

Pelatihan Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Kinemaster

Andini Septama Sari¹, Fadilaturrehman², Umi Kalsum³, Yuliana⁴, Pepes Redi Juliansa⁵, Yuyun Setiawan Putra⁶, Hikma Tansilo⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}STKIP Muhammadiyah Pagaram
Jl. Kombes H. Umar 1123 Kota Pagaram, SUMSEL

E-mail: andiniseptama@gmail.com¹, fadilaturrehman92@gmail.com², pipesqrenn01@gmail.com⁵, yuyunsetiawanputra@gmail.com⁶, tansilo1990@gmail.com⁷

ABSTRAK

Video sebagai media pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting dalam proses belajar mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Video dapat memberikan gambaran realia untuk menunjang auditori dan visual peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat dipakai untuk membuat video dengan cukup mudah adalah *kinemaster*. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pelaksanaan pelatihan pembuatan video sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Keberlanjutan setelah program ini selesai sepenuhnya dikembalikan kepada para guru yang terlibat sebagai mitra kegiatan ini untuk mengimplementasikannya kedalam pembelajaran di kelas. Terdapat peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam kesehariannya untuk mengajar. Hal ini bisa dibuktikan dengan praktik membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu menggunakan aplikasi kinemaster setelah pemaparan materi. Para peserta sangat terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. 76% mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali.

Kata kunci : *Video; Media pembelajaran; Kinemaster*

ABSTRACT

Video as a learning media is one of the most important things in the teaching and learning process to achieve learning objectives. Videos can provide a realia overview to support students' auditory and visuals. One application that can be used to create videos quite easily is kinemaster. The purpose of this activity is to provide training for video making as a learning media by using the Kinemaster application. The method used in the implementation of this activity is a training of video making as a learning media by using the Kinemaster application. Sustainability after the program is fully returned to the teachers involved as partners in this activity to implement it into their classroom. There is an increasing ability of teachers in using IT to teach. This can be proven by the practice of making videos in the end of the training either in groups or individuals. The participants were very enthusiastic in participating in this training. This is because this application is brand new to them in making a video as a learning media. 76% of them felt they were satisfied with this activity. Participants expect there to be retraining activities.

Keyword : *Video; Learning Media; Kinemaster*

1. PENDAHULUAN

Memasuki abad 21 atau era modernisasi saat ini bangsa Indonesia

mengalami kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang

menyebar secara cepat dalam setiap lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan.

Dalam hal ini guru diharuskan kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang pembelajaran jarak jauh tersebut. Pada situasi saat ini juga, guru dikatakan berhasil dalam mengajar apabila memiliki kemampuan berinovasi dalam merancang metode pembelajaran serta membuat media pembelajaran yang sesuai dengan anak dan menyenangkan.

Untuk memfasilitasi guru mengembangkan kemampuan dalam penggunaan teknologi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran terutama dalam menyediakan media video pembelajaran, dengan ini STKIP Muhammadiyah mengadakan kegiatan pelatihan pembuatan video sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster.

Kinemaster adalah suatu aplikasi editing video dengan menggunakan smartphone. Aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan dengan mudah, serta kapasitas Kinemaster tidak memakan ruang penyimpanan yang besar. Aplikasi pengeditan video berfitur lengkap ini secara khusus dirancang untuk membantu pengguna smartphone memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Desain Kinemaster cukup mudah untuk dipelajari.

Aplikasi Kinemaster digunakan sebagai aplikasi untuk menyunting video atau mengedit video serta banyak digunakan masyarakat Indonesia sebagai aplikasi alternatif untuk penyuntingan video dan berbagi video. Aplikasi Kinemaster bisa digunakan untuk memotong durasi dalam video, menghilangkan area gambar yang tidak ingin terlihat, menghubungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, menambah suara, menuliskan teks. Kinemaster juga bisa digunakan dalam pembuatan animasi secara sederhana

untuk membuat media pembelajaran yang interaktif untuk guru SMA.

Sasaran dari kegiatan ini adalah para guru SMA Muhammadiyah Pagaram yang berlokasi di Jl. Kombes H. Umar 1123 Kel. Pasar Kec. Pagaram Selatan Kota Pagaram SUMSEL.

2. PERMASALAHAN

Masalah prioritas utama mitra adalah bagaimana mendesain sebuah media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar mengajar dikelas dengan cukup mudah.

Salah satu solusi yang bisa dilaksanakan adalah mendesain video pembelajaran berupa video dengan menggunakan kinemaster. Aplikasi ini juga bersifat gratis dan dapat diunduh oleh siapa saja.

3. METODOLOGI

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah sebagai pihak yang akan mengimplementasikan pembuatan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan kinemaster.

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah pemberian pelatihan dan peningkatan kesadaran atau pemahaman dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Bentuk evaluasi kegiatan untuk melihat tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran dan kepuasan peserta selama mengikuti pelatihan ini adalah berdasarkan hasil kuesioner yang nantinya diberikan kepada peserta pelatihan. Keberlanjutan program setelah PKM selesai sepenuhnya dikembalikan kepada peserta pelatihan untuk melanjutkan implementasi media video pembelajaran ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelatihan penggunaan aplikasi kinemaster, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan interview. Hal ini

dilakukan untuk mengetahui (1) tanggapan peserta terhadap penggunaan aplikasi tersebut, serta (2) kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Interview dan kuesioner diberikan kepada peserta pelatihan, dalam hal ini adalah guru-guru SMA Muhammadiyah Pagaralam. Terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam kesehariannya untuk mengajar Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Tanggapan ini didukung dengan diagram pada Gambar 1.

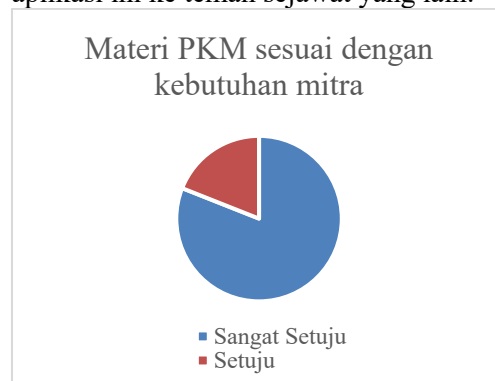


Gambar1. Tanggapan mitra terkait penggunaan aplikasi kinemaster

Berdasarkan gambar 1, penggunaan aplikasi kinemaster masih sangat sedikit yakni hanya 8% dari total keseluruhan yang pernah menggunakan aplikasi ini. Sebangak 92% lainnya belum pernah menggunakan kinemaster. Adapun hasil wawancara dengan salah satu peserta yang beranggapan bahwa dengan adanya aplikasi kinemaster, dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini juga didukung

oleh hasil penelitian dari Adnyana et al., (2020) yang menyatakan bahwa peningkatan nilai terjadi karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

Hasil kuesioner bagian ke-2 yaitu mengenai kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hal ini sangat penting bagi para pengusul agar dapat introspeksi diri dan belajar dari kegiatan ini, agar selanjutnya lebih baik. Adapun hasil kuesioner terhadap kepuasan mitra tersaji pada Gambar 2 yang menunjukkan bahwa 76% mitra beranggapan bahwa materi pelatihan yang diberikan oleh pengusul sesuai dengan kebutuhan mitra. Sehingga setelah pelatihan ini, peserta diharapkan dapat langsung memanfaatkan pengetahuan teknologi ini dalam mengajar dan bisa memberikan informasi penggunaan aplikasi ini ke teman sejawat yang lain.



Gambar2. Kepuasan mitra

Selain itu pula yang tidak kalah pentingnya adalah setelah pelatihan ini diharapkan adanya peningkatan pemahaman mitra. 82% peserta sangat setuju terhadap hal tersebut. Mereka merasa sangat memanfaatkan waktunya selama dua hari mengikuti kegiatan ini. Mereka jadi tahu bagaimana membuat video pembelajaran dengan mudah dan aplikasinya gratis. Secara umum 76% mereka beranggapan puas terhadap pelatihan ini. Disamping itu pula, pelatihan pembuatan media pembelajaran bisa memotivasi pendidik baik itu dosen ataupun guru untuk membuat media

pembelajarannya sendiri (Hakim et al., 2020). Adapun dokumentasi kegiatan selama pelatihan tersaji pada gambar diawah ini.



5. KESIMPULAN

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra. Mitra dalam hal ini adalah guru-guru SMA Muhammadiyah Pagaralam. Adanya peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Secara umum 76% mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali terkait penggunaan aplikasi pembelajaran lainnya.

Saran untuk kegiatan PKM seperti ini agar dapat dilakukan secara rutin baik di

lokasi yang sama, maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran masyarakat yang benar-benar membutuhkan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran. Sasaran selanjutnya bisa untuk siswa/mahasiswa, dan guru/dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. B. et al. (2020) 'Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster (Program PkM)', in *Proceeding Senadimas Undiksha*, pp. 1758–1765.
- Darmawan, A. and Hamidi, J. (2018) *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hakim, L. et al. (2020) 'Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran', *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), p. 38. doi: 10.26877/edimas.v11i1.4295.
- Minardi, J. and Akbar, A. S. (2020) 'Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD', *EDimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), p. 96. doi: 10.26877/edimas.v11i1.2747.
- Surya, Y. P. (2019) 'Penerapan Media Penyuluhan Berbentuk Video Melalui Laman Youtube', *Prosiding Konser Karya Ilmiah Nasional 2019*, pp. 255– 263.