



Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Kompetensi bagi Instruktur LPK di Kota Denpasar

**Sabrina Jocelyne Pramudito¹, Luh Eka Susanti², A.A. Ayu Arun Suwi Arianty³,
Made Arya Astina⁴, I Wayan Eka Sudarmawan⁵**

Program Studi D3 Perhotelan, Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional

e-mail: sjocelyne08@gmail.com

Abstrak

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja terampil dengan mengadakan rangkaian pelatihan berbasis kompetensi. Di Kota Denpasar, proses penyampaian materi pelatihan yang menarik dan sesuai kebutuhan generasi muda yang lebih visual masih menghadapi kendala, antara lain kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan relevan, serta rendahnya penguasaan teknologi oleh para instruktur LPK. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui *workshop* pembuatan video pembelajaran berbasis kompetensi bagi para instruktur LPK. Metode pelaksanaan berupa pemaparan materi dan praktik langsung pembuatan video, dari penyusunan naskah, pengambilan gambar, dan proses penyuntingan sederhana. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa para peserta *workshop* berhasil menghasilkan sebuah video pembelajaran sederhana dan memahami proses pembuatan video secara menyeluruh. Dengan demikian, *workshop* ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis kompetensi yang adaptif terhadap perkembangan era digital dan kebutuhan dunia kerja.

Kata Kunci: *Kompetensi, LPK, Pembelajaran Digital, Video Pembelajaran, Workshop.*

Abstract

Vocational Training Centre (Lembaga Pelatihan Kerja/LPK) are educational institutions that prepare skilled workers through a series of competency-based training programs. In Denpasar City, the delivery of engaging training materials that meet the needs of the younger, more visually-oriented generation still faces challenges, including the lack of innovative and relevant learning media, as well as limited technological skills among LPK instructors. This community service activity aims to improve the quality of learning through a workshop on creating competency-based learning videos for LPK instructors. The method involved presentations and hands-on practice in video production, including scriptwriting, video shooting, and basic editing. The results showed that each workshop participant successfully produced a simple learning video and gained a comprehensive understanding of the video-making process. Therefore, this workshop has significantly contributed to enhancing the quality of competency-based learning that is adaptive to the development of the digital era and the demands of the workforce.

Kata Kunci: *Competency, LPK, Digital Learning, Learning Video, Workshop.*

PENDAHULUAN

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) merupakan institusi pendidikan nonformal yang berfokus pada pendidikan singkat berbasis kompetensi untuk peningkatan keterampilan teknis di bidang tertentu sesuai minat masyarakat, guna menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan siap pakai. Lembaga pendidikan nonformal sendiri merupakan suatu lembaga pendidikan yang diselenggarakan di luar pendidikan formal, dengan tujuan untuk mengganti dan juga melengkapi pendidikan formal (Latifa & Pribadi, 2021). Metode pembelajaran di LPK berbasis praktik dan penerapan langsung, sehingga memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Hal ini menjadikan program pelatihan kerja memiliki peran penting sebagai strategi peningkatan kualitas sumber daya manusia terutama dalam meningkatkan kompetensi dan mempersiapkan diri dalam mencari pekerjaan (Wulandari dkk., 2022).

Di Kota Denpasar, LPK berkembang pesat di berbagai sektor seperti perhotelan, akuntansi, tata boga, hingga penerbangan. Hal ini menandakan bahwa LPK memiliki potensi besar dalam membentuk sumber daya manusia lokal yang kompeten dan siap bersaing di pasar tenaga kerja nasional dan internasional. Pelatihan berbasis kompetensi yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar kerja memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dan produktivitas tenaga kerja lokal (Nasution & Irham, 2024). Selain itu, hal tersebut juga mampu memperbesar daya serap tenaga kerja dan mendorong kesejahteraan ekonomi masyarakat (Suharman & Pabisa, 2023).

Namun demikian, LPK menghadapi tantangan besar dalam menghadapi era digital, terutama mengenai rendahnya literasi digital oleh para instruktur. Masih banyak ditemukan instruktur LPK yang mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lisan kepada para peserta tanpa dukungan media interaktif (Yuwanita dkk., 2020). Hal ini menimbulkan ketidaksesuaian antara strategi pembelajaran instruktur dan gaya belajar generasi muda yang lebih mengandalkan pendekatan visual dan berbasis teknologi (Urba, dkk., 2024). Kondisi ini mengakibatkan kurangnya efektifitas dalam proses pembelajaran di LPK.

Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media visual seperti video pembelajaran, masih belum dimanfaatkan secara maksimal di lingkungan LPK. Padahal, dengan menggunakan video dalam pembelajaran dapat menjadikan proses penyampaian materi yang lebih menarik dan juga interaktif. Tidak hanya itu, para peserta juga merasa lebih antusias dan termotivasi, sehingga memperkuat pemahaman yang lebih baik (Matos dkk., 2025; Mazaimi & Sary, 2023). Oleh karena itu, diperlukan peningkatan penguasaan teknologi digital yang dimiliki para instruktur, khususnya dalam membuat video

pembelajaran yang relevan guna membantu proses pelatihan berbasis kompetensi.

Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di LPK melalui *workshop* pembuatan video pembelajaran berbasis kompetensi. Pelatihan ini melibatkan 18 instruktur dari 12 LPK di Kota Denpasar yang berasal dari berbagai bidang keahlian. Dalam pelaksanaan *workshop*, peserta tidak hanya menerima materi teoritis, namun juga melakukan praktik langsung pembuatan video sederhana yang sesuai dengan unit kompetensi masing-masing. Keterampilan membuat konten video edukatif menjadi salah satu kompetensi baru yang perlu dimiliki pendidik abad ke-21 untuk beradaptasi dengan kehidupan digital dalam proses pembelajaran (Anirah dkk., 2022). Dengan pelatihan ini, diharapkan para instruktur dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga masing-masing.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan mampu memperkuat sistem pelatihan berbasis kompetensi di LPK Denpasar. Peningkatan penguasaan teknologi digital para instruktur akan mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Tidak hanya itu, pemanfaatan video pembelajaran juga dinilai dapat memperluas akses terhadap materi, sehingga pelatihan dapat dilakukan secara fleksibel dan berkelanjutan (Myori dkk., 2019). Oleh karena itu, keterkaitan antara keterampilan digital, metode pengajaran yang kreatif, dan kebutuhan pasar kerja sangat penting untuk mengembangkan pelatihan yang sesuai dengan zaman digital saat ini.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kapasitas instruktur LPK dalam penguasaan teknologi pembelajaran, khususnya keterampilan membuat video berbasis kompetensi yang dapat mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta. Berdasarkan hasil observasi awal, para mitra, yaitu instruktur LPK peserta mengungkapkan bahwa keterbatasan dalam pembuatan media ajar digital menjadi salah satu hambatan utama dalam menyampaikan materi secara efektif. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang sebagai solusi langsung terhadap permasalahan tersebut.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis kompetensi. Sasaran kegiatan ini adalah para instruktur LPK di Kota Denpasar. Kegiatan dilaksanakan pada 18 Mei 2024, dengan melibatkan 18 instruktur yang berasal dari 12 LPK yang bergerak di berbagai bidang keahlian, yaitu perhotelan, akuntansi, aviasi, dan teknik mesin turut berpartisipasi dalam kegiatan ini.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi dalam tiga tahapan utama, yaitu 1) pemaparan materi, 2) praktik *workshop*, dan 3) evaluasi. Pada tahap pertama, pembicara menyampaikan sebuah materi mengenai pentingnya media pembelajaran berbasis kompetensi dan langkah-langkah pembuatan video. Selain itu, peserta diberikan tutorial penggunaan aplikasi penyuntingan video sederhana CapCut, yang mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Tahap kedua berupa *workshop*, di mana peserta melakukan praktik langsung pembuatan video dengan pendampingan dari pembicara. Proses praktik ini mencakup penyusunan naskah, pengambilan gambar, hingga penyuntingan video. Dengan itu peserta memperoleh pengalaman nyata dalam menghasilkan suatu video pembelajaran berbasis kompetensi.

Tahap ketiga adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Evaluasi ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*, mengamati hasil karya video peserta, serta diskusi terbuka untuk menilai kepuasan dan manfaat *workshop* bagi para peserta.

Keberhasilan kegiatan diukur melalui pendekatan deskriptif dan kualitatif dengan tiga indikator utama. Pertama, *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman peserta. Kedua, pengamatan hasil karya video peserta untuk mengidentifikasi penguasaan keterampilan teknis yang diperoleh selama pelatihan. Ketiga, umpan balik peserta diambil melalui diskusi terbuka di akhir kegiatan untuk mengevaluasi kepuasan, manfaat, dan potensi implementasi hasil *workshop* dalam kegiatan pembelajaran di LPK masing-masing. Ketiga indikator ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap ketercapaian tujuan pengabdian masyarakat yang telah dirancang serta mendukung pengembangan kualitas pembelajaran di LPK Kota Denpasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* pembuatan video pembelajaran berbasis kompetensi yang ditujukan kepada para instruktur Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) di Kota Denpasar. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari yaitu pada tanggal 18 Mei 2024. Sebanyak 18 orang instruktur dari 12 LPK yang bergerak di bidang perhotelan,

akuntansi, teknik mesin, dan penerbangan berpartisipasi dalam kegiatan ini. Kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu pemaparan materi, *workshop* pembuatan video, dan evaluasi.

Pada tahap awal kegiatan, peserta mengikuti dua sesi pemaparan materi yang disampaikan oleh dua pembicara. Materi pertama disampaikan oleh Pembicara 1, yang membahas tentang pentingnya media pembelajaran berbasis kompetensi. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada manfaat penggunaan video sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam konteks pelatihan keterampilan di LPK. Pembicara juga menayangkan contoh video pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya untuk memberikan gambaran tentang produk akhir yang diharapkan dari *workshop* ini.



Gambar 2. Pemaparan materi 1

Materi kedua disampaikan oleh Pembicara 2, yang memfokuskan pada proses teknis pembuatan video pembelajaran. Sesi ini mencakup tahapan-tahapan penting seperti perencanaan isi, penulisan naskah, teknik pengambilan gambar, serta proses penyuntingan video. Dalam sesi ini, peserta juga mendapatkan tutorial langsung mengenai penggunaan aplikasi CapCut sebagai alat bantu penyuntingan video yang mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Kedua sesi ini ditutup dengan diskusi terbuka, yang memberikan ruang bagi peserta untuk bertanya dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan.



Gambar 3. Pemaparan materi 2

Pada tahap kedua kegiatan, peserta mengikuti sesi *workshop* intensif yang difokuskan pada praktik pembuatan video pembelajaran berbasis kompetensi. Dalam sesi ini, setiap peserta diminta untuk memproduksi satu video pembelajaran berdurasi sekitar satu menit, yang menyesuaikan dengan bidang keahlian yang mereka ajarkan di LPK masing-masing, seperti perhotelan, teknik mesin, akuntansi, dan aviasi. *Workshop* ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dalam merancang dan memproduksi konten video edukatif yang dapat digunakan sebagai media ajar di lingkungan pelatihan mereka.

Proses dimulai dengan penyusunan naskah video. Peserta dibimbing oleh pembicara untuk merancang naskah yang mencakup kompetensi inti yang ingin diajarkan, serta urutan penyampaian materi yang singkat, jelas, dan menarik. Penyusunan naskah ini menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa isi video padat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pelatihan di masing-masing LPK.

Setelah naskah selesai disusun, peserta melanjutkan ke tahap pengambilan gambar. Proses ini dilakukan dengan menggunakan peralatan sederhana, yaitu smartphone milik masing-masing peserta untuk menghasilkan video pembelajaran. Pembicara memberikan arahan teknis tentang pencahayaan, sudut pengambilan gambar, serta tata letak visual secara dasar agar hasil rekaman tetap berkualitas meski dengan peralatan terbatas. Pendampingan juga diberikan oleh pembicara kepada para peserta, seperti sebagai model peraga dalam pengambilan video dan pengaturan kamera.

Tahap selanjutnya adalah proses penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut. Seluruh peserta diberikan tutorial langsung dan pendampingan dalam menggunakan fitur-fitur dasar aplikasi ini, seperti pemotongan klip, pengaturan durasi, penambahan teks dan elemen visual lainnya, serta penyisipan suara latar atau narasi. Peserta juga diajak untuk menyesuaikan

warna, transisi, dan tata letak konten agar video lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton.

Aplikasi CapCut digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini karena memiliki fitur yang lengkap dan mudah digunakan bagi pemula. Aplikasi ini gratis dan dapat diakses melalui ponsel dan computer. Dengan berbagai efek visual, musik, dan fitur lainnya, aplikasi CapCut memudahkan proses penyuntingan video bagi para peserta untuk menghasilkan video pembelajaran sederhana.



Gambar 4. Proses pengambilan gambar



Gambar 5. Proses penyuntingan video

Sesi *workshop* ini berlangsung dengan antusiasme tinggi, dan seluruh peserta berhasil menyelesaikan satu video pembelajaran yang lengkap dan siap digunakan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis para instruktur dalam membuat video pembelajaran berbasis kompetensi, tetapi juga memperkuat kesiapan mereka dalam mengadaptasi metode ajar yang lebih modern dan sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan masa kini. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Syarifuddin dkk (2023), yang membuktikan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung seperti *workshop* memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi peserta dalam membuat media pembelajaran digital.

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi, yang dilakukan melalui tiga tahap utama. Pertama, peserta mengikuti *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta pemahaman mengenai konsep dan teknik pembuatan video pembelajaran. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata setelah pelatihan, yang menandakan peningkatan signifikan dalam penguasaan materi oleh peserta.

Tabel 1. Perbandingan Skor Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Peserta Workshop

No	Indikator Pertanyaan	Skor Rata-rata Pre-Test (%)	Skor Rata-rata Post Test (%)	Keterangan
1	Pemahaman tentang pre-production	78	100	Meningkat
2	Pengetahuan alat/perangkat lunak editing video	80	100	Meningkat
3	Pemahaman tentang voice-over	72	100	Meningkat
4	Pentingnya pencahayaan dalam produksi video	80	100	Meningkat
5	Cara mendistribusikan video setelah selesai	76	100	Meningkat
6	Pemahaman tentang transisi dalam editing video	76	100	Meningkat
7	Cara memastikan kualitas audio yang baik	78	100	Meningkat
8	Pentingnya memperhatikan durasi video	80	100	Meningkat
9	Pemahaman tentang post-production	74	100	Meningkat

Kedua, evaluasi dilakukan dengan mengamati hasil karya video yang diproduksi oleh peserta. Setiap peserta berhasil membuat satu video pembelajaran berdurasi sekitar satu menit sesuai bidang keahlian masing-masing. Kualitas video yang dihasilkan menjadi indikator keterampilan teknis peserta, mulai dari penyusunan naskah, pengambilan gambar, hingga proses penyuntingan.

Ketiga, sesi diskusi terbuka dilaksanakan di akhir kegiatan sebagai bentuk pengumpulan umpan balik. Dalam diskusi ini, peserta menyampaikan pendapat, masukan, serta kesan mereka terhadap pelatihan yang telah dijalani. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat, mudah dipahami, dan dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di LPK masing-masing.

SIMPULAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa *workshop* pembuatan video pembelajaran berbasis kompetensi bagi LPK di Kota Denpasar telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mendapat sambutan positif dari para instruktur LPK selaku sasaran kegiatan, dengan tingginya antusiasme dan keseriusan para peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis para peserta dalam membuat media pembelajaran video berbasis kompetensi, yang terbukti dari peningkatan skor *post-test* serta keberhasilan peserta dalam menghasilkan sebuah video pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa ke depannya adalah untuk memperpanjang durasi pelatihan agar materi dapat lebih diperdalam secara maksimal. Selain itu, pelatihan sebaiknya dilengkapi dengan tindak lanjut berupa monitoring dan evaluasi, agar dampak program dapat menjangkau lebih luas dan berkelanjutan bagi LPK lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirah, Hisbul, & Sukmawati, J. (2022). Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/27651>
- Latifa, I., & Pribadi, F. (2021). Peran Lembaga Pendidikan Nonformal Dalam Mengatasi Pengangguran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 3(3), 137–146. <https://doi.org/10.23887/jpsu.v3i3.45781>
- Matos, G. A., Sari, N. A., Agetta, Y. M., Zahirah, Z., & Rahmadhar, Y. (2025). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Vidio Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3564–3569. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24865>
- Mazaimi, Z., & Sary, I. (2023). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional dan Teknologi Pendidikan. *Teknologi Pendidikan*, 2(1), 72–79. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.221>
- Myori, D. E., Krismadinata, Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nasution, A., & Irham, M. (2024). Efektivitas Pelatihan Keterampilan Kerja Dalam Meningkatkan Daya Saing Tenaga Kerja (Studi Kasus Di BLK Kota Padangsidempuan). *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Ekonomi*, 2(1), 262–271. <https://doi.org/10.54066/jmbe-itb.v2i1.1105>
- Suharman, F. S., & Pabisa, D. (2023). Peningkatan Daya Saing Tenaga Kerja Domestik Melalui Pelatihan Keterampilan Pada Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Provinsi Riau. *Jurnal Konstituen*, 5(2), 125–144. <https://doi.org/10.33701/jk.v5i2.3803>
- Syarifuddin, S., Nasaruddin, N., Ilham, I., Ihlas, I., & Mahiratin, M. (2023). Strategi peningkatan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran inovatif berbasis IT melalui kegiatan workshop. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 13–22. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v3i1.236>
- Urba, M., Ramadhani, A., Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Wulandari, A., Sahrnun, & Mustakim. (2022). Efektivitas Program Pelatihan Kerja

terhadap Peningkatan Kompetensi Peserta pada Balai Latihan Kerja Kendari. *REZ PUBLICA: Jurnal Administrasi Negara, Politik-Pemerintahan & Hubungan Internasional*, 8(1), 87-97.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/rezpublica>

Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 152-158. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>