



Pelatihan Membuat Video Pembelajaran dengan *Smartphone* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru SD di Pesisir Selatan

Meria Ultra Gusteti¹, Dina Fitria Handayani², Nurul Mutiara³, Reza Delvia⁴, Melani Putri⁵

Universitas Adzkie Padang, meria.ug@stkipadzkie.ac.id

Universitas Adzkie Padang, dina.fh@adzkie.ac.id

Universitas Adzkie Padang, nurulmutiara471@gmail.com

Universitas Adzkie Padang, rezadelvia30@gmail.com

Universitas Adzkie Padang, melanip723@gmail.com

2022 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License-(CC-BY-SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

DOI: <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v2i1.5508>

ARTICLE INFO

Submit : 21 April 2022

Revised : 31 Mei 2022

Accepted : 30 Juni 2022

Keywords:

video pembelajaran, *smartphone*, Kinemaster

ABSTRAK

Pada situasi pandemi covid-19, pembelajaran di sekolah dilakukan secara online. Ini merupakan tantangan bagi guru untuk bisa beradaptasi dengan cepat dan menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada pembelajaran. Pembelajaran secara online memerlukan kecakapan dalam pemanfaatan IPTEK, misalnya dalam menyiapkan media. Penggunaan media video animasi untuk peserta didik di Sekolah Dasar sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran secara daring. Permasalahan yang muncul pada pembelajaran daring adalah guru-guru kesulitan dalam membuat video pembelajaran animasi. Tujuan pelatihan ini adalah membantu guru-guru membuat media berupa video beranimasi dengan *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Kindmaster*. Metode yang digunakan adalah presentasi, demonstrasi, praktek dan penugasan. Kegiatannya meliputi penjelasan tentang media, alat yang dibutuhkan, proses perekaman dan edit video. Hasil dari pelatihan ini adalah guru-guru mampu membuat video pembelajaran yang menarik dengan baik.

International License-(CC-BY-SA)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)
 <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v2i1.5508>

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Introduction

Pandemi Covid-19 berdampak pada pembaharuan di berbagai aspek. Kondisi ini membentuk tatanan baru yang disebut New Normal atau kebiasaan baru yang telah mewarnai fisik, mental, dan sosial masyarakat, termasuk dunia pendidikan. (Rahmalina et al., 2021). Proses belajar mengajar di era new normal dilaksanakan melalui daring. Kondisi ini memaksa semua pihak penyelenggara pendidikan harus menggunakan berbagai teknologi untuk memastikan pembelajaran tetap berjalan. Guru sebagai garda terdepan untuk keberlangsungan pembelajaran harus berjuang keras untuk menjawab tantangan ini. Tidak semua guru mahir menggunakan teknologi, perangkat atau fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran online. Guru-guru perlu diberikan pendampingan dan pelatihan dalam menggunakan teknologi, karena ini akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran. (Purwanto et al., 2020). Menurut Chakraborty (2014), penggunaan teknologi yang tepat untuk mengirimkan konten yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi pembelajar online. Pembelajaran online identik dengan penggunaan alat elektronik seperti *smartphone*, laptop dan koneksi



internet yang dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran (Firyal, 2020). Guru harus menyiapkan media yang membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Andriyani & Christy, 2018).

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat membantu terciptanya pembelajaran yang efektif dan menarik. Pembuatan Video pembelajaran bisa dilakukan melalui *smartphone* dengan berbagai aplikasi. Penggunaan *smartphone* dilakukan karena sebagian besar guru sudah memiliki *smartphone*. Video pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar walaupun dipelajari secara mandiri di rumah. Siswa juga dapat menonton video secara berulang-ulang jika dirasa masih kurang mengerti (Puryono, 2020). Media berupa video sangat cocok digunakan pada pembelajaran online di tengah pandemi (Eka & Nugraha, 2020).

Upaya untuk membantu guru dalam mempersiapkan bahan pembelajaran adalah melalui pelatihan membuat video pembelajaran dengan *smartphone* menggunakan aplikasi Kinemaster. Kinemaster merupakan aplikasi pengeditan video yang tampilannya seperti komputer (Gusteti et al., 2020). Kinemaster memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengeksplor kreativitas yang dimilikinya. Penggunaan fitur-fitur pada Kinemaster dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Adnyana et al., 2020). Aplikasi ini didukung oleh banyak lapisan video, audio, teks, gambar, dan efek. Video yang dibuat dengan Kinemaster dapat langsung dibagikan di media sosial. (Khaira et al., 2020). Beberapa pelatihan membuat video pembelajaran yang sudah pernah dilakukan diantaranya adalah Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Mendukung Program Digitalisasi Sekolah (Gusteti et al, 2021), Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru Di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam (Herayanti et al., 2019), dan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran untuk Guru Ma Al-Istiqomah Nw Bedus (Pangga et al., 2020).

Pembuatan video pembelajaran dengan bantuan *smartphone* mudah untuk dipraktekkan. *Smartphone* merupakan ponsel pintar yang bisa memuat aplikasi tambahan, salah satunya adalah Kinemaster. Kinemaster merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengedit video yang bisa diakses secara gratis maupun berbayar. Video pembelajaran nantinya bisa share melalui youtube atau media sosial lainnya. Namun, guru-guru SD di daerah Pesisir Selatan sebagian besar belum memanfaatkan *smartphonanya* terutama aplikasi Kinemaster untuk membuat video pembelajaran. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SD di Pesisir Selatan dalam membuat video pembelajaran untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi.

Methods

Metode yang digunakan dalam pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster adalah demonstrasi, praktek langsung dan penugasan. Langkah-langkah kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Pemberian materi tentang media pembelajaran, seperti pengertian media pembelajaran, manfaat, dan juga macam-macam media pembelajaran.
2. Pemaparan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran yaitu penjelasan tentang alat dan perangkat yang digunakan seperti *smartphone*, *tripod*, *greenscren*, cara membuat *scrip*t dan *stroryboard*, cara mengambil video yang benar, dan cara mengedit video dengan aplikasi.
3. Selanjutnya Proses editing video dengan Kinemaster. Langkah ini merupakan inti dari kegiatan ini. Diawali dengan penjelasan tentang fitur-fitur yang terdapat pada Kinemaster, memperlihatkan contoh video yang dibuat dengan menggunakan Kinemaster yang sudah jadi.
4. Peserta pelatihan diajak langsung menggunakan *smatrphone* masing-masing. Langkah ini lebih kepada tutorial pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan Kinemaster. Pada langkah ini, kami langsung memberikan arahan untuk pembuatan video pembelajaran menggunakan Kinemaster.
5. Praktek pembuatan video Kinemaster, dimana peserta kami ajak langsung membuat video sesuai bidang studinya masing-masing. Bahan ajar yang dihasilkan dari pelatihan ini menjadi bahan evaluasi hasil kegiatan ini.

Results and Discussion

Pelatihan pembuatan video pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu 20 Februari 2021 selama 1 hari yang diikuti oleh 15 orang guru-guru SD dari berbagai sekolah di Pesisir Selatan. Kegiatannya dilakukan di SD IT Al Qudwah di Pesisir Selatan Provinsi Sumatera Barat.



Gambar 1. Sambutan dari Kepala Sekolah SD IT Al Qudwah

Kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan oleh moderator dan sambutan dari Kepala Sekolah yang diwakili oleh tuan rumah Ibu Dilla Desfrita Wahyuni, S. Pd yang dapat dilihat pada

Gambar 2. Beliau sangat menyambut baik kegiatan ini dan menyediakan tempat yang nyaman sehingga pelatihan ini berlangsung dengan lancar.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktek pembuatan media pembelajaran berbasis Kinemaster berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode presentasi, demonstrasi, dilanjutkan dengan latihan atau praktek untuk membuat video pembelajaran, mulai dari materi tentang: (1) Konsep, manfaat, dan jenis media pembelajaran, (2) Pengenalan alat dan software yang digunakan, (3) Proses perekaman, (4) Pembuatan script dan storyboard, (5) Proses editing dengan Kinemaster.

Kegiatan diawali dengan penyampaian konsep, manfaat dan jenis media pembelajaran oleh Ibu Dina Fitri Handayani, M. Pd. Selanjutnya Ibu Meria Ultra Gusteti, M. Pd mengenalkan alat dan software yang digunakan, mendemonstrasikan proses perekaman seperti posisi, tempat perekaman, pencahayaan, dan teknik-teknik lainnya. Mahasiswa membantu guru-guru untuk mempraktekkannya di hadapan guru-guru yang lain.



Gambar 2. Proses perekaman video

Pada Gambar 2, guru-guru dibimbing untuk melakukan pengambilan video dengan menggunakan alat yang sudah disediakan seperti, *smartphone*, tripod dan *greenscreen*. Proses ini berjalan lancar karena mereka sudah sangat berpengalaman dalam mengajar, namun tetap perlu latihan yang cukup untuk berbicara di depan kamera. Setelah melakukan perekaman, guru-guru dibimbing untuk melakukan proses editing. Kegiatan ini dipandu oleh mahasiswa.



Gambar 3. Mahasiswa memandu proses edit video dengan Kinemaster

Gambar 3 merupakan proses editing video yang dilakukan oleh guru-guru didampingi mahasiswa. Guru terlihat sangat antusias mempraktekkan langkah-langkah mengedit video sesuai dengan panduan pemateri. Setiap tahapan pemberian materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan langsung bertanya jika ada hal yang kurang dipahami. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah: pertama, bagaimana langkah praktis penyusunan video di Kinemaster yang efektif dan menarik? Kedua, Apa keunggulan dan kelemahan video pembelajaran berbasis Kinemaster? Ketiga, bagaimana cara mengganti layout, font dan background dalam penyusunan video pembelajaran berbasis Kinemaster?

Pada proses ini guru-guru sangat antusias mempraktekkan teknik editing menggunakan *smartphone* masing-masing. Dari kegiatan latihan ini tampak bahwa guru sudah mulai menguasai cara pembuatan video dengan menggunakan Kinemaster yang kontennya disesuaikan dengan bidang studi masing-masing. Berikut merupakan contoh screenshot video yang berhasil dibuat oleh salah seorang guru. Video ini bisa di akses di youtube melalui link

<https://www.youtube.com/watch?v=aKiPuGneljY&feature=youtu.be>



Gambar 4. Screenshot video yang dibuat oleh Bapak Martio Candra, S. Pd

Pada Gambar 4 terlihat bahwa guru tersebut sudah bisa mengedit videonya dengan baik. Kemampuan ini terlihat dari proses mengubah background, menambahkan teks, mengatur posisi, dan menggunakan animasi.

Program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan pengembangan video pembelajaran berbasis Kinemaster yang sudah dilaksanakan ini menambah pengetahuan, keterampilan dan lebih percaya diri guru dalam menjalankan profesinya. Guru lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri. Hasil pelatihan ini bermanfaat bagi sekolah, proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik dengan digunakannya media pembelajaran yang lebih bervariasi. Di samping itu dengan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran ini menambah keterampilan guru dalam menyiapkan perangkat video pembelajaran sehingga mendukung kemampuan dan profesionalitas guru-guru di Pesisir Selatan.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara garis besar sudah baik mencakup ketercapaian tujuan pelatihan, target materi yang telah direncanakan, kemampuan peserta dalam penguasaan materi. Point utama dari kegiatan ini, guru-guru mampu membuat video dengan baik.



Gambar 5. Foto bersama dosen pembimbing, mahasiswa dan guru-guru

Pada akhir pelatihan dilakukan sesi foto bersama guru-guru SD, mahasiswa dan dosen yang terlihat pada Gambar 5. Foto diambil di depan ruang pelatihan SD IT Al Qudwah.

Conclusion

Program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan membuat video pembelajaran dengan *smartphone* menggunakan aplikasi Kinemaster berjalan dengan baik dan lancar. Hasil kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan, semangat dan motivasi guru untuk mengembangkan diri dalam mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan variatif. Program pelatihan ini menambah keterampilan guru dalam menyiapkan perangkat media pembelajaran sehingga mendukung kemampuan dan profesionalitas guru-guru SD di Pesisir Selatan. Ketercapaian tujuan pelatihan pembuatan media pembelajaran secara umum sudah baik berdasarkan hasil video pembelajaran yang dihasilkan guru dari segi background, teks, posisi, suara dan penggunaan animasi. Ketercapaian target materi pada kegiatan ini cukup baik, karena materi pelatihan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai dengan baik. Pelatihan ini dapat dilanjutkan dengan pelatihan membuat video pembelajaran beranimasi yang dikombinasikan dengan aplikasi lainnya.



Bibliography

- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Putu, N., & Ratna, S. (2020). *Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video Dengan Smartphone Dan Aplikasi Kinemaster (Program PkM)*. 1758–1765.
- Andriyani, S., & Christy, T. (2018). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada SMK Negeri 1 Air Joman – Kisaran*. 1(2), 1–4.
- Eka, A., & Nugraha, P. (2020). *Pelatihan Pembuatan Media Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. 01(01), 98–106.
- Firyal, R. A. (2020). *Pembelajaran Daring dan Kebijakan New Normal Pemerintah*. *LawArXiv Papers*, 1–7. <https://osf.io/preprints/lawarxiv/yt6qs/>
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., & Desmariansi, E. (2020). *Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menarik Dengan Smartphone Pada Guru Adzka 1*. 4(1), 26–35.
- Herayanti, L., Safitri, B., Sukroyanti, B., & Putrayadi, W. (2019). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru Di Sdn 1 Ubung Dengan Memanfaatkan Bandicam*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 1689–1699.
- Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*. 39–44.
- Meria Ultra Gusteti, S. N. M. (2021). *Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Mendukung Program Digitalisasi Sekolah*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 1(2), 133–140. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ztn7j>
- Pangga, D., Ahzan, S., Gummah, S., & Prayogi, S. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Ma Al-Istiqomah Nw Bedus*. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 203. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.1512>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Puryono, D. A. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Sd Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster*. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 01(04), 242–247. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/view/8821>
- Rahmalina, W., Sari, D. C., Juniari, C., Gusteti, M. U., Putri, M., & Effendi, R. (2021). *Pemberdayaan produktivitas mahasiswa di era new normal melalui karya tulis ilmiah*. 2(2), 152–158.