

PELATIHAN EDITING VIDEO BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL GURU

Ningrum Astriawati¹⁾, Prasetya Sigit Santosa¹⁾, Gino Erman Agusta²⁾, Cahya Purnomo¹⁾,
Joko Subekti³⁾

¹⁾Prodi Permesinan Kapal, Sekolah Tinggi Maritim Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

²⁾SMAIT Baitussalam, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

³⁾Prodi Manajemen Transportasi Laut, Sekolah Tinggi Maritim Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Corresponding author : Prasetya Sigit Santosa

E-mail : sigitamy65@gmail.com

Diterima 03 April 2022, Direvisi 14 April 2022, Disetujui 16 April 2022

ABSTRAK

Tujuan diselenggarakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan editing video berbasis aplikasi KineMaster selama pandemi Covid-19 dalam rangka meningkatkan kompetensi digital guru. PKM ini dilaksanakan di SMA IT Baitussalam, Prambanan, Yogyakarta dengan peserta sebanyak 16 orang. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah dengan metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode PAR (*Participatory Action Research*) terdiri dari tahapan perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflection*). Hasil dari kegiatan PKM ini adalah dalam teknik penggunaan/ pengorporasian aplikasi KineMaster sebanyak 62,5% guru menyatakan mudah diterapkan dalam pembelajaran dan sebanyak 81,25% guru merasakan kemanfaatan dan mengalami peningkatan kompetensi digital.

Kata kunci: kinemaster; kompetensi digital; video

ABSTRACT

The purpose of this Community Service activity is to hold training on making learning videos by editing videos based on the KineMaster application during the Covid-19 pandemic in order to improve teacher digital competence. This Community Service was held at SMA IT Baitussalam, Prambanan, Yogyakarta with 16 participants. The method of implementing this Community Service activity is the Participatory Action Research (PAR) method. The PAR (Participatory Action Research) method consists of the stages of planning, action, observation, and reflection. The results of this Community Service activity are in the use/corporation technique of the KineMaster application as many as 62.5% of teachers stated that it was easy to apply in learning and as many as 81.25% of teachers felt the benefits and experienced an increase in digital competence.

Keywords: kinemaster; digital competence; video

PENDAHULUAN

Budaya di era digital telah banyak memberikan implikasi secara nyata terhadap sistem pengajaran yang harus terintegrasi dengan teknologi, hal ini sejalan dengan asas relevansi kehidupan di era revolusi industri 4.0 sekarang dan dalam konteks era *society* 5.0, yang harus memiliki kompetensi penguasaan teknologi (Simarmata et al., 2020; Ahmadi & Ibda, 2019). Dalam hal ini, tuntutan kompetensi digital ditengah kondisi pandemi *covid-19* yang menghendaki adanya kebijakan pembelajaran *online* menjadi sangat krusial.

Keharusan adanya reorientasi proses pendidikan di seluruh negara, tak terkecuali Indonesia selama pandemi beralihnya pembelajaran dari sistem *offline* ke sistem

online melalui berbagai *platform* dan aplikasi yang memungkinkan untuk digunakan. Hal ini merupakan upaya preventif dalam memutus rantai penyebaran virus *covid-19* (Madura, 2020).

Pengintegrasian dan pemanfaatan teknologi merupakan sebagai salah satu tantangan utama abad ke-21 yang memberikan sumbangsih terhadap hasil pembelajaran yang diharapkan (Silalahi, 2015). Selain itu, pemanfaatan teknologi juga dapat mendukung lancarnya komunikasi, kolaborasi, kemandirian, dan komitmen sebagai upaya dalam membangun efektivitas pembelajaran aktif dan bermakna meskipun dalam konteks pendidikan Indonesia, hal tersebut belum dapat berjalan secara optimal. Menurut Blanchard et al., (2016)

menunjukkan bahwa guru yang menerima pelatihan tentang penggunaan teknologi dapat memperoleh manfaat dengan meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi selama pembelajaran daring dan proses pendampingan karena siswa akan memiliki motivasi yang lebih kuat untuk terlibat dalam kegiatan instruksional dan akan mengarah pada hasil pembelajaran yang lebih baik.

Guru diharapkan memasukkan berbagai jenis teknologi untuk menciptakan lebih banyak kesempatan belajar bagi siswa dan mencapai target konten secara efektif (Angeli & Valanides, 2009). Oleh sebab itu, perlu adanya pelatihan yang memadai, terus ditawarkan untuk membantu guru memperbarui pengetahuan teknologi mereka dalam meningkatkan profesionalisme di era digital (Astriawati et al., 2021; Azmi et al., 2021). Ini sangat diharapkan mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini akan berimplikasi membantu guru dalam meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam aktivitas pembelajaran secara daring maupun luring.

Salah satunya teknologi yang dapat untuk membuat media pembelajaran video animasi menarik adalah dengan KineMaster. Banyak aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran, akan tetapi KineMaster adalah aplikasi yang mampu memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis digital seperti android, IOS (Khaira, 2021). Di dalam Android terdapat banyak sekali aplikasi untuk kelengkapan pembelajaran (Astriawati et al., 2020). KineMaster adalah aplikasi pengeditan video profesional dan berfitur lengkap untuk perangkat iOS dan Android adanya kelengkapan video, audio, teks, gambar dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video menarik dan berkualitas tinggi. Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti WhatsApp, YouTube, Facebook, Google+, dan banyak lagi (Yeni & Mudinillah, 2021). Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau siswa. Proses pembelajaran akan lebih menggembirakan dan menyenangkan apabila menggunakan video pembelajaran sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa (Astriawati, 2020).

Oleh karenanya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru SMA IT Baitussalam Prambanan Yogyakarta melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan editing video berbasis aplikasi KineMaster.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMA IT Baitussalam, Prambanan, Yogyakarta. Subyek sasaran adalah guru-guru SMA IT sebanyak 16 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode PAR (*Participatory Action Research*) yang terdiri dari tahapan Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi (Baum et al., 2006). Tahapan pelaksanaan PKM sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Plan*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan antara lain:

1. Observasi lapangan dan diskusi dengan kepala Sekolah SMA IT Baitussalam. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait pelaksanaan program kegiatan masyarakat, mendata permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SMA IT.
2. Menyusun presentasi pelatihan.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap tindakan yang dilaksanakan adalah:

1. Sosialisasi kegiatan dan memberikan undangan kepada peserta pelatihan.
2. Penjelasan materi kepada peserta pelatihan tentang cara pembuatan video editing berbasis aplikasi KineMaster
3. Praktik pembuatan video berbasis aplikasi KineMaster

c. Pengamatan (*Observe*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster.

d. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap refleksi adalah melakukan pendampingan dan diskusi dengan peserta pelatihan tentang hambatan yang dialami selama pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMAIT Baitussalam adalah sebuah sekolah yang masuk dalam wilayah administrasi kabupaten sleman, berlokasi di sebelah barat kompleks Candi Prambanan yang masuk di Kecamatan Prambanan, Desa Bokoharjo. SMA ini merupakan *boarding school* yang mempunyai ramuan kurikulum dari Dinas Pendidikan, Pondok Alumni Gontor dan Jaringan Sekolah Islam Terpadu. Dalam kegiatan PKM penjabaran hasil kegiatan di

SMA IT Baitussalam disesuaikan dengan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang terdiri dari 4 siklus Observasi, Perencanaan, Tindakan dan Refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Tim pelaksana melaksanakan observasi awal dalam rangka mengumpulkan data tentang pemahaman dan kemampuan guru-guru dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 16 orang belum pernah menggunakan *editing* video berbasis aplikasi KineMaster, biasanya mereka hanya menggunakan PPT dalam mengajar. Kegiatan yang dilakukan tim pelaksana antara lain mengadakan pertemuan dengan Kepala Sekolah SMA IT Baitussalam tentang rencana pelaksanaan pelatihan. Hasil pertemuan ini menunjukkan bahwa kepala sekolah menyambut baik adanya rencana pelaksanaan kegiatan pelatihan ini.

Selanjutnya tim pelaksana membuat presentasi untuk pemaparan dalam sesi pelatihan dan merancang skema pelatihan *editing* video berbasis aplikasi KineMaster untuk meningkatkan kompetensi digital guru pelatihan. Skema pelatihan berisi tentang narasumber yang akan memberikan materi, materi yang akan disampaikan narasumber dan rundown atau jadwal kegiatan pelatihan.

Selanjutnya, tim pelaksana meninjau berbagai referensi tentang cara *editing* video berbasis aplikasi KineMaster, mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan dalam mengolah video pembelajaran menjadi semenarik mungkin. Selanjutnya, tim pelaksana menentukan peserta yang akan mengikuti pelatihan yakni guru-guru SMA IT Baitussalam sebanyak 16 orang.

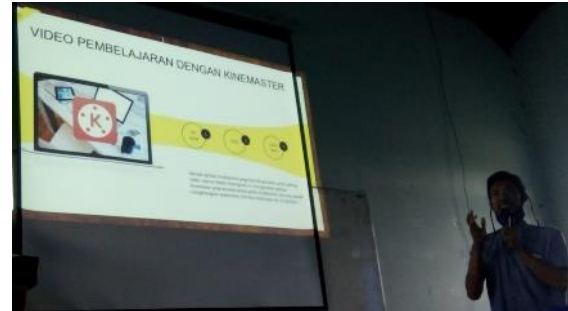
2. Tahap Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan adalah pelatihan *editing* video berbasis aplikasi KineMaster dalam membuat bahan ajar digital. Sebelum diberikan undangan kepada peserta pelatihan. Selanjutnya diberikan 2 sesi kegiatan, sesi pertama terkait dengan pembuatan PPT yang akan dijadikan video pembelajaran, sesi 2 terkait dengan penggunaan aplikasi *KineMaster*.



Gambar 1. Tim Pengabdian memberikan Pelatihan sesi 1

Isi materi dari pelatihan ini adalah terkait dengan pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk power point. Kegiatan selanjutnya adalah penjelasan materi kepada peserta pelatihan tentang cara pembuatan video *editing* berbasis aplikasi KineMaster.



Gambar 2. Tim Pengabdian memberikan Pelatihan sesi 2

Kegiatan selanjutnya adalah praktik pembuatan video berbasis aplikasi KineMaster. Pada kegiatan ini yang dibutuhkan adalah aplikasi *editing* video, hp dan laptop.



Gambar 3. Praktik pembuatan video berbasis aplikasi KineMaster oleh peserta pelatihan

3. Tahap Pengamatan (*Observe*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster. Selanjutnya disebar kuesioner mengenai teknik penggunaan/ pengeporasian aplikasi KineMaster. Teknik penggunaan aplikasi KineMaster bagi guru-guru SMA IT Baitussalam ditemukan bahwa guru yang menjawab sulit diterapkan sejumlah 12,5%, guru yang menjawab sedang sejumlah 25%, dan guru yang menjawab mudah diterapkan sejumlah 62,5%. Dengan demikian, mayoritas guru menjawab mudah diterapkan jadi penggunaan aplikasi KineMaster dapat digunakan pada materi-materi selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Hasil Kuesioner tentang teknik pengoperasian aplikasi KineMaster

Para guru ketika membuat materi menggunakan aplikasi KineMaster dapat menambahkan sisipan berupa sisipan kata music, gambar, animasi-animasi, bahkan video bergerak menarik dan dilengkapi dengan berbagai transisi. Bagian paling besar pada layar diambil oleh video preview yang tampil di daerah kiri atas sedangkan di bagian bawah terdapat panel timeline yang dapat digeser seperti video editor di PC, ruang kerjanya dapat diperbesar untuk melihat komponen-komponen yang terpasang pada video. Tombol dan panel pada aplikasi ini cukup sederhana terutama pada antarmuka penyuntingan video. Di bagian kanan atas terdapat tombol *settings* yang sangat sederhana berisi audio *fade-in* dan *fade-out* tepat di bawahnya terdapat tombol kontrol seperti menambah video dan atau *photo* dalam rekam video baru atau ambil *photo*, proyek tambah efek dan lagu. Seluruh antarmuka aplikasi ini dibalut dengan warna hitam khas peralatan video yang membuatnya semakin terlihat canggih. Aplikasi ini tidak memiliki banyak hiasan dan langsung pada sasaran yaitu edit video seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Fitur-fitur yang ada di KineMaster.

4. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap refleksi adalah melakukan pendampingan dan diskusi dengan peserta pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster. Beberapa hasil karya peserta pelatihan diantaranya sebagai berikut:



Gambar 6. Hasil praktek peserta menggunakan aplikasi KineMaster oleh Ahmad Fauzi

Pemakaian aplikasi KineMaster dalam upaya meningkatkan kompetensi digital guru-guru SMA IT Baitussalam sangat bermanfaat hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner yang disebar guru-guru sejumlah 81,25% guru merasakan kemanfaatan dan mengalami peningkatan kompetensi digital sebesar 81-100%, dan 12,5% guru merasakan kemanfaatan dan mengalami peningkatan kompetensi digital sebesar 61-80% sedangkan hanya 6,25% merasakan kemanfaatan dan mengalami peningkatan kompetensi digital sebesar 41-60%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi KineMaster untuk mengolah materi dalam bentuk video animasi dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien pada mahasiswa karena tersedia gambar-gambar penuh warna (animasi). Disamping itu, kajian terkait penerapan aplikasi kineMaster dalam proses pembelajaran terbukti peserta mendapatkan kebermanfaatan dan meningkatkan literasi digital(Widiyono, 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PKM berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *editing* video berbasis aplikasi KineMaster selama pandemi Covid-19 dalam rangka meningkatkan kompetensi digital guru berjalan lancar. PKM ini dilaksanakan di SMA IT Baitussalam, Prambanan, Yogyakarta dengan peserta sebanyak 16 orang. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah dengan metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode PAR (*Participatory Action Research*) terdiri dari tahapan perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflection*). Hasil dari kegiatan PKM ini adalah dalam teknik penggunaan/pengeporasian aplikasi KineMaster sebanyak 62,5% guru menyatakan mudah diterapkan dalam pembelajaran dan sebanyak 81,25% guru merasakan kemanfaatan dan mengalami peningkatan kompetensi digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Sekolah Tinggi Maritim Yogyakarta dan pihak sekolah SMA IT Baitussalam dalam mendukung lancarnya kegiatan PKM ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Konsep Dan Aplikasi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. Cv. Pilar Nusantara.
- Angeli, C., & Valanides, N. (2009). Epistemological And Methodological Issues For The Conceptualization, Development, And Assessment Of Ict-Tpck: Advances In Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpck). *Computers & Education*, 52(1), 154–168.
- Astriawati, N. (2020). Development Of Interactive Media Based On Videoscribe With Realistic Mathematics Education Approach To Navigation. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 321–333.
- Astriawati, N., Agusta, G. E., & Pratama, H. A. (2021). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Media Ict. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 562–567.
- Astriawati, N., Wibowo, W., & Widyanto, H. (2020). Designing Android-Based Augmented Reality Application On Three Dimension Space Geometry. *Journal Of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/2/022006>
- Azmi, S., Sarjana, K., Junaidi, J., Tyaningsih, R. Y., & Wahidaturrahmi, W. (2021). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif Bagi Guru Matematika Smp Se-Kota Mataram. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 220–229.
- Baum, F., Macdougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory Action Research. *Journal Of Epidemiology And Community Health*, 60(10), 854.
- Blanchard, M. R., Leprevost, C. E., Tolin, A. D., & Gutierrez, K. S. (2016). Investigating Technology-Enhanced Teacher Professional Development In Rural, High-Poverty Middle Schools. *Educational Researcher*, 45(3), 207–220.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas Pbsi)-3*, 39–44.
- Madura, D. F. T. I. (2020). Dilema Perguruan Tinggi Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Bunga Rampai*, 65.
- Silalahi, P. (2015). Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Sd. *Jtp-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 1–14.
- Simarmata, J., Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Chamidah, D., Simanihuruk, L., Safitri, M., Napitupulu, D., Iqbal, M., & Salim, N. A. (2020). *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Lms Pada Mahasiswa Prodi Pgsd. *Prosiding Seminar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya*, 3, 12–21.
- Yeni, H., & Mudinillah, A. M. (2021). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Kinemaster Dimasa Pademi Covid-19. *Nizhamiyah*, 11(2).