusi untuk permasalahan pertama adalah dengan memberikan pemahaman dan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan nantinya timbul adanya semangat dalam berkeaktifitas. Permasalahan kedua

akan diatasi dengan memberikan pelatihan kepada para guru. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan informasi dan mengenalkan software Filmora dalam membuat media pembelajaran. Para guru nantinya akan mendapatkan gambaran tentang tata cara dalam pengaplikasian software. Harapannya dengan adanya pelatihan ini para guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan.

Solusi yang ditawarkan kepada para guru lebih difokuskan pada pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan software Filmora. Sedangkan pelatihan pada solusi pertama adalah pembuka sehingga para guru menjadi lebih termotivasi untuk menciptakan metode dan model pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran dalam merangsang kemampuan siswa. Banyak editor video, termasuk Wondershare Video Editor, Cyberlink PowerDirector, Sony Vegas Pro, Pinnacle Studio, Hitfilm 2 Ultimate, dan Microsoft Powerpoint, tetapi sekarang berganti nama menjadi Wondershare Filmora atau Filmora Video Editor. Software ini akan dibahas dalam pelatihan ini. Filmora berbeda dari yang lain. Memang, program ini lebih sederhana daripada Vegas Pro dan jenisnya, dan tidak memiliki banyak opsi editing profesional. Wondershare Video Editor, pesaing Filmora, telah mengembangkan ide mudah dan berkualitas tinggi untuk edit video yang banyak digunakan. Perbedaannya, pada awal penggunaan, Filmora memiliki dua *mode*—*Easy Mode* dan *Full Feature Mode*. Pada *Mode Easy*, Anda hanya dapat memilih tema atau template, teks intro, video, gambar, background musik, dan teks penutup. Pada *Mode Full Feature*, hanya dapat memilih gambar yang ingin dimasukkan.

Setelah memilih format video yang ingin dihasilkan, Filmora akan membuat kompilasi dari gambar dan video dengan cepat, bergantung pada lamanya musik background. Setelah itu, mereka dapat menentukan hasilnya. Jika Anda ingin membandingkannya, sistem auto generated dan auto mix seperti *Easy Mode* Filmora juga ada di *Muvee Reveal*. Fungsi *Easy Mode* berbeda dari *Full Feature Mode* karena memungkinkan Anda membuat video kompilasi gambar atau potongan klip dengan template bawaan Filmora (atau Anda dapat membeli template lain di website-nya). Tampilan video editing yang lebih manual dan bebas bias tersedia dalam *mode Full Feature*. Lebih menarik adalah kumpulan koleksi yang lebih luas yang disediakan Filmora dalam *mode Full Feature*. Selain Filter warna yang keren, Filmora juga memiliki koleksi template Teks yang sangat bagus, tinggal edit teks

Target pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan Content Creator Edukasi Berbasis Filmora di Era Society” di SDN Mantup 1 Lamongan adalah sebagai berikut:

1. Tenaga pengajar di SDN Mantup 1 Lamongan mampu mengembangkan kemampuan merancang media pembelajaran yang menarik.
2. Tenaga pengajar di SDN Mantup 1 Lamongan mendapatkan manfaat yang lebih dalam membuat media.
3. Masyarakat dan tenaga pengajar memperoleh nilai tambah dengan memanfaatkan *software filmora*.

## **PELAKSANAAN**

Kegiatan PKM yang dilaksanakan mempunyai 3 tahap pelaksanaan yaitu tahap pelaksanaan pertama melakukan observasi pada guru mengenai seberapa dalam pemahaman guru mengenai *conten creator* pembelajaran. Bentuk kegiatan dengan

---

pemberian materi/pengajaran pertama terkait dengan teori *conten creator* serta tim melakukan pendampingan pada guru secara langsung dalam melakukan pembuatan dari awal sebuah konten pembelajaran. Penjelasan materi dan kegiatan pelatihan antara lain sebagai berikut.

1. Mampu memahami prinsip video *conten creator* :
  - a. Definisi tentang *content creator*
  - b. Pemahaman potensi *content creator*
  - c. Pemahaman softskill yang perlu dikuasai oleh content creator
  - d. Pemahaman karakteristik media digital maupun sosial media
  - e. Pemahaman etika dan prinsip dalam penciptaan ide konten seperti originalitas, hak cipta, dan regulasi yang terkait
2. Pelatihan membuat media  
Materi pertama yaitu teori editing video, pengenalan software filmora dan yang terakhir adalah editing video dengan filmora.
3. Persiapan  
Setelah pembuatan maka di *check* kembali apakah media sudah layak diterapkan apa belum.
4. Penerapan  
Penerapan media pembelajaran berbasis filmora kepada siswa.
5. Evaluasi  
Mengevaluasi proses dan hasil kegiatan dengan memperhatikan dan mencatat pencapaian.
  - a. *Pretest dan posttest*: dengan tujuan mengetahui tingkat pengetahuan dan ketrampilan pendidik dalam pembuatan media.
  - b. Mengukur pemahaman siswa
  - c. Mencatat hasil.
  - d. Membuat Laporan

## **HASIL DAN LUARAN**

Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada kepala sekolah menunjukkan bahwa guru bidang studi belum menggunakan media pembelajaran berupa video menggunakan Filmora secara efektif. Guru bidang studi lebih banyak mengajar menggunakan media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint. Selain itu, temuan wawancara tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru bidang studi masih belum menguasai kemampuan untuk membuat video pembelajaran. Hasil dari pengabdian masyarakat ini: guru menjadi lebih baik dari sebelumnya, banyak yang memahami aplikasi Filmora sebagai alat untuk membuat media pembelajaran, dan guru bidang studi menjadi tertarik.

Selama pembelajaran online sebelumnya, guru menggunakan grup WhatsApp untuk berbagi informasi dan tugas dengan siswa atau mengirimkan soft file materi mata pelajaran. Setelah kegiatan pengabdian ini, harapan besar tim pengabdian adalah bahwa semua guru bidang studi sekarang dapat memberikan materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang menarik. Selain itu, guru yang sebelumnya tidak pernah menggunakan Filmora karena keterbatasan dalam penguasaan teknologi sekarang dapat menggunakannya. Video-video pembelajaran yang berhasil dibuat oleh guru bidang studi setelah mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa guru bidang studi mampu secara

mandiri membuat video pembelajaran. Tim pengabdian berharap para guru bidang studi dapat terus membuat video pembelajaran. Ini akan membuat mitra semakin banyak memiliki media pembelajaran.

Tim pengabdian kemudian meminta setiap peserta untuk membuat video pembelajaran sendiri. Video pembelajaran yang dibuat secara mandiri oleh guru bidang studi ini dapat digunakan oleh mitra untuk mendukung pendidikan di sekolah. Video pembelajaran ini dibuat berdasarkan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru bidang studi. Setiap guru bidang studi sangat tertarik mengikuti pelatihan ini. Untuk menilai kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian meminta setiap peserta untuk menceritakan apa yang mereka lakukan saat mereka membuat video pembelajaran. Mereka menjelaskan bagaimana mereka memasukkan gambar, teks, dan menyelesaikan video pembelajaran. Pada pelatihan ini, guru bidang studi dapat menggunakan Filmora untuk melakukan setiap tahapan pembuatan video pembelajaran, dan mereka dapat mengikuti instruksi dari tim pengabdian dengan baik. Peserta mengatakan bahwa kualitas gambar video yang dihasilkan di Filmora lebih variatif dan hasilnya lebih baik daripada melakukan editing di aplikasi *Cinemaster*.

Guru yang telah mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan mengatakan bahwa pelatihan ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan pengajaran menggunakan media pembelajaran berbasis filmora. Mereka mengatakan bahwa guru senior dapat mengikutinya dengan baik karena tim yang berdedikasi sebagai pemateri. Ini dapat dilihat dengan membuat video pelajaran tentang mata pelajaran tersebut. Namun, tim dosen dan siswa perlu mendampingi selama proses pembuatan video. Bapak dan ibu guru bidang studi yang telah mengikuti pelatihan mengucapkan terima kasih dan berharap mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari pelatihan ini di tempat kerja mereka. Mereka juga berharap video pembelajaran yang dibuat akan meningkatkan minat siswa dalam pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Pada kegiatan "Pelatihan Content Creator Edukasi Berbasis Filmora di Era Society 5.0", kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada tahun 2024, telah berhasil. Pengabdian ini berlangsung dari persiapan kegiatan hingga evaluasinya. Pelatihan ini dilakukan di lab komputer institusi. Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian memastikan bahwa semua komputer dan aplikasi Filmora telah diinstal dan bahwa semua perangkat dapat digunakan. Ini memastikan bahwa peserta pelatihan dapat membuat video pembelajaran sendiri. Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai rencana karena guru berhasil mengoptimalkan kemampuan konten video pembelajaran mereka. Para peserta sangat antusias dan berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan pelatihan. Berbagai ide dan imajinasi kreatif muncul dari para peserta, dan tugas yang mereka selesaikan mencerminkan hal itu. Secara keseluruhan, tugas ini berjalan dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ginting, D. *et al.* .2023. Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru, *Journal of Human And Education*, 3(3), p.

---

124.

- Mustamiroh, M. and Ramadhayanti, F. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd, *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 186–192. Available at: <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>.
- Sosro, H. *et al.* 2023. Optimalisasi Ketrampilan Digital Content Creator Pemuda Desa Mojodelik Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro, *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 2077–2086. Available at: <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5919>.
- Suyono, S. *et al.* 2023. Peluang Bisnis Menjadi Konten Kreator Di Kalangan Remaja Milenial Pada Era Digital Desa Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo, *SEWAGATI: Jurnal*, 2(2), 161–170. Available at: <http://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/sewagati/article/view/820%0Ahttps://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/sewagati/article/download/820/790>.
- Syahputra, H.R. *et al.* 2022. Optimalisasi Media Sosial Pada Generasi Z Melalui Pelatihan Content Creator, *Meuseuraya - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 51–58. Available at: <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v1i2.1357>.

