

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENINGKATAN KETERAMPILAN MENDESAIN VIDEO MENGUNAKAN APLIKASI FILMORA BAGI DOSEN DAN TENDIK

Yoseb Boari<sup>1\*</sup>, Jimmi Ari Duri<sup>2</sup>, Nuh Saneraro Faldawer<sup>3</sup>, Maikel Walilo<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Ottow Geissler Papua, Indonesia

[yobo.uogp@gmail.com](mailto:yobo.uogp@gmail.com)<sup>1</sup>

[cicakmakanlamet@gmail.com](mailto:cicakmakanlamet@gmail.com)<sup>2</sup>

[nuhfaldawer2@gmail.com](mailto:nuhfaldawer2@gmail.com)<sup>3</sup>

[maikelwalilo98@gmail.com](mailto:maikelwalilo98@gmail.com)<sup>4</sup>

Nomor HP: 08124035964

Received: 28-09- 2023	Revised: 28-09-2023	Approved:01-10-2023
-----------------------	---------------------	---------------------

### ABSTRAK

Pendidikan menghadapi perubahan signifikan selama era New Normal, dengan munculnya pembelajaran hibrida yang menggabungkan pembelajaran daring dan luring. Pembelajaran ini menciptakan fleksibilitas dan efektivitas dalam pendidikan dengan menggabungkan elemen pembelajaran daring (online) dan luring (tatap muka) dalam satu metode pembelajaran. Peran teknologi dalam pendidikan semakin penting, baik sebagai sumber informasi maupun alat untuk memperluas pengalaman belajar mahasiswa. Penting bagi pendidik untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi, seperti pembuatan konten pembelajaran dan video pembelajaran, untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan optimal, memfasilitasi pembelajaran yang menarik, dan memberikan interaksi langsung antara mahasiswa dan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan sikap positif mahasiswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran itu sendiri, serta mengubah peran dosen menjadi fasilitator pembelajaran. Program pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan mendesain video menggunakan aplikasi Filmora ditawarkan sebagai solusi untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran daring. Aplikasi Wondershare Filmora memberikan berbagai manfaat, seperti membuat materi pembelajaran menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, meningkatkan kreativitas, dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Metode kegiatan melibatkan persiapan, ceramah, diskusi, dan praktek dalam pelatihan. Setelah pelatihan, pendampingan dilakukan selama sebulan untuk membantu peserta mengatasi kendala dalam penggunaan Filmora. Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa dosen dan tendik belum sepenuhnya memiliki kompetensi dasar pembuatan video pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh kesulitan dalam memahami fitur-fitur aplikasi Filmora, keterbatasan kreativitas, dan masalah teknis.

Kata Kunci : Desain Video, Filmora

### PENDAHULUAN

Menghadapi era New Normal, pembelajaran hibrida menggabungkan unsur-unsur pembelajaran daring dan luring untuk memberikan fleksibilitas dan efektivitas dalam proses pendidikan yang merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mengkombinasikan elemen-elemen dari pembelajaran daring (online) dan pembelajaran luring (tatap muka) dalam satu metode pembelajaran. Peranan teknologi akan memberikan keuntungan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai alat untuk memperluas pengalaman belajar siswa (Afrianto, 2018).

Agar dapat mencapai kesuksesan dalam pembelajaran, para pendidik perlu meningkatkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat penyampaian materi pembelajaran. Sebagai contoh, mereka dapat menghasilkan konten-konten pembelajaran, serta membuat video pembelajaran sebagai sarana belajar, yang tentu akan membantu dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan bantuan media, diharapkan mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan optimal, artinya mereka lebih baik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Adam (2015) bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan. Mereka membantu penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang seragam dan konsisten kepada semua mahasiswa, memastikan bahwa setiap mahasiswa menerima informasi yang sama. Selain itu, media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik dan menantang dengan penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif. Hal ini meningkatkan minat mahasiswa terhadap pembelajaran. Media pembelajaran juga sering memungkinkan interaksi langsung antara mahasiswa dan materi pembelajaran, memperkaya pemahaman mahasiswa dan memungkinkan keterlibatan aktif. Terlebih lagi, materi pembelajaran membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyampaikan materi tertentu, dan memberikan waktu tambahan untuk pemahaman yang lebih mendalam atau aktivitas lainnya. Dengan bantuan media pembelajaran, kualitas pembelajaran mahasiswa dapat ditingkatkan dengan memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit. Yang tidak kalah penting, media pembelajaran dapat diakses oleh mahasiswa di berbagai tempat dan kapan saja, mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan sikap positif mahasiswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran dapat mengubah peran dosen dari sekadar pengajar menjadi fasilitator pembelajaran. Dosen dapat lebih fokus pada membantu mahasiswa memahami materi dan mendorong interaksi yang lebih aktif. Secara khusus terdapat delapan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985) dalam Mahnum (2012), yaitu: Pertama, Penyampaian materi belajar dapat diseragamkan. Kedua, Proses belajar dapat menjadi lebih menarik. Ketiga, Proses belajar menjadi lebih interaktif. Keempat, Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi. Kelima, Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Keenam, Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Ketujuh, Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dan kedelapan, Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Beberapa pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang telah dilakukan dalam rangka pengembangan media pembelajaran. PKM terdahulu oleh Sunardi, dkk (2021), Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan perangkat lunak Wondershare Filmora. Guru-guru dapat mengikuti dan memahami semua materi yang disampaikan oleh pengajar. Dalam praktik

pengambilan gambar/video serta proses penyuntingan video, peserta dapat dengan berhasil menggabungkan berbagai elemen pembelajaran, termasuk teks, gambar, audio, dan video, untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran kepada siswa. Dari gambaran prestasi ini, dapat disarikan bahwa program pengabdian kepada masyarakat untuk guru-guru di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu telah berhasil dengan sukses. PKM lainnya berupa Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pelatihan Editing Video Di SMK Yapim Biru-Biru. Hasil PKM menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti sudah dapat melakukan editing video mandiri. Sehingga diharapkan siswa mampu berkreasi sendiri (Sinaga, dkk, 2022). Selanjutnya oleh Saparuddin dan Andi Baso Kaswar (2022), melakukan PKM tentang Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning menggunakan Aplikasi Bandicam dan Filmora. Hasil pelatihan menemukan bahwa mayoritas guru di SMA 9 Makassar belum mampu memanfaatkan sarana (jaringan internet bebas akses) yang tersedia di sekolah untuk mengembangkan sendiri media dan sumber belajar. Akhirnya hal tersebut menyebabkan; (1) Terbatasnya variasi media dan sumber belajar yang digunakan guru di sekolah, (2) Sumber belajar yang masih konvensional, (3) Guru belum mahir memanfaatkan teknologi dalam menyiapkan sumber belajar, (4) Minimnya referensi mengenai pembuatan e-modul berbasis microlearning. Upaya untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi guru di SMA 9 Makassar melalui pelatihan dan pengembangan profesional. Selain itu, penyediaan sumber daya, seperti panduan atau referensi tentang pembuatan e-modul berbasis microlearning, dapat membantu guru dalam mengembangkan sumber daya pembelajaran yang lebih baik. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan sumber daya yang tersedia bagi siswa di sekolah tersebut.

Dari hasil wawancara dengan dosen dan tenaga kependidikan (tendik) di Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Ottow Geissler Papua, dapat disimpulkan bahwa mereka menghadapi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran online. Dari total 30 dosen dan tenaga kependidikan di fakultas tersebut, sekitar 25 orang atau sekitar 80% dari mereka mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan alat pembelajaran daring yang sederhana. Penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif dapat menyebabkan ketidakberdayaan mahasiswa dan mengurangi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring.

Dengan merujuk kepada penilaian situasi tersebut, diajukan sebuah solusi berupa program pelatihan dan bimbingan untuk meningkatkan kemampuan mendesain video menggunakan aplikasi Filmora bagi dosen dan tenaga kependidikan Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Ottow Geissler Papua. Menurut Budi Santoso (2010) pelatihan adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan praktek dari pada teori yang dilakukan seseorang atau kelompok dengan menggunakan pendekatan berbagai pembelajaran dan bertujuan meningkatkan kemampuan dalam satu atau beberapa jenis keterampilan tertentu. Penggunaan aplikasi Filmora terpilih karena aplikasi ini memiliki ukuran file yang kecil dan cocok digunakan oleh pemula. Fitur-fitur dalam aplikasi ini mudah dipahami bagi pemula (Muhammad, 2018). Oleh karena itu, aplikasi ini dianggap sesuai untuk digunakan oleh dosen dan tendik.

Aplikasi Wondershare Filmora memiliki berbagai manfaat bagi dosen dan tenaga pendidik dalam dunia pendidikan, antara lain:

1. Membuat Materi Pembelajaran Menarik. Dosen dan tenaga pendidik dapat menggunakan Filmora untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Mereka dapat menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan materi yang lebih menghibur dan efektif.
2. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Dengan kemampuan editing video yang mudah digunakan, dosen dan tenaga pendidik dapat meningkatkan kualitas video pembelajaran mereka. Mereka dapat mengedit video untuk memastikan konten yang relevan dan berkualitas tinggi.
3. Memfasilitasi Pembelajaran Jarak Jauh. Aplikasi ini dapat membantu dosen dalam mengembangkan materi pembelajaran untuk pembelajaran jarak jauh. Mereka dapat merekam kuliah atau materi pembelajaran dan membagikannya dengan mahasiswa secara online.
4. Kreativitas dalam Pengajaran. Filmora memberikan berbagai efek visual dan suara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dalam pengajaran. Dosen dapat menambahkan animasi, overlay, dan efek lainnya untuk menjadikan materi lebih menarik.
5. Pengembangan Kemampuan Teknologi. Penggunaan Filmora dapat membantu dosen dan tenaga pendidik mengembangkan kemampuan teknologi dan multimedia mereka. Mereka dapat belajar cara mengedit video dan menggunakan alat-alat multimedia dengan lebih baik.
6. Keseragaman Materi Pembelajaran. Dengan menggunakan Filmora, dosen dapat menciptakan materi pembelajaran dengan keseragaman yang tinggi. Ini membantu dalam menjaga konsistensi dan kualitas materi pembelajaran.
7. Pengayaan Presentasi. Dalam menyampaikan materi di kelas, dosen dapat menggunakan video atau animasi yang telah dibuat dengan Filmora untuk menghidupkan presentasi mereka, sehingga membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa.
8. Kemudahan Berbagi Materi. Filmora memudahkan dosen untuk membagikan materi pembelajaran dalam berbagai format, seperti video atau format digital lainnya, kepada mahasiswa, sesama dosen, atau masyarakat pendidikan secara umum.

Dengan demikian, Wondershare Filmora adalah alat yang bermanfaat bagi dosen dan tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas pengajaran mereka dan membuat pengalaman belajar lebih menarik bagi mahasiswa.

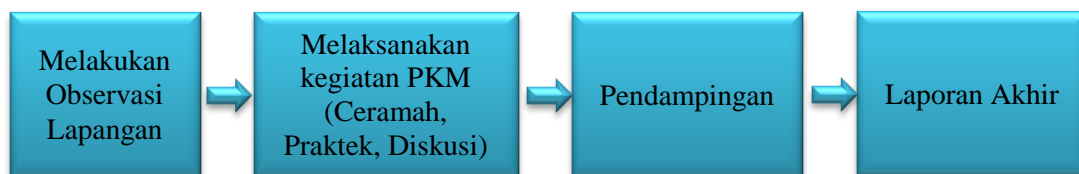
## **METODE KEGIATAN**

Metode kegiatan mengacu pada cara atau pendekatan yang digunakan untuk merencanakan, mengatur, dan menjalankan serangkaian aktivitas atau tindakan dengan tujuan tertentu. Metode kegiatan melibatkan langkah-langkah konkret yang harus diambil untuk mencapai hasil atau pencapaian yang diinginkan dalam konteks kegiatan tertentu. Ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi kegiatan tersebut.

Metode kegiatan dapat bervariasi tergantung pada jenis kegiatan, tujuan, dan konteksnya. Ini dapat mencakup metode pembelajaran dalam konteks pendidikan, metode manajemen proyek dalam konteks bisnis atau teknik, atau metode penelitian dalam konteks ilmiah. Metode kegiatan biasanya mencakup

langkah-langkah spesifik, alat, teknik, prosedur, atau strategi yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam suatu kegiatan.

Selanjutnya, dalam rangka persiapan pelatihan, terdapat tahapan pelaksanaan kegiatan yang perlu diikuti. Tahapan pelaksanaan kegiatan adalah serangkaian langkah atau proses yang harus diikuti dalam menjalankan suatu kegiatan atau proyek tertentu. Ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan aktivitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat disimak pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Langkah pertama dalam proses ini adalah mengamati atau meninjau situasi atau kondisi di lapangan. Dengan mengumpulkan data, informasi, atau pengamatan langsung terhadap dosen dan tendik. Setelah observasi lapangan, langkah selanjutnya adalah menjalankan kegiatan yang disebut PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dalam bentuk ceramah, praktek, dan diskusi. PKM adalah kegiatan yang bertujuan memberikan manfaat kepada masyarakat melalui pengetahuan, keterampilan, atau interaksi. Pendampingan adalah tindakan menyertai atau membimbing dosen dan tendik dalam mengimplementasikan apa yang telah dipelajari atau dibahas dalam ceramah, praktek, dan diskusi sebelumnya. Pendampingan berarti memberikan bantuan teknis, mendukung pelaksanaan, atau memberikan arahan selama proses ini. Kemudian dari sana, dibuatlah laporan akhir. Langkah terakhir adalah merangkum seluruh proses, hasil, atau temuan yang ditemukan selama observasi, PKM dan pendampingan dalam bentuk laporan akhir. Laporan ini berisi analisis, rekomendasi, dan evaluasi terhadap keberhasilan PKM yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan berlangsung di Laboratorium Komputer Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Ottow Geissler Papua. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan inovasi dalam desain video menggunakan aplikasi Wondershare Filmora bagi dosen dan tenaga kependidikan. Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari pada tanggal 19 April 2023, dengan durasi efektif sekitar 4 jam.

Penggunaan program Wondershare Filmora dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik memungkinkan dosen dan tenaga pendidik untuk menciptakan materi yang lebih menarik dan interaktif. Mereka dapat menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan materi yang lebih menghibur dan efektif bagi mahasiswa. Dengan memiliki kemampuan editing video yang mudah digunakan, dosen dan tenaga pendidik dapat meningkatkan

kualitas video pembelajaran mereka. Mereka dapat mengedit video untuk memastikan konten yang relevan dan berkualitas tinggi.

Pelatihan dan pendampingan ini dijalankan melalui empat metode, yakni persiapan, ceramah, diskusi dan tanya jawab, serta praktek. Rincian penjelasannya adalah sebagai berikut:

#### 1. Persiapan

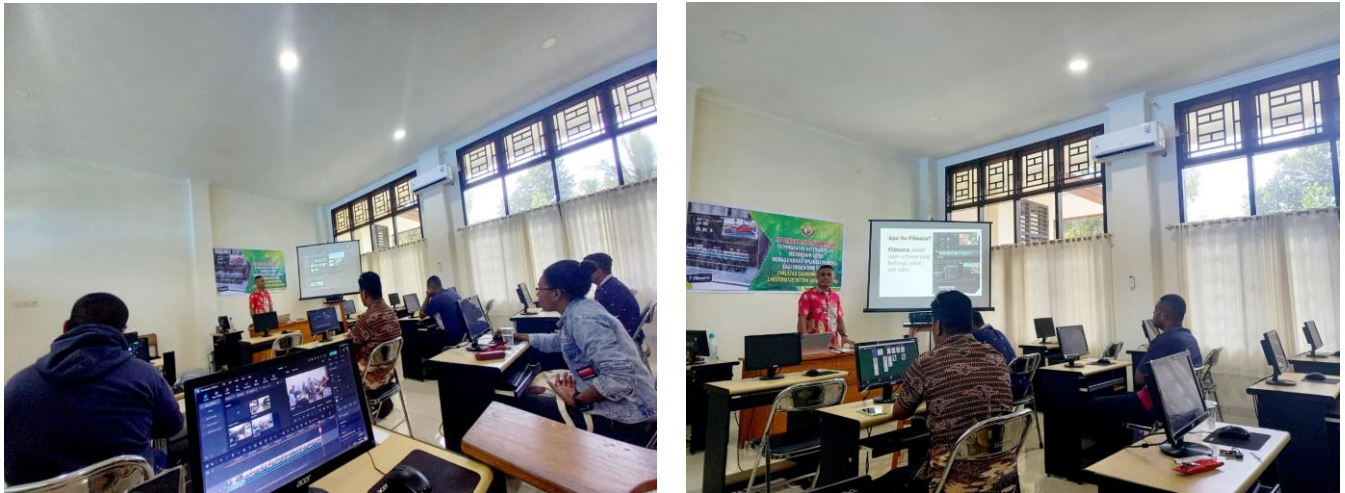
Persiapan pelatihan adalah serangkaian tindakan dan langkah-langkah yang diambil sebelum pelatihan dilaksanakan. Persiapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa pelatihan berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien. Persiapan yang dilakukan sebelum pelatihan mendesain video dengan Aplikasi Filmora pada tahap ini adalah sebagai berikut;

- a) Penyusunan Rencana Pelatihan. Langkah awal dalam persiapan pelatihan adalah merencanakan pelatihan dengan seksama. Ini mencakup menentukan tujuan pelatihan, durasi, materi yang akan diajarkan, dan metodologi yang akan digunakan.
- b) Penyusunan Materi Pelatihan. Persiapan materi pelatihan dan menyusun konten pembelajaran, menyusun bahan ajar, dan mengumpulkan materi pelengkap seperti presentasi, modul, atau panduan.
- c) Pengaturan Tempat dan Fasilitas. Memeriksa ketersediaan dan kesiapan tempat pelatihan sesuai dengan kebutuhan, termasuk penyediaan peralatan audiovisual, meja kursi, dan fasilitas pendukung lainnya di Laboratorium Komputer Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Ottow Geissler Papua.
- d) Registrasi Peserta. Proses pendaftaran peserta dikelola dengan baik, termasuk dalam pengumpulan informasi peserta, mengkonfirmasi kehadiran, dan memberikan informasi yang diperlukan sebelum pelatihan dimulai.
- e) Kesiapan Teknologi. Memastikan bahwa semua perangkat keras dan perangkat lunak berfungsi dengan baik sebelum pelatihan dimulai. Dalam hal ini komputer pada ruang laboratorium telah terinstall software Wondershare Filmora.

#### 2. Ceramah

Pemateri menyajikan materi terkait pembuatan media pembelajaran berbasis Aplikasi Filmora dengan menggunakan perangkat berupa laptop dan proyektor LCD. Materi pelatihan mencakup:

- a) Penjelasan mengenai Filmora dan fitur-fitur yang ada. Fitur Filmora terbagi menjadi dua mode penggunaan, yaitu: 1). Feature Easy Mode (Add Media File, Import Media Files Here, Select Theme, Select Music, Preview, Save and Share) dan 2). Full Feature Mode (Media, Music, Text, Filters, Overlays, Elements, Transitions, Split Screen, Export)
- b) Penjelasan Teknik pengambilan gambar/video
- c) Penjelasan Teknik memotong gambar/video
- d) Penjelasan Teknik mencerahkan gambar/video
- e) Penjelasan Teknik menambahkan dan memotong audio/music
- f) Penjelasan Teknik menambahkan teks/subtitle pada gambar/video
- g) Penjelasan Teknik memberikan efek pada gambar/video
- h) Penjelasan Teknik Fast and slow video
- i) Penjelasan Teknik Reverse video, dll



Gambar 1. Kegiatan pelatihan mendesain video dengan Aplikasi Filmora

3. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi dan sesi tanya jawab diadakan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan oleh para pemateri terkait penggunaan perangkat lunak pengeditan video Wondershare Filmora

4. Praktek

Setelah sesi diskusi dan tanya jawab, peserta pelatihan langsung melakukan praktik dan latihan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak pengeditan video Wondershare Filmora, dengan pemateri memberikan bimbingan.

Setelah pelatihan selesai, pendampingan dilakukan selama satu bulan, dari tanggal 20 April hingga 20 Mei 2023. Selama periode pendampingan ini, kami mengidentifikasi sejumlah kendala yang dihadapi dosen dan tendik dalam mendesain video menggunakan Wondershare Filmora. Kendala-kendala tersebut mencakup kesulitan dalam memahami fitur-fitur yang ada, pemahaman yang kurang dalam menggunakan efek, overlay, atau transisi tertentu, keterbatasan dalam hal kreativitas atau ide-ide untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kesulitan dalam menyisihkan waktu yang memadai untuk proses editing video, terutama jika mereka yang memiliki jadwal yang padat, serta masalah terkait lisensi dan biaya penggunaan Wondershare Filmora.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Keterampilan Mendesain Video Menggunakan Aplikasi Filmora Bagi Dosen dan Tenaga Kependidikan dituntut untuk dapat mendesain video pembelajaran yang kreatif dan interaktif dengan menggunakan aplikasi Filmora, meningkatkan kualitas materi pembelajaran mereka melalui penggunaan video yang lebih menarik dan berkualitas tinggi, memahami fitur-fitur aplikasi Filmora termasuk cara

menggunakannya dalam pembuatan video pembelajaran. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan peningkatan keterampilan mendesain video menggunakan Aplikasi Filmora dapat disimpulkan bahwa dosen dan tendik belum sepenuhnya memiliki kompetensi dasar pembuatan video pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh kesulitan dalam memahami fitur-fitur aplikasi Filmora, keterbatasan kreativitas, dan masalah teknis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Afrianto, A. (2018). Being a professional teacher in the era of industrial revolution 4.0: opportunities, challenges and strategies for innovative classroom practices. *English Language Teaching and Research*, 2(1).
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). UIN Suska Riau: *Jurnal Pemikiran Islam*, 37, 27-33.
- Muhammad, A. (2018). Mengenal Filmora, Aplikasi Video Editing yang Ringan dan Powerful. (Online). Tersedia: <https://www.luwungdesain.com/2018/03/mengenalfilmora-aplikasi-video-editing.html>.
- Santoso, Budi. 2010. *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Saparuddin, Andi Baso Kaswar. (2022). "Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning menggunakan Aplikasi Bandicam dan Filmora." *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, Volume 4, Nomor 4, halaman 638-647. e-ISSN: 2686-519X.
- Sinaga, Dedi Candro Parulian, Baringin Sianipar, Preddy Marpaung, Stanisnicolaus Baene, Wiknes Kumar. (2022). "Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pelatihan Editing Video Di SMK Yapim Biru-Biru." Volume 6, Nomor 1, Maret 2022. p-ISSN: 2614-5251, e-ISSN: 2614-526X.
- Sunardi, Dandi, Sahputra, Eka, Hidayah, Agung Kharisma. (2021). "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu." *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2021, halaman 29-34. ISSN: 2797-3158, E-ISSN: 2776-2858.