



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma'arif Jember

Miftahul Hakim¹⁾, Arifin Nur Budiono²⁾, Benny Afandi³⁾

^{1,2,3)} FKIP Universitas Islam Jember

hakimfkipuij@gmail.com

ABSTRAK: Pandemi COVID-19 telah menyebabkan gangguan yang selama ini belum pernah terjadi pada pendidikan namaun pelaksanaan pembelajaran harus tetap berjalan maka guru dituntut harus mampu membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat di operasikan oleh peserta didik dari rumah secara efektif. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2020 dengan metode tatap muka terbatas yang diikuti oleh 20 guru taman kanak-kanak dilingkungan Lembaga Pendidikan (LP) Ma'arif Jember. Dari pengabdian ini diperoleh hasil kemampuan 85 % (18) peserta sudah bisa membuat video secara mandiri ini dibuktikan dengan peserta yang mengumpulkan video pembelajaran yang telah dihasilkan. Hasilnya tergolong sudah baik karena sudah memasukkan unsur video, teks animasi dan latar. Pelaksanaan kegiatan ini dinilai oleh peserta sangat bermanfaat karena kegiatan ini sangat sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Kinemaster, Guru

ABSTRACT: *The covid-19 pandemic has produced tremendous interference in education, but learning must continue, and teachers must be able to create learning videos that can be utilized as a medium of learning that can be operated efficiently by home learners. This service aims to increase a teacher's capacity to create a learning video using the kinemaster application. The deployment took place on July 29, 2020, with a limited approach to the school of 20 kindergarten teachers in Jember's Ma'arif educational institution. This service has resulted in an 85 percent (18) participant being capable of creating this video on their own, as evidenced by individuals who have collected the learning videos that have been produced. Because of the use of video, teks, animation, and backdrop elements, the results are rated as good. This activity is extremely beneficial since it lines up what is required in the long distance learning activity during this epidemic.*

Keywords: *Learning Videos, Kinemaster, Teacher*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda diseluruh dunia telah menyebabkan 'efek kejut' institusional dan perilaku berskala besar di berbagai bidang aktivitas manusia termasuk pendidikan. Dampak pada peserta didik belum pernah terjadi sebelumnya: pada 9 April 2020, ada lebih dari 1.500.000.000 siswa di seluruh dunia dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi yang tidak dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka (Unesco, 2021). Tidak terkecuali terjadi pada pendidikan di Kabupaten Jember, namun pandemi telah menciptakan kesempatan untuk perubahan pada pendidikan, guru harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan efektif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zhao & Watterston,

2021). Kejadian ini menuntut guru harus mampu membuat sedemikian rupa media pembelajaran yang dapat di operasikan oleh peserta didik dari rumah secara efektif (Salamah, 2020). Peran pendidik yang merupakan kunci utama dalam pengelolaan proses pembelajaran dikelas harus mampu menciptakan proses pembelajaran tetap berjalan (Darnawati et al., 2021).

Pada masa pandemi ini pembelajaran daring, menjadi satu-satunya media penyampai materi. Bagi guru taman kanak-kanak yang terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, kondisi ini memunculkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran hal ini dikarenakan guru merasa kesulitan memanfaatkan aplikasi perangkat lunak (Haryudin & Imanullah, 2021). Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebagai akibat penyebaran Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk melek teknologi. Melalui teknologi inilah satu-satunya jembatan yang dapat menghubungkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran tanpa harus tatap muka (Anggianita et al., 2020).

Kinemaster merupakan salah satu aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk mengedit video. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Video sehingga baik untuk pembuatan media pembelajaran (Indriani & Pangaribuan, 2020). Berdasarkan hasil diskusi dengan pengurus LP (Lembaga Pendidikan) Ma'arif Jember diperoleh informasi bahwa guru-guru dilingkungan ma'arif Jember mengalami kendala dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh, hal ini mendorong dosen-dosen Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Jember untuk melaksanakan pengabdian dalam bentuk pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan kinemaster.

PERMASALAHAN

Adapun yang menjadi permasalahan dalam kegiatan ini kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh di era pandemi. Serta bagaimana mendesain sebuah video pembelajaran yang efektif digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang mampu digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pendabdian ini dilaksanakan satu hari mulai dari jam 9.00 sampai jam 12.00. Pelaksanaan kegiatan ini dalam bentuk tatap muka dengan metode ceramah, dan latihan atau praktik. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2020, bertempat di Aula Ulum AA, Universitas Islam Jember, peserta kegiatan ini adalah guru TK dilingkungan LP Ma'arif Jember yang berjumlah 20 orang. untuk melihat pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi kinemaster maka diakhir kegiatan diberikan kuesioner dalam bentuk google form.

PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi beberapa tahap, antara lain sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pengurus LP Ma'arif Jember mengenai program yang dilaksanakan, setelah disepakati waktu dan tempat pelaksanaan kemudian pelaksana mempersiapkan gambar yang akan menunjang proses pengenalan aplikasi kinemaster, serta membuat google form untuk mengetahui pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan. Kegiatan pendampingan kepada guru dilaksanakan dengan metode luring dengan protokol kesetahan yang ketat, karena kegiatan ini lebih banyak pada kegiatan praktik. dan guru yang menjadi sasaran program kurang familiar dengan berbagai aplikasi yang ada pada gadget, termasuk pemanfaatan aplikasi kinemaster untuk pembuatan video pembelajaran. Dengan demikian maka pelaksanaan pelatihan ini disepakati dalam bentuk luring agar lebih optimal.

Tahap Inti

Kegiatan diawali dengan kegiatan ceramah yang digunakan oleh pelaksana untuk mengenalkan cara mendownload aplikasikasi kinemaster, memperkenalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi kinemaster, menjelaskan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran. Pada tahapan pembuatan video dimulai dari bagaimana membuat latar, menambahkan lapisan dalam bentuk video, teks/tulisan, efek, dan hamparan serta menyisipkan gambar penunjang penjelasan guru. Selanjutnya pelaksana memberikan kesempatan bagi guru untuk mencoba menggunakan aplikasi Kinemaster dengan membuat video berdurasi sangat singkat menggunakan video yang sudah disiapkan. selanjutnya dilaksanakan dengan latihan atau praktik. Dilanjutkan peserta akan mempraktikkan secara optimal dan mendalam cara-cara pembuatan video pembelajaran dan penerapannya dalam pembelajaran daring sesuai saran yang diberikan oleh tim pengabdian. Pada sesi selanjutnya Peserta diberi tugas mandiri mulai dari merekam sampai pada editing sehingga menjadi video pembelajarn yang menarik, dalam pengerjaan tugas individu peserta dibimbing pengabdian.

Tahap Evaluasi

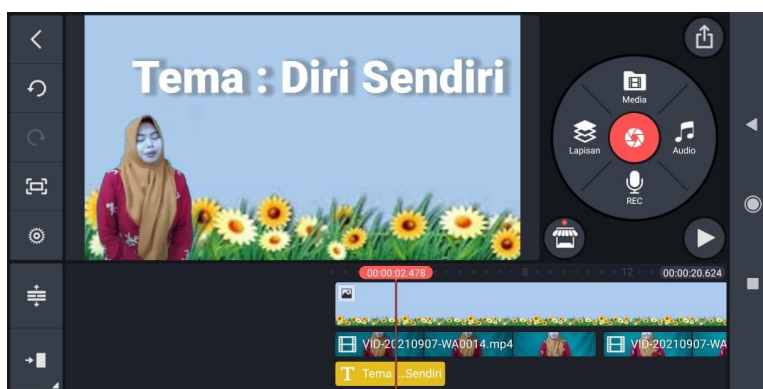
Evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara melihat respon guru dalam pengumpulan tugas mandiri yang diberikan dan untuk melihat pemahaman serta tanggapan setelah mengikuti pelatihan maka diberikan kuesioner dalam bentuk google form.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pelatihan ini diawali pengabdian meminta salah satu guru untuk mempraktikkan kegiatan belajar-belajar kemudian kegiatan tersebut direkam untuk dijadikan bahan dasar pembuatan video pembelajaran gambar 1. Kemudian pengabdian meminta guru untuk mendownload dan menginstall aplikasi kinemaster, Setelah berhasil menginstall aplikasi Kinemaster pelaksana menjelaskan bagaimana cara penggunaan aplikasi tersebut, Pelaksana menjelaskan mengenai tampilan awal saat membuka aplikasi dan membuat video, yaitu penjelasan langkah untuk menambahkan video pada project, menghilangkan background dan menambahkan teks pada di aplikasi Kinemaster yang dijelaskan pada Gambar 2.



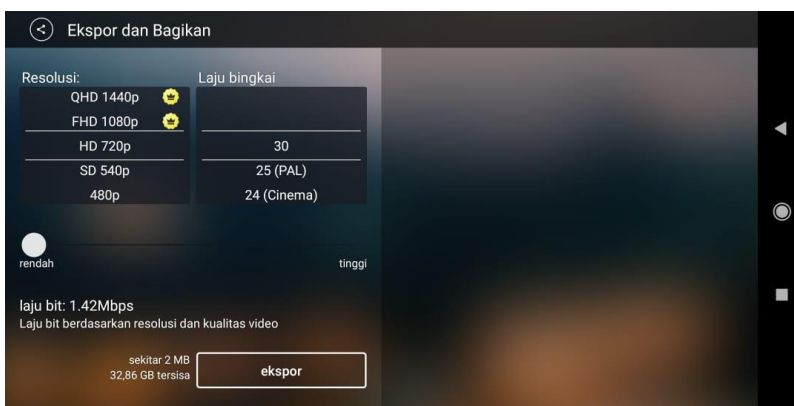
Gambar 1. Guru mempraktekkan kegiatan belajar mengajar



Gambar 2. Menambahkan latar, video, menghilangkan background dan menambahkan teks pada aplikasi kinemaster

Selanjutnya pelaksana memberikan penjelasan mengenai cara untuk mengekspor video yang sudah dibuat agar dapat tersimpan pada galeri atau file manager di Smartphone. Setelah proses menyunting video dilakkan maka pelaksana menjelaskan cara proses export dan memilih resolusi video dan proses eksport video video sehingga

menjadi media pembelajaran yang diperlihatkan pada Gambar 3. Pada Gambar 4, Nampak foto peserta sedang mempelajari aplikasi Kinemaster.



Gambar 3. Proses ekspor gambar ke mp4



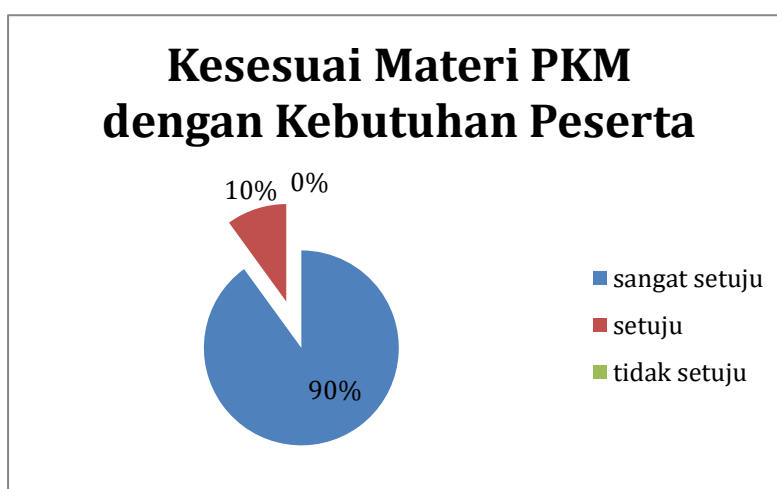
Gambar 4. Foto peserta mempraktekkan penggunaan aplikasi kinemaster

Setelah pelatihan penggunaan aplikasi kinemaster, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan interview. Hal ini dilakukan untuk mengetahui (1) tanggapan peserta terhadap penggunaan aplikasi kinemaster, serta (2) kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Interview dan kuesioner diberikan kepada peserta pelatihan, dalam hal ini adalah pengabdian yang berasal dari dosen-dosen FKIP UIJ.

Terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan aplikasi kinemaster yang dapat diterapkan dalam pembuatan video pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran secara individu dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Dari hasil pembuatan video pembelajaran yang dibuat secara mandiri terlihat sudah menarik

karena video karya peserta sudah mampu mengintegrasikan video, teks animasi, serta latar musik pada video karyanya.

Berdasarkan Hasil survei ketahui bahwa semua peserta belum pernah menggunakan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran. Dari hasil survey juga diperoleh hasil tentang kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan yang ditunjukkan pada Gambar 5, diperoleh 85% (18) peserta menyatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan oleh pelaksana memenuhi kebutuhan peserta selama pandemi. Peserta akan langsung menerapkan pengetahuan teknis ini untuk mengajar setelah pelatihan ini, dan dapat memberikan informasi kepada guru lain tentang penggunaan aplikasi kinemasater ini.



Gambar 5. Diagram Kepuasan Peserta

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan cara membuat video pembelajaran dengan aplikasi Android Kinemaster untuk guru TK di LP Ma`arif ini dapat diikuti dengan baik oleh guru walaupun ada handphone guru yang tidak mendukung aplikasi kinemaster. Dari hasil tugas yang dikumpulkan oleh peserta dapat disimpulkan 90% (18 peserta) dapat menggunakan aplikasi kinemaster untuk membuat video sederhana sebagai media pembelajaran online dengan baik. Parameter lain yang ukur adalah guru dapat menambahkan rekaman video, menambahkan gambar, menambahkan teks pada video dan mengeksplor karyanya dalam file berformat MP4 dan mengirimkan video pembelajaran ke media whatapp kepada siswa.

Hasil dari pengabdian ini perlu ditindak lanjuti bagi peserta agar video yang dihasilkan lebih baik dan dapat diterapkan dan didistribusikan kepada siswa. Kegiatan pelatihan ini juga perlu dilakukan secara rutin dan dalam waktu yang lebih lama agar para guru yang menjadi target dapat lebih mengenal dan lebih memahami fitur-fitur lain

dari aplikasi ini. Sehingga guru mampu menyajikan video pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. 2020. "Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan". *Journal of Education Research, 1*(2). <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.18>.
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. 2021. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic". *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 12*(1): 100–105. <https://doi.org/10.26877/E-DIMAS.V12I1.7204>.
- Haryudin, A., & Imanullah, F. 2021. "THE UTILIZATION OF KINEMASTER APPLICATIONS IN THE MAKING OF MULTIMEDIA BASED TEACHING MATERIALS FOR ENGLISH E-LEARNING IN NEW NORMAL (COVID-19)". *PROJECT (Professional Journal of English Education), 4*(2): 341. <https://doi.org/10.22460/PROJECT.V4I2.P341-352>.
- Indriani, E., & Pangaribuan, T. R. 2020. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KINEMASTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 05 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020". *Basastra, 9*(2): 154. <https://doi.org/10.24114/BSS.V9I2.19690>.
- Salamah, W. 2020. "Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4*(3).
- Unesco. 2021. *Education: From disruption to recovery*. Unesco. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>.
- Zhao, Y., & Watterston, J. 2021. "The changes we need: Education post COVID-19". *Journal of Educational Change, 22*(1), <https://doi.org/10.1007/s10833-021-09417-3>.

