

## Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan ActivePresenter Bagi Mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangka Raya

Amaya Andri Damaini<sup>1</sup>, Hotmian Sitohang<sup>2</sup>  
STMIK Palangkaraya, Jl. G. Obos No. 114 Palangka Raya  
Email: amayaandridamaini@gmail.com

Received 18 September 2024; Revised 3 October 2024; Accepted for Publication 4 October 2024; Published 30 November 2024

**Abstract** — One of the goals of STIPAS in education and teaching is to produce Catholic religious teachers and catechists who understand and can use communication and information technology for learning activities and self-development. Video editing training using ActivePresenter for STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangka Raya students aims to improve students' skills in making and editing learning videos using ActivePresenter. The method of this activity goes through the stages of Preparation, Preparation of Materials, Implementation of Training, Evaluation, and Reporting. The evaluation result using the Likert scale showed that 98.63% of participants were satisfied with the training that had been carried out.

**Keywords** — Training, ActivePresenter, Learning Videos, Community Service.

**Abstrak**— Salah satu tujuan STIPAS dalam bidang pendidikan dan pengajaran adalah menghasilkan guru agama Katolik dan katekis yang mengerti dan dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi untuk kegiatan belajar dan pengembangan diri. Pelatihan *video editing* menggunakan ActivePresenter untuk mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangka Raya bertujuan untuk meningkatkan keahlian mahasiswa dalam pembuatan dan penyuntingan video pembelajaran dengan menggunakan ActivePresenter. Metode kegiatan ini melalui tahapan Persiapan, Penyusunan Materi, Pelaksanaan Pelatihan, Evaluasi, dan Pelaporan. Hasil evaluasi dengan menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa 98,63% peserta puas dengan pelatihan yang telah dilaksanakan.

**Kata Kunci**— Pelatihan, ActivePresenter, Video Pembelajaran, Pengabdian Masyarakat.

### I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik [1][2]. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong para guru untuk dapat membuat media pembelajaran dengan teknologi yang ada saat ini [3]. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran serta meningkatkan penyerapan siswa terhadap materi pelajaran [4][5].

Metode-metode pembelajaran dengan memanfaatkan peralatan audio, visual, audio-visual dan media lainnya digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa secara maksimal [6]. Hal

ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ariastuti dan Wahyudin yang menyimpulkan bahwa gaya belajar yang meningkatkan prestasi akademik siswa adalah gaya belajar visual, dimana 49% siswa lebih menyukai pembelajaran visual dibandingkan jenis pengetahuan lainnya [7].

Sejak dimulai masa *Covid-19*, video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan oleh para guru [8]. Hingga saat ini, video sebagai media pembelajaran semakin banyak digunakan karena dinilai efektif dalam membantu guru menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan video pembelajaran meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan [9].

Tujuan Sekolah Tinggi Pastoral (STIPAS) dalam bidang pendidikan dan pengajaran adalah menghasilkan guru agama Katolik dan katekis yang Mengerti dan dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi untuk kegiatan belajar dan pengembangan diri. Lulusan STIPAS Tahasak Danum Pabelum diharapkan mampu bersaing dalam menangkap peluang di arus perkembangan revolusi industri 4.0 [10].

Beberapa permasalahan yang terdapat pada mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pabelum, diantaranya kurang mahir dalam penggunaan teknologi untuk pembuatan video serta kurang dalam hal eksplorasi *tools* untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan ActivePresenter bagi mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pabelum. Pelatihan dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran para peserta pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran, sehingga mampu membuat video pembelajaran yang menarik. Materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan peserta dan mempertimbangkan kemampuan awal peserta pelatihan.

ActivePresenter merupakan aplikasi *authoring* untuk pembuatan konten *eLearning* yang terlihat profesional dengan editor yang mudah digunakan dengan upaya minimal [11]. Aplikasi ini merupakan salah satu yang banyak digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik [12]. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan membuat video pembelajaran yang menarik. Ada banyak kelebihan aplikasi ini sehingga cukup relevan untuk digunakan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran [13].

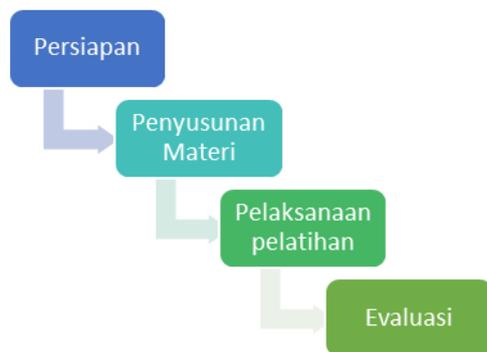
### II. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui 4 tahapan, seperti terdapat pada

gambar 1. Tahapan yang dilalui yaitu persiapan, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi.

A. Persiapan

Pada tahap persiapan, kuesioner diberikan kepada calon peserta pelatihan untuk mengukur kemampuan awal dari peserta pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran. Terdapat dua bagian kuesioner, bagian pertama untuk mengetahui frekuensi penggunaan media pembelajaran, bagian kedua untuk mengukur kemampuan *video editing* yang dimiliki calon peserta.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tabel 1. Hasil kuesioner pengukuran frekuensi penggunaan media pembelajaran

Isi Pernyataan	TP (%)	KK (%)	SR (%)	SL (%)
Saya menggunakan alat peraga dalam praktik pembelajaran.	57,1	35,7	7,1	0
Saya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	35,7	42,9	14,3	7,1
Saya menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dalam praktik pembelajaran.	7,1	42,9	28,6	21,4
Saya pernah menggunakan video sebagai media pembelajaran.	14,3	64,3	14,3	7,1
Saya menggunakan video yang saya edit sendiri sebagai media pembelajaran.	42,9	35,7	7,1	14,3

Keterangan:

TP = Tidak Pernah

KK = Kadang-kadang

SR = Sering

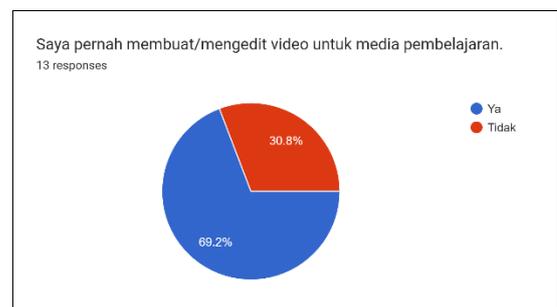
SL = Selalu

Hasil kuesioner bagian pertama (tabel 1) menunjukkan bahwa 57,1% responden tidak pernah menggunakan alat peraga dalam praktik pembelajaran. Sebanyak 42,9% responden masih jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini juga didukung dengan 4,9% responden yang jarang menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dan masih sedikit yang menggunakan video sebagai media pembelajaran. Sebanyak 42,9% responden juga tidak pernah menggunakan video yang dibuat sendiri untuk media pembelajaran.

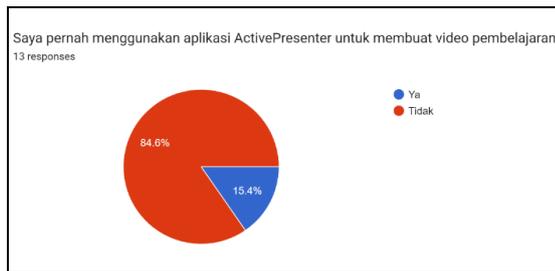


Gambar 2. Penggunaan bahan ajar

Berdasarkan hasil kuesioner bagian kedua, bahan ajar yang paling banyak digunakan adalah slide presentasi, hanya 38,5% responden yang menggunakan video sebagai bahan ajar, seperti terdapat pada gambar 2. Sebanyak 69,2% responden pernah membuat/mengedit video untuk media pembelajaran (gambar 3). Aplikasi yang sering digunakan adalah Canva, CapCut dan video PowerPoint. Gambar 4 menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 84,6% belum pernah menggunakan ActivePresenter untuk membuat video pembelajaran.



Gambar 3. Responden yang membuat video untuk media pembelajaran.



Gambar 4. Penggunaan ActivePresenter

B. Penyusunan Materi

Berdasarkan hasil kuesioner, materi pelatihan disusun menyesuaikan dengan kebutuhan peserta pelatihan. Materi yang dibutuhkan peserta untuk meningkatkan kemampuan pembuatan video pembelajaran diantaranya pemahaman terhadap fitur-fitur untuk pembuatan video pembelajaran, penggunaan alat bantu dalam perekaman video pembelajaran, dan cara menyunting video pembelajaran agar menarik.

Materi pelatihan disusun dalam bentuk slide presentasi dan modul pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan menjadi contoh dalam pembuatan video pembelajaran diambil dari buku Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Kelas 1 [14].

C. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2024 pukul 08.00 - 12.00 WIB, di STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangkaraya. Gambar 5 menunjukkan peserta pelatihan yang terdiri dari 17 orang Mahasiswa dan 2 orang Dosen STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangkaraya bersama dengan tim PkM.



Gambar 5. Peserta Pelatihan bersama tim PkM

Kegiatan dibagi dalam dua sesi. Materi sesi I disampaikan oleh Hotmian Sitohang, M.Kom berisi tentang pengenalan aplikasi ActivePresenter beserta fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Materi sesi II disampaikan oleh Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T mengenai proses perekaman dan penyuntingan Video. Peserta pelatihan dibimbing oleh tim PkM saat melakukan proses perekaman suara dan pengeditan Video pembelajaran seperti terdapat pada gambar 6.



Gambar 6. Pelaksanaan pelatihan

Pada akhir sesi pelatihan tim PkM memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan sebagai umpan balik untuk mengetahui persepsi peserta pelatihan terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.

D. Evaluasi

Hasil kuesioner yang dibagikan menjadi bahan evaluasi tim PkM untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang. Kuesioner diisi oleh 17 peserta pelatihan.

Hasil video pembelajaran karya mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangkaraya diserahkan kepada Dosen Mata Kuliah Media Pembelajaran untuk dinilai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Hasil Pernyataan Sikap Responden

Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
Saya merasa puas dengan kegiatan Pelatihan yang telah dilaksanakan.	0	0	0	0	17
Materi yang disampaikan mudah dipahami.	0	0	0	1	16
Saya bisa mengikuti contoh praktik yang diajarkan oleh narasumber dengan mudah.	0	0	0	0	17
Setiap pertanyaan/masalah yang saya ajukan dibantu dan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota tim PkM.	0	0	0	1	16

Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan saya dan bisa menjadi bekal saya untuk membuat video pembelajaran.	0	0	0	2	15
Setelah mengikuti kegiatan ini, saya lebih percaya diri dalam membuat dan mengedit video pembelajaran yang menarik.	0	0	0	3	14
<b>Jumlah</b>	0	0	0	7	95
Jumlah Skor	0	0	0	28	475
Total Skor	503				
Persentase (%)	98,63				

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (Skor 5)

S = Setuju (Skor 4)

RR = Ragu-Ragu (Skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

Hasil pernyataan sikap responden terhadap pelatihan Editing Video menggunakan ActivePresenter dengan jumlah skor dan persentase skala *Likert* [15] terdapat pada tabel 2.

Seperti terdapat pada tabel 2, total jumlah peserta yang setuju dengan keenam butir pernyataan sebanyak 7 responden. Total jumlah peserta yang sangat setuju dengan keenam butir pernyataan sebanyak 95 responden. Jumlah skor adalah jumlah dari setiap butir pernyataan yang dikalikan bobot skor pernyataan menurut skala *Likert*, dimana jumlah skor untuk Setuju adalah 28, dan jumlah skor untuk Sangat Setuju adalah 475.

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, maka perlu dilakukan perhitungan skor maksimal, dimana:

$$Skor maks. = skor maks. skala likert \times jlh butir pernyataan \quad (1)$$

Dengan demikian, perhitungan skor maksimal adalah  $5 \times 6 = 30$ .

Untuk mengetahui jumlah skor yang diharapkan maka skor maksimal dikalikan dengan jumlah responden, yaitu  $30 \times 17 = 510$ . Total skor yang didapatkan dari hasil kuesioner berada di angka 503. Dengan demikian, persentase kepuasan dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$Persentase\ kepuasan = \frac{Total\ skor}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100 \quad (2)$$

$$Persentase\ kepuasan = \frac{503}{510} \times 100 = 98,63\%$$

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa 98,63% peserta puas dengan pelatihan yang telah dilaksanakan.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari PkM yang telah dilaksanakan, pelatihan pembuatan video menggunakan ActivePresenter meningkatkan pemahaman dan keahlian Mahasiswa dan Dosen STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangka Raya dalam pembuatan video untuk media pembelajaran. Para peserta mengikuti pelatihan dengan antusiasme yang tinggi, ditunjukkan dengan keaktifan peserta dalam diskusi dan praktikum. Peserta pelatihan juga cepat mengerti penggunaan fitur-fitur ActivePresenter karena antarmuka yang mudah dipahami.

Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menggunakan skala *Likert*, sebanyak 98,63% peserta merasa puas dengan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Dosen dan Mahasiswa STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangka Raya mengharapkan tim PkM kembali lagi dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran lain menggunakan ActivePresenter seperti *game quizz* dan simulasi interaktif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada UP3M STMIK Palangkaraya yang telah mendanai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, serta kepada STIPAS Tahasak Danum Pabelum Palangka Raya sebagai mitra yang telah menyediakan tempat kegiatan dan mendukung kelancaran Pengabdian kepada Masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, Jun. 2019, doi: 10.17509/IJPE.V3I1.16060.
- [2] N. A. Mohd Salleh, S. R. Syed Aris, A. Ismail, M. I. S. Megat Shahrul Anuar, and A. N. A. Abdul Manan, "Gamification Approach for Interactive Learning of Lean Manufacturing Activities," *Jurnal Kejuruteraan*, vol. 36, no. 3, pp. 1227–1237, May 2024, doi: 10.17576/JKUKM-2024-36(3)-32.
- [3] E. M. Sartika *et al.*, "Pemanfaatan Tools AI dalam Pembuatan Materi Pengajaran bagi Guru- Guru di BPPK Bandung," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 4, no. 4, pp. 153–157, Jul. 2024, doi: 10.24002/JAI.V4I4.9399.
- [4] K. Kis, C. Kirana, P. Romadiana, B. Wijaya, Supardi, and A. M. Raya, "Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, Apr. 2021, doi: 10.34306/ADIMAS.V1I2.423.
- [5] S. Sunarti, B. Diklat, and K. Palembang, "Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Video Melalui Active Presenter," *Jurnal Perspektif*, vol. 13, no. 1, pp. 16–23, Jun. 2020, doi: 10.53746/PERSPEKTIF.V13I1.5.

- [6] N. Kristianti *et al.*, “Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Buah-Buahan bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pandehen,” *Jurnal Atma Inovasia (JAI)*, vol. 4, no. 4, pp. 166–170, Jul. 2024.
- [7] M. D. Ariastuti and A. Y. Wahyudin, “Exploring Academic Performance and Learning Style of Undergraduate Students in English Education Program,” *Journal of English Language Teaching and Learning*, vol. 3, no. 1, pp. 67–73, Jul. 2022, doi: 10.33365/JELTL.V3I1.1817.
- [8] C. Afrydayanti and D. F. Dwi, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Aplikasi Active Presenter Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung,” *Invention: Journal Research and Education Studies*, vol. 2, no. 3, pp. 64–73, Nov. 2021, doi: 10.51178/INVENTION.V2I3.349.
- [9] C. D. Nurwahidah, Z. Zaharah, and I. Sina, “Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa,” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, vol. 17, no. 1, pp. 118–136, Mar. 2021, doi: 10.31000/RF.V17I1.4168.
- [10] Admin, “STIPAS Tahasak Danum Pabelum Gelar Wisuda – STIPAS Tahasak Danum Pabelum.” Accessed: Sep. 13, 2024. [Online]. Available: <https://stipas.ac.id/stipas1/2021/10/18/stipas-tahasak-danum-pabelum-gelar-wisuda/>
- [11] S. M. Swanberg, “RESOURCE REVIEW,” *Journal of the Medical Library Association*, vol. 111, no. 4, pp. 854–857, Oct. 2023, doi: 10.5195/JMLA.2023.1731.
- [12] A. Ikhwan, A. B. Nasution, and M. Badri, “Active Presenter: Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 118–124, Apr. 2022, doi: 10.55537/JIBM.V1I3.152.
- [13] S. Y. Sari, M. D. I. Purnama, and Indrawati, “Alternative Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Active Presenter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring,” *PROSIDING SEMINASTIKA*, vol. 3, no. 1, pp. 177–181, Oct. 2021, doi: 10.47002/SEMINASTIKA.V3I1.299.
- [14] S. Bonardy and Y. Suria, *Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- [15] A. Aditya Santika, T. Hamonangan Saragih, Muliadi, D. Kartini, and R. Ramadhani, “Penerapan Skala Likert pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen Brilink Menggunakan Random Forest,” *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 11, no. 3, pp. 405–411, Jul. 2023, doi: 10.26418/JUSTIN.V11I3.62086.

PENULIS



**Amaya Andri Damaini**, prodi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya.



**Hotmian Sitohang**, prodi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya.