



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Kepada Guru di SDN 4 Biraeng

Firdha Razak^{1*}, A. Zam Immawan Alam¹, Rustinah¹, Gusnawati B¹

¹STKIP Andi Matappa

*Corresponding author

E-mail: firdha@stkip-andi-matappa.ac.id

Abstract:

The increasingly rapid development of technology demands progress from other sectors, including the education sector. However, in reality, there are many factors that influence the development of technology in the school environment, including; senior teachers feel that everything related to technology is a task for young teachers, most teachers are more comfortable using simple learning media, and there are teachers who are not ready to accept changes to technology so they are GAPTEK (Technology Stuttering), there are also teachers who really want to adapt to technological developments but are hampered by opportunities for learning. This is the basis for conducting training in making learning videos based on the KineMaster application at SDN 4 Biraeng, this elementary school is located on Jalan Cempaka 1 No. 4, Kec. Minasatene, Kab. Pangkep. Based on the results of training carried out to improve teachers' abilities in making learning videos, results showed an increase of 73% on average. This proves that training in making learning videos really helps teachers improve their ability to make learning videos based on the KineMaster application.

Keywords: *Learning Media; KineMaster Application; Learning Videos.*

Pendahuluan

Pendidikan saat ini berkembang mengikuti arah perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat, apalagi Indonesia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang berdampak pada dunia pendidikan dimana para pelaku didunia pendidikan dituntut untuk melek terhadap teknologi. Oleh karena itu, sebagai guru yang berperan sebagai salah satu penunjang keberhasilan suatu pendidikan seyogianya mampu mengaplikasikan teknologi didalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi pada proses pembelajaran diantaranya berupa penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi antara pendidik, peserta didik, bahan ajar dan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran disukai dan sangat disenangi peserta didik

apabila konten media pembelajaran dapat memberikan manfaat dari informasi yang diberikan (Hatika, & Ramli, 2022). Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, sehingga memudahkan guru dalam mentranfer pengetahuannya kepada peserta didik (Yanto, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran akan lebih baik lagi jika dipadukan dengan teknologi digital, dimana teknologi digital ini menawarkan banyak pilihan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang tentunya menarik perhatian bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang menarik dapat mengalihkan perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih fokus dalam menyerap materi yang diberikan (Sulistiani, 2021). Selain itu, mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, metode mengajar lebih bervariasi, dan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena murid berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain (Tafonao, 2018). Tak hanya itu, kesuksesan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang dipakai, karena semakin bervariasi media yang dipakai, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima oleh siswa, (Khaira, 2021). Hal ini, diperkuat oleh paparan dari Pratiwi, dkk (2017) bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan.

Ada banyak sekali kelebihan yang ditawarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Namun jika dibandingkan pada kondisi saat ini, masih banyak guru yang belum mampu dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: guru senior merasa bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi adalah tugas bagi guru-guru muda, banyaknya guru yang merasa lebih nyaman menggunakan media pembelajaran sederhana, serta adanya guru yang tidak siap menerima perubahan terhadap teknologi sehingga mereka GAPTEK (Gagap Teknologi), adapula guru yang memang ingin beradaptasi dengan perkembangan teknologi namun terhalang wadah untuk belajar. Oleh karena itu, dibuatlah wadah untuk belajar dalam bentuk pelatihan membuat sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster*. Pelatihan ini akan dilaksanakan di SDN 4 Biraeng, sasarannya adalah guru-guru yang berada di sekolah tersebut. Alasan penulis memilih subjek penelitian di SDN 4 Biraeng adalah guru-guru di SDN 4 Biraeng tersebut menginginkan penyesuaian media pembelajaran dengan perkembangan zaman saat ini sehingga terjadilah kerjasama dengan pihak sekolah.

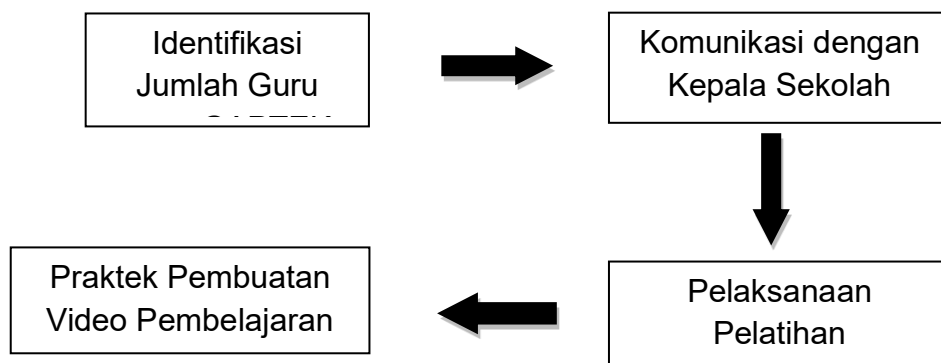
Aplikasi *KineMaster* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video yang memungkinkan penggunaannya melakukan editing video dengan mudah. Selain itu, aplikasi *KineMaster* juga lebih praktis karena dapat digunakan pada gawai masing-masing. Keunggulan dari aplikasi ini adalah tersedia berbagai macam fitur

yang dapat memudahkan kita untuk melakukan pengeditan video, diantaranya terdapat fitur merekam, memberi gambar animasi, transisi, teks, perekam suara, dan lain-lain, serta aplikasi *KineMaster* juga menyediakan berbagai jenis hamparan, latar belakang, *font* tambahan, music, bahkan penggunanya bisa mengganti latar belakang (*chroma key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik. (Amelia & Arwin, 2021). Manfaat lain menggunakan Video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* yaitu mengarahkan siswa untuk berpikir konstruktivistik, dimana siswa membangun sendiri pengetahuan yang didapatnya melalui pengalaman belajar sehingga terbentuk pembelajaran yang interaktif (Novitasari dkk, 2020).

Tujuan utama diadakannya pelatihan ini adalah untuk melatih penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan progresif dengan menggunakan teknologi digital diharapkan dapat menjadikan solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang keingintahuan peserta didik dan memudahkan peserta didik memahami isi materi tersebut tanpa rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode

Metode yang digunakan pada kegiatan ini berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 22-25 Maret 2023. Sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di SDN 4 Biraeng. Adapun alur kegiatan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan, tim mencari informasi tentang jumlah guru di SDN 4 Biraeng yang terbilang GAPTEK, setelah dilakukan identifikasi diperoleh informasi bahwa ada 6 guru di SDN 4 Biraeng yang teridentifikasi GAPTEK dalam penggunaan teknologi.

Pertemuan pertama, dilakukan penyampaian materi seputar konsep media pembelajaran, setelah itu dilanjutkan dengan pengenalan terhadap aplikasi

KineMaster beserta fitur-fitur yang tersedia didalamnya. Diakhir pertemuan, guru-guru akan diberikan *games* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru-guru terkait dengan aplikasi *KineMaster* setelah pemberian materi.

Pertemuan kedua dilakukan pembimbingan pembuatan video pembelajaran. Pada kegiatan ini, tim pelaksana kegiatan pelatihan memberikan pembimbingan secara detail mengenai cara-cara membuat video pembelajaran yang baik dan menarik. Guru-guru yang menemui kesulitan dalam proses pembuatan video pembelajaran akan diberikan pembimbingan secara intensif

Pada pertemuan ketiga, pembuatan video pembelajaran dilakukan secara mandiri. Guru dibebaskan untuk membuat atau mendesain sendiri video pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan tanpa adanya bimbingan ataupun pendampingan. Setelah guru-guru selesai membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*, hasil dari video pembelajaran yang telah dibuat akan dievaluasi untuk penyempurnaan media pembelajaran yang telah dibuat.

Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran ini diikuti oleh 6 orang guru di SDN 4 Biraeng, kegiatan ini berlangsung selama beberapa hari, dimana pada hari pertama fokus pada pengenalan aplikasi *KineMaster*, pertemuan kedua berfokus pada pembimbingan pembuatan video pembelajaran yang terarah, pertemuan ketiga berfokus pada pendampingan pembuatan video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta pendampingan selama proses pembuatan video pembelajaran, serta pada pertemuan keempat guru-guru kemudian fokus pada pembuatan video pembelajaran secara mandiri tanpa adanya pendampingan. Pada awal pertemuan akan dilakukan penilaian pengetahuan awal guru terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster*, dan akhir pertemuan akan dilakukan penilaian kemampuan guru setelah mendapatkan pemaparan materi dan pembimbingan, sehingga penulis dapat mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan guru. Pertemuan di hari terakhir penilaian dilakukan berdasarkan kreativitas guru dalam memadukan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *KineMaster* sehingga hingga terbentuk video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada prosesnya guru-guru begitu antusias sehingga pelatihan berjalan dengan lancar. Selama pelatihan, guru-guru tampak begitu fokus mendengarkan pemaparan materi, guru-guru juga tidak canggung bertanya apabila ada sesuatu yang belum dipahami. Guru-guru cukup cepat dalam memahami penggunaan aplikasi *KineMaster*, hal ini dikarenakan guru-guru sangat fokus selama pemaparan materi serta aplikasi *KineMaster* yang sangat mudah untuk dipahami.

Hasil video pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru cukup baik. Guru-guru memaksimalkan penggunaan aplikasi *KineMaster* untuk membuat video

pembelajaran yang menarik serta menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran

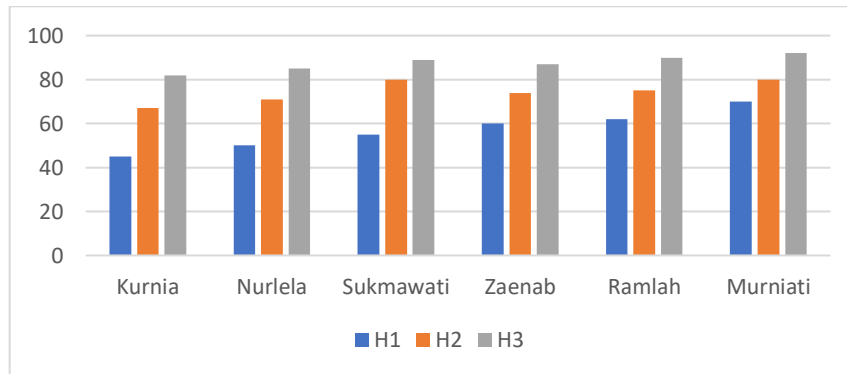
Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran diketahui bahwa kemampuan para guru dalam mendesain video pembelajaran mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat video pembelajaran.

Peningkatan kemampuan guru-guru tersebut dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Guru

No	Nama Guru	Total Skor			Jumlah	Persentase
		H1	H2	H3		
1	Kurnia	45	67	82	194	64
2	Nurlela	50	71	85	206	68
3	Sukmawati	55	80	89	224	74
4	zaenab	60	74	87	221	73
5	Ramlah	62	75	90	227	75
6	murniati	70	80	92	242	80
Rata-rata					1.314	73%

Pada tabel 1 dapat dilihat perkembangan dari guru-guru di SDN 4 Biraeng selama 3 hari pelaksanaan kegiatan pelatihan. Masing masing guru mengalami peningkatan selama 3 hari tersebut, apabila dikonversi kedalam diagram maka dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Guru

Berdasarkan gambar 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilakukan di SDN 4 Biraeng berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* membantu guru untuk dapat memanfaatkan teknologi digital. Hasil akhir dari pelatihan ini adalah guru sudah mampu membuat video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* yang mana dalam pembuatan video pembelajaran tersebut, guru dapat membuat video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik siswa dan kebutuhan siswa.

Diskusi

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* di SDN 4 Biraeng berjalan dengan baik. Pada prosesnya guru-guru diberikan pemahaman konsep terlebih dahulu mengenai media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur yang ada didalam aplikasi *KineMaster*, penyampaian materi diberikan secara bertahap dan perlahan agar guru-guru tidak kebingungan dalam mengaplikasikan aplikasi tersebut. Pada akhir pertemuan kemudian diberikan *games* yang berkaitan dengan materi yang dibahas dengan menggunakan media interaktif sehingga guru-guru tidak merasa tertekan dalam proses evaluasi materi pada pertemuan pertama. Setelah diberikan pemahaman konsep dan pengenalan fitur, guru-guru kemudian diarahkan untuk membuat video pembelajaran sederhana dengan pembimbingan oleh pemateri dan pendampingan oleh tim pembantu lapangan. Apabila guru telah mampu membuat video pembelajaran sederhana, kemudian diberikan kesempatan untuk membuat video pembelajaran secara mandiri, dimana video pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan sehingga guru-guru dapat merasakan manfaat dari penggunaan aplikasi *KineMaster* secara langsung.

Asyar (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selain itu, menurut Fitri & Adipal (2021) media pembelajaran yang tepat adalah ketika media tersebut dapat merangsang dan melibatkan siswa agar kreatif, aktif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan hingga pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui aplikasi *KineMaster*, hal tersebut tidaklah susah untuk mewujudkannya dikarenakan *output* dari aplikasi ini memberikan hasil yang sesuai dengan berbagai fitur canggih yang disajikan oleh aplikasi. Pelatihan ini sangat disambut baik oleh pihak sekolah karena mereka menyadari pentingnya melakukan penyesuaian terhadap teknologi sehingga terhindar dari GAPTEK (Gagap Teknologi) dan menjadi guru hebat di era revolusi industri 4.0. dalam menghadapi revolusi industri 4.0 Dhia & Mirianda (2019) mengemukakan bahwa salah satu hal yang harus dipersiapkan adalah memaksimalkan kemampuan yang dimiliki guru dalam menggunakan peralatan teknologi terkini, dimana kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi sehingga mampu mendampingi dan mengajarkan siswa dengan memanfaatkan teknologi. Hasil dari penelitian ini, guru sudah mampu membuat video pembelajaran berbasis *KineMaster* dengan baik yang disesuaikan dengan materi, karakteristik siswa dan kebutuhan siswa

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut, maka dapat disimpulkan: (1) Guru lebih termotivasi untuk meningkatkan kreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran, (2) Menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan inovatif, (3) Selama pelaksanaan kegiatan guru aktif dalam mempraktekkan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. Selanjutnya yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif maka diperlukan peran media pembelajaran untuk menjembatani proses pertukaran informasi berupa materi dengan menemukan aplikasi yang lebih baik lagi untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih baik.

Pengakuan

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN 4 Biraeng yang telah memberikan dukungan selama berjalannya pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* ini, serta segala pihak yang terlibat dalam kegiatan ini sehingga kegiatan ppengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Daftar Referensi

- Amelia, V., Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Jurnal Of Basic Education Studies*. 4(1), 1943
- Asyar, Rayandra., 2012, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, Gaung Persada Press, Jakarta.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019, July). Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*.
- Hatika, S., & Ramli, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Perbendaharaan Kata Melalui Permainan Boneka Tangan. *Jurnal Panrita*, 3(1), 26-39. <https://doi.org/10.35906/panrita.v3i1.205>
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73.
- Pratiwi, I. W., Triyono, & Warsiti. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inkuiri*, 2(1), 88–105.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166.
- Tafonao, T. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 106.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.