Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 7 No 6 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wondershare Filmora Bagi Siswa di SMPI Asslam Kabupaten Blitar

Arif Wahyu Hidayat[1], Faizal Kurniawan[2], Habibulloh Kafabihi[3], Hafidi[4]

Universitas Insan Budi Utomo
Co-author: arifwahyuhidayat@uibu.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi Wondershare Filmora. Kegiatan dilaksanakan di SMPI Asslam Kabupaten Blitar dengan sasaran peserta didik tingkat SMP. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi. Pendampingan dilakukan melalui penyampaian materi, pengenalan aplikasi Wondershare Filmora, praktik pembuatan video pembelajaran, serta diskusi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam. Peserta didik mampu mengemas materi dalam bentuk video pembelajaran sederhana yang kreatif dan informatif. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Wondershare Filmora sebagai media pembelajaran inovatif dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : Pendampingan, Media Pembelajaran, Wondershare Filmora

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagirism Checker No 234.KK.443
Prefix DOI : **10.9765/Krepa.V218.3784**
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Krepa.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta wawasan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman tanpa kehilangan jati diri dan nilai-nilai budaya. Salah satu aspek penting dalam pendidikan di Indonesia adalah pembelajaran sejarah dan kebudayaan, khususnya kebudayaan Islam yang memiliki kontribusi besar dalam membentuk peradaban bangsa. Indonesia sebagai negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam menyimpan berbagai peninggalan kebudayaan Islam yang bernilai tinggi, baik berupa bangunan bersejarah, karya seni, tradisi, maupun sistem sosial yang masih bertahan hingga saat ini. Oleh karena itu, pemahaman terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia menjadi hal yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini kepada peserta didik.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Pada jenjang pendidikan menengah pertama, materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia biasanya diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Sejarah Kebudayaan Islam. Materi ini bertujuan agar peserta didik mengenal proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia serta memahami warisan budaya yang ditinggalkan oleh para ulama dan kerajaan Islam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi ini sering kali masih disampaikan secara konvensional, yaitu melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks semata. Metode pembelajaran yang monoton tersebut dapat menyebabkan peserta didik merasa kurang tertarik, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena materi disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis audio visual, seperti video pembelajaran, terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak atau historis dengan lebih baik. Melalui video, peserta didik dapat melihat secara langsung visualisasi peninggalan kebudayaan Islam, seperti masjid kuno, makam wali, prasasti, dan artefak sejarah lainnya.

SMPI Asslam Kabupaten Blitar merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan awal, masih ditemukan kendala dalam proses pembelajaran materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, belum semua pendidik terbiasa memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik saat ini.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya adanya upaya pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia melalui pemanfaatan teknologi yang tepat. Pendampingan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan bimbingan kepada peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam memahami materi. Melalui pendampingan yang terstruktur, diharapkan peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam peninggalan kebudayaan Islam.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis audio visual adalah Wondershare Filmora. Wondershare Filmora merupakan aplikasi pengolah video yang relatif mudah digunakan, memiliki berbagai fitur menarik, serta dapat menghasilkan video pembelajaran yang kreatif dan komunikatif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik maupun peserta didik untuk menggabungkan gambar, video, teks, suara, dan efek visual sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik. Dengan menggunakan Wondershare Filmora, materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia dapat dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang informatif dan edukatif.

Pemanfaatan Wondershare Filmora dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi serta pengembangan kreativitas peserta didik. Melalui kegiatan pendampingan, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga dapat dilibatkan secara aktif dalam proses pembuatan dan pemahaman konten pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan literasi digital peserta didik. Pendampingan pemahaman materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia menggunakan aplikasi Wondershare Filmora di SMPI Asslam Kabupaten Blitar diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang selama ini dihadapi. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif, peserta didik diharapkan mampu memahami materi dengan lebih baik, serta memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan peninggalan kebudayaan Islam sebagai bagian dari identitas bangsa.

Selain itu, kegiatan pendampingan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pendidik dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran di SMPI Asslam Kabupaten Blitar dapat berjalan lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada akhirnya, pendampingan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta menanamkan nilai-nilai keislaman dan kebudayaan kepada peserta didik secara lebih mendalam dan bermakna.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPI Asslam Kabupaten Blitar dengan sasaran utama peserta didik tingkat SMP. Metode pelaksanaan dirancang secara bertahap dan sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia melalui

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

pemanfaatan aplikasi Wondershare Filmora sebagai media pembelajaran berbasis audio visual. Kegiatan ini meliputi: 1) Persiapan, Tahap persiapan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, antara lain: observasi awal, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi, persiapan media dan perangkat. 2) Tahap pelaksanaan meliputi, penyampaian materi, pengenalan aplikasi wondershare filmora, praktik pembuatan video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pemahaman materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia menggunakan aplikasi Wondershare Filmora telah dilaksanakan di SMPI Asslam Kabupaten Blitar dengan melibatkan peserta didik sebagai sasaran utama. Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Secara umum, kegiatan berjalan dengan lancar dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

Pada tahap awal kegiatan, peserta didik diberikan pengenalan mengenai materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa pemahaman peserta didik masih terbatas pada aspek pengetahuan dasar yang bersumber dari buku teks. Peserta didik cenderung menghafal nama-nama peninggalan kebudayaan Islam tanpa memahami latar belakang sejarah, fungsi, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran agar materi dapat dipahami secara lebih mendalam dan bermakna.

Setelah dilakukan pendampingan melalui penyampaian materi yang dipadukan dengan media audio visual, peserta didik menunjukkan peningkatan minat dan perhatian terhadap pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta didik dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Mereka mulai mampu menjelaskan kembali jenis-jenis peninggalan kebudayaan Islam, seperti masjid bersejarah, makam para wali, kerajaan Islam, serta karya seni dan tradisi Islam yang berkembang di Indonesia. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu membantu peserta didik memahami materi yang bersifat historis dan abstrak.

Pada sesi pengenalan aplikasi Wondershare Filmora, peserta didik diperkenalkan dengan fungsi dan fitur dasar aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis video. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik dapat mengikuti tahapan penggunaan aplikasi dengan baik. Peserta didik tampak antusias saat mencoba mengimpor

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

gambar, menambahkan teks, serta menyusun alur video sederhana. Antusiasme ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



Gambar 1. (Pengenalan aplikasi)

Selanjutnya, pada tahap praktik pembuatan video pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan tema peninggalan kebudayaan Islam yang berbeda untuk dikemas dalam bentuk video pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil menghasilkan video dengan konten yang sesuai dengan materi. Video yang dibuat memuat visual peninggalan kebudayaan Islam, penjelasan singkat mengenai sejarah dan maknanya, serta narasi suara yang mendukung. Meskipun kualitas video masih sederhana, namun isi materi yang disampaikan sudah menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap topik yang dipelajari.

Selain itu, hasil diskusi dan refleksi menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih mudah memahami materi melalui video pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Peserta didik menyatakan bahwa visualisasi gambar dan video membantu mereka membayangkan kondisi peninggalan kebudayaan Islam secara nyata. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan pemahaman materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia menggunakan aplikasi Wondershare Filmora mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPI Asslam Kabupaten Blitar. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 6 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784



(Gambar 2. Pengerjaan angket oleh siswa)

Media video yang dibuat menggunakan Wondershare Filmora memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik dan sistematis. Kombinasi antara gambar, teks, suara, dan efek visual membantu peserta didik memahami hubungan antara peristiwa sejarah dan peninggalan kebudayaan Islam yang ada. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam peninggalan kebudayaan Islam tersebut.

Pendampingan ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital peserta didik. Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi secara produktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan mengolah informasi dan menyajikannya kembali dalam bentuk video merupakan keterampilan penting yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen konten edukatif. Dari sisi pedagogis, kegiatan pendampingan ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan praktik pembuatan video. Aktivitas tersebut mendorong berkembangnya keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan awal yang sama dalam menggunakan aplikasi digital, sehingga diperlukan pendampingan yang lebih intensif bagi peserta didik tertentu. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pembagian kelompok dan bimbingan secara bertahap, sehingga seluruh peserta didik tetap dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wondershare Filmora sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia. Kegiatan

pendampingan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video perlu dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran sejarah Islam.

KESIMPULAN

penggunaan aplikasi Wondershare Filmora mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam memahami, mengolah, dan menyajikan kembali materi peninggalan kebudayaan Islam dalam bentuk video pembelajaran. Visualisasi materi melalui video membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak dan sulit dibayangkan, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan bermakna. Pendampingan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta didik. Peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan edukatif. Keterampilan dasar dalam mengoperasikan aplikasi pengolah video, bekerja sama dalam kelompok, serta menyampaikan informasi secara kreatif menjadi nilai tambah dari kegiatan pengabdian ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Dari sisi pembelajaran, kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, baik pada saat penyampaian materi, praktik penggunaan aplikasi, maupun diskusi dan refleksi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode pembelajaran konvensional.

Meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan perbedaan kemampuan awal peserta didik dalam menggunakan teknologi, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan kerja kelompok. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia serta mendorong pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, pendampingan pemahaman materi

peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia menggunakan aplikasi Wondershare Filmora layak untuk dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2020). Pemanfaatan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 123–132.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayat, A., & Nugroho, A. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(1), 45–56.

Munir. (2018). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.

Putri, R. E., & Suryani, N. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 20(3), 211–220

Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sutirman. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Yogyakarta: UNY Press.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.