

# Implementasi Pembuatan Video Multimedia Untuk Siswa SMK Walisongo Semarang

Elfira Nureza Ardina\*<sup>1</sup>, Erlinasari<sup>2</sup>, Roni Kartika Pramuyanti<sup>3</sup>, Taufiq Dwi Cahyono<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Teknik Elektro, Universitas Semarang, Indonesia

e-mail: \*[elfira\\_na@usm.ac.id](mailto:elfira_na@usm.ac.id), [erlinasari@usm.ac.id](mailto:erlinasari@usm.ac.id), [ronikartika@usm.ac.id](mailto:ronikartika@usm.ac.id),  
[taufiq\\_dc@usm.ac.id](mailto:taufiq_dc@usm.ac.id)

## Abstrak

Perkembangan teknologi multimedia saat ini semakin pesat, terutama dalam bidang pembuatan video digital. Para siswa SMK sering kali menghadapi sejumlah kendala dalam pengembangan keterampilan multimedia, seperti: keterbatasan pengetahuan tentang teknik editing video, minimnya akses pelatihan praktis pembuatan konten multimedia, kurangnya pemahaman penggunaan software editing video sederhana, terbatasnya fasilitas dan pendampingan teknis dalam pembuatan video. Kegiatan pengabdian masyarakat ini fokus pada implementasi pelatihan pembuatan video multimedia menggunakan Windows Movie Maker untuk para siswa SMK Walisongo Semarang. Oleh karena itu dilakukan pengabdian kepada masyarakat untuk diadakannya pelaksanaan kegiatan untuk implementasi pembuatan video multimedia bagi siswa di SMK Walisongo Semarang. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat adalah memperkenalkan cara membuat video dengan Windows Movie Maker, meningkatkan keterampilan siswa dalam pembuatan video multimedia, memberikan pemahaman secara luas tentang penggunaan Windows Movie Maker, mengembangkan kreativitas siswa dalam produksi konten digital, menambah ilmu untuk para siswa di bidang multimedia. Dari kegiatan pengabdian yang diadakan di SMK Walisongo Semarang diharapkan memiliki hasil seperti siswa terlatih menggunakan Windows Movie Maker dalam pembuatan video multimedia, peningkatan pemahaman teoritis dan praktis editing video, tersedianya modul panduan yang dapat digunakan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Windows Movie Maker, Video, Multimedia, SMK Walisongo Semarang, Konten Digital.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah mengalami transformasi signifikan, terutama dalam bidang produksi konten multimedia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan menghasilkan lulusan siap kerja, dituntut untuk mampu mengadaptasi perkembangan teknologi tersebut [1]. SMK merupakan salah satu institusi pendidikan kejuruan yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan kompetensi multimedia siswa, khususnya dalam pembuatan video digital. Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk editing video yang terbatas dengan menggunakan musik, dan konten tulisan lainnya [2]. Kemampuan aplikasi Windows Movie Maker adalah dapat menggabungkan foto dan video serta dapat memberikan musik pada video yang dibuat [3]. Banyak pekerjaan dalam pembuatan konten-konten video yang menggunakan sistem multimedia [4]. Intervensi dalam pengembangan keterampilan multimedia di sekolah kejuruan sudah dilakukan pengembangan multimedia berbasis video secara cepat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa [5]. Kontribusi media video dalam peningkatan kompetensi siswa sekolah kejuruan [6]. Inovasi pendekatan pembelajaran multimedia untuk meningkatkan keterampilan siswa [7]. Hal ini sejalan dengan kebutuhan

untuk mengembangkan literasi digital melalui pembelajaran multimedia di sekolah kejuruan [8].

SMK Walisongo Semarang salah satu sekolah yang sedang meningkat kualitas keterampilan pada multimedia seperti meningkatkan keterampilan dalam pembuatan video, animasi, konten media digital dengan menggunakan sebuah aplikasi multimedia [9]. Untuk aplikasi video multimedia yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan Windows Movie Maker [10]. SMK Walisongo Semarang menginginkan para siswa dan siswi beserta guru mendapatkan sebuah materi pembelajaran tentang pembuatan video multimedia, yang dimana dapat membantu siswa dan siswi untuk menambah keterampilan pada multimedia. Windows Movie Maker merupakan salah satu aplikasi yang tepat untuk diberikan dalam pengajaran pada siswa dan siswi SMK Walisongo Semarang. Dari hal tersebut, maka diperlukan implementasi pembuatan video multimedia untuk siswa SMK Walisongo.

Pengabdian kepada masyarakat memiliki tujuan untuk membantu para siswa dan siswi SMK Walisongo Semarang untuk mengetahui tentang cara mengoperasikan aplikasi dalam pembuatan video multimedia. Pelaksanaan implementasi pembuatan video multimedia untuk siswa SMK Walisongo Semarang merupakan bentuk sarana untuk membantu dalam menambah keterampilan dalam ilmu multimedia seperti membuat video, animasi, film. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh para dosen Fakultas Teknik Universitas Semarang bersama dengan beberapa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Semarang untuk memberi pengetahuan tentang pembuatan video multimedia dalam semua aplikasi baik dari dunia pendidikan maupun pekerjaan.

## 2. METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di sekolah SMK Walisongo Semarang dan dilaksanakan dalam 1 hari. Beberapa tahapan dalam pelaksanaan seperti berikut:

1. Melakukan tahap perijinan kepada pihak sekolah SMK Walisongo Semarang, bahwa akan diadakannya kegiatan implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang.
2. Melakukan survey lapangan untuk mengetahui jadwal, tempat pelaksanaan, dan jumlah siswa dan pengajar yang hadir ketika implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang.
3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan untuk melakukan persiapan dengan menginformasikan pelaksanaan kegiatan implementasi pembuatan video multimedia kepada pihak sekolah SMK Walisongo Semarang berupa surat pemberitahuan dan menyiapkan bahan-bahan material untuk implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang. Kemudian tahap pelaksanaan yang memiliki tujuan untuk menentukan lokasi kegiatan implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang, serta menentukan waktu pelaksanaan kegiatan implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang. Pada tahap ini juga dilakukan untuk pelaksanaan materi implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang yang disertakan dokumentasi kegiatan berupa foto, video, dan mengundang media online.
4. Evaluasi dilakukan untuk Observasi / visual check terhadap hasil implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang yang sudah terlaksana. Sehingga dapat mengetahui kendala apa yang masih dibutuhkan dalam implementasi pembuatan video multimedia di SMK Walisongo Semarang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang implementasi pembuatan video multimedia untuk siswa SMK Walisongo Semarang. Implementasi pembuatan video multimedia menggunakan salah aplikasi editing video yaitu *Window Movie Maker* yang telah dilaksanakan di SMK Walisongo Semarang pada hari Selasa, tanggal 10 Juni 2025, pukul 09.00 WIB sampai pukul 11.30 WIB. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah menghasilkan beberapa pembahasan berdasarkan tahapan pelaksanaan antara lain:

- 1) **Pelaksanaan Pengenalan Implementasi Pembuatan Video Multimedia**, merupakan sebuah proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam pembuatan video multimedia sebagai pembelajaran pembuatan video, pemilihan aplikasi pembuatan video dan cara menggunakan aplikasi video dalam dunia industri dan konten kreator.
- 2) **Pelaksanaan Editing Video dengan *Window Movie Maker***, merupakan bagian dalam pembelajaran praktek pembuatan video menggunakan *Window Movie Maker*. Selain itu siswa SMK Walisongo juga melakukan pengeditan foto dan video menjadi satu. Pembelajaran tentang fitur – fitur *Window Movie Maker* seperti penambahan lagu, tulisan dan slide pembuka serta slide penutup.
- 3) **Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**, merupakan kegiatan implementasi pembuatan video multimedia. Pelaksanaan kegiatan ini berupa jadwal kegiatan yang ditunjukkan pada Tabel 1. Selain urutan pelaksanaan, hasil pelaksanaan implementasi pembuatan video berupa foto dokumentasi di SMK Walisongo Semarang.

Tabel 1. Urutan Pelaksanaan Implementasi Pembuatan Video

| Tanggal              | Waktu         | Keterangan  | Penanggungjawab  |
|----------------------|---------------|---|--|
| Selasa/ 10 Juni 2025 | 09.00 – 10.00 | Persiapan   | Tim Pengusul PKM dan para siswa SMK Walisongo Semarang |
|                      | 10.00 - 11.00 | a. Materi tentang video multimedia.<br>b. Materi tentang <i>Windows Movie Maker</i> | Tim PKM  |
|                      | 11.00 11.30   | a. Foto bersama dengan SMK Walisongo Semarang.                                      | Tim pengusul PKM, dan SMK Walisongo Semarang.          |

Beberapa foto dokumentasi pelaksanaan pembuatan video seperti kegiatan pembelajaran materi dalam pembuatan video yang ditunjukkan pada Gambar 1, sedangkan praktek pembuatan dan editing video menggunakan *Windows Movie Maker* yang ditunjukkan pada Gambar 2, untuk sesi terakhir dalam kegiatan tersebut adalah foto bersama dengan para siswa dan siswi SMK Walisongo Semarang yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 1 Penyampaian materi pembuatan video



Gambar 2 Praktek pembuatan video



Gambar 3 Foto bersama tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Semarang dengan siswa SMK Walisongo Semarang

Kegiatan PkM yang dilaksanakan di SMK Walisongo Semarang diterima sangat baik oleh para siswa dan siswi serta beberapa guru muda yang mengikuti pelatihan dalam pembuatan video multi media. Pembelajaran mengenai pembuatan video multimedia ini sangat membantu untuk siswa dan siswi pelajar SMK dalam menambah pengalaman dan pengetahuan tentang cara pembuatan video multimedia, baik secara animasi, editing foto menjadi video, pembuatan film, maupun untuk konten kreator muda yang berbakat dan kreatif. Pada kegiatan PkM ini dilakukan penyampaian materi tentang pelatihan pembuatan video yang disisipkan percontohan pembuatan video secara langsung. Setelah penyampaian materi dan percontohan pembuatan video praktek secara langsung dan tanya jawab jika ada yang tidak paham dalam pelaksanaan praktek pembuatan video. Kemudian dilakukan review hasil pembuatan video yang para siswa dan siswi SMK Walisongo Semarang lakukan. Dari hal tersebut dapat kita lihat hasil pembuatan video para siswa dan siswi SMK Walisongo Semarang sangat bagus dan benar.

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian PkM tentang implementasi pembuatan video untuk siswa SMK Walisongo Semarang yang telah dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 10 Juni 2025. Kegiatan PkM ini dilakukan di laboratorium komputer SMK Walisongo Semarang, pukul 09.00 WIB sampai pukul 11.30 WIB yang dilakukan oleh tim PkM beserta para siswa-siswi SMK Walisongo Semarang. Implementasi pembuatan video di SMK Walisongo Semarang ini semoga dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana cara mengedit foto, video dan lagu menjadi satu file video, selain itu dapat menambah keterampilan untuk menjadi konten kreator muda dan dapat diajarkan kepada teman-teman lainnya yang berada di SMK Walisongo Semarang. Dari kegiatan PkM ini pula siswa dan siswi SMK Walisongo dapat melakukan pembuatan video dengan hasil yang baik dan benar.

#### 5. SARAN

Kegiatan PkM dapat dilakukan untuk SMK Walisongo untuk dapat memberikan percontohan dalam implementasi pembuatan video pada siswa yang lain yang ada di SMK Walisongo Semarang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Semarang yang telah memberi dukungan finansial dan memberikan kontribusi lainnya terhadap kegiatan pengabdian ini. Serta penulis mengucapkan terima kasih pula untuk SMK Walisongo Semarang yang menjadi tempat penyelenggara PkM kami.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susanto, E., & Purnomo, H. (2018). Implementasi Teknologi Multimedia dalam Pendidikan Kejuruan. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 88-102. [2] Hidayat. F., Manik. R.E., dan Waruwu. O., 2022, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Matlab sebagai Visualisasi pada Materi Gerak Parabola, *Unnes Physics Education Journal*.
- [2] Widodo, A., & Rianto, P. (2019). Digital Literacy Skills Enhancement through Multimedia Learning in Vocational High School. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(9), 78-90.
- [3] Kusuma, J. W., & Hamidah, U. (2019). Strategi Pengembangan Keterampilan Digital Melalui Produksi Konten Multimedia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 16(3), 201-215.
- [4] Hendrayati, H., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Kompetensi Multimedia Siswa SMK Melalui Pelatihan Produksi Video Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 112-125.
- [5] Sari, P. I., & Sulisworo, D. (2018). The Development of Learning Multimedia Based on Video to Improve Student Learning Motivation. *Journal of Education and Learning*, 12(3), 345-352.
- [6] Aminudin, N., & Rokhayati, A. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 18(4), 156-170.
- [7] Prasetyo, B., & Santoso, H. (2017). Inovasi Pembelajaran Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-57.
- [8] Ahmar, A. S. & Rahman, A. (2017). Development of Teaching Material using an Android. *Global Journal of Engineering Education*, 19(1):72-76
- [9] Anshor, Sokhibul. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi.
- [10] Niess, M. L. & Walker, J. M. 2010. Guest editorial: Digital videos as tools for learning mathematics. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1), 100-105.