

Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone Melalui Aplikasi Kinemaster Bagi Guru Abad 21

Eva Oktaviana¹, Evayenny^{2*}

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusumanegara, DKI Jakarta, Indonesia

Email: ¹eva_oktaviana@stkipkusumanegara.ac.id, ²evayenny@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak—Perkembangan ilmu teknologi sangat berkembang sangat pesat, khususnya pada masa covid-19 yang memberikan dampak yang luar biasa pada masyarakat khususnya dalam dunia Pendidikan. Teknologi sendiri memiliki peran penting di dalam dunia Pendidikan ini terlebih guru banyak memanfaatkan teknologi untuk dijadikan sebagai sarana maupun media untuk mengajar. Seperti pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau online ini, guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam mengajar. Namun penggunaan teknologi pada guru di atas 40 tahun banyak yang belum melek teknologi. Penulis juga mengobservasi di SDN Bintara III Bekasi, disana banyak guru yang belum mampu membuat video pembelajaran melalui gadget, dari jumlah guru 25 orang hanya 2 orang yang mampu membuat video pembelajaran. Dari masalah tersebut dosen STKIP Kusuma Negara bersama *brisik proeck* mengadakan PKM berupa pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan Smartphone melalui aplikasi *KineMaster*. Tujuan PKM ini untuk melatih para guru SD agar mampu membuat dan menggunakan media video pembelajaran serta mengetahui aplikasi yang dapat digunakan dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswanya. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Bintara III Bekasi. selama tiga hari tanggal 24,25,26 September 2021. Evaluasi pada kegiatan PKM ini peserta sangat antusias dan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* melalui aplikasi *KineMaster*.

Kata Kunci: Pelatihan, Video Pembelajaran, Aplikasi KineMaster, Guru SD, Abad 21

Abstract—*The development of science and technology is growing very rapidly, especially during the Covid-19 period which has had a tremendous impact on society, especially in the world of education. Technology has an important role in the world of education, especially teachers use technology as a media for teaching. As in Distance Learning (PJJ) or online, teachers are required to be able to use technology in teaching. However, the use of technology in teachers who has more 40 years old can't use technology literate. The author also observed at SDN Bintara III Bekasi, there are many teachers who have not been able to make learning videos through gadgets. There are 25 teachers and only 2 teachers are able to make learning videos. From this problem, STKIP Kusuma Negara lecturers with brisik project held a PKM that is training about how to make learning videos using smartphones through the KineMaster application. The purpose of this PKM is to train elementary school teachers to be able to create and use learning video media and to know applications that can be used and create an effective and fun learning process for their students. This activity was carried out at SDN Bintara III Bekasi. It took three days on September 2021, 24. The evaluation of PKM activity had shown that the participants felt very enthusiastic and could improve the teacher's ability to make learning videos using smartphones through the KineMaster application.*

Keywords: *Training, Learning Video, KineMaster Application, Elementary School Teacher, 21st Century*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke 21 ini penuh tantangan, khususnya bagi guru. Tantangan yang dihadapi salah satunya pada dunia teknologi, teknologi berkembang sangat pesat, serta berperan penting dalam dunia pendidikan saat ini. Perkembangan teknologi tentunya membuat guru merasa dituntut melek teknologi agar mereka tidak ketinggalan zaman dan tentunya guru yang melek teknologi dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu guru dapat membantu siswa menjadi kolaboratif, pemecah masalah, pelajar kreatif melalui penggunaan TIK sehingga dapat menyiapkan mereka siap kerja (Nasar dan Daud 2020). Melek teknologi menjadi keharusan di saat proses pembelajaran berubah semenjak tahun 2019, dimana seluruh dunia digemparkan oleh virus covid-19. Akibat adanya virus corona ini khususnya dunia pendidikan telah dialihkan pada pembelajaran online. Pembelajaran online ini tentunya dilakukan oleh seluruh stekholder pendidikan. Adapun menurut Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim mengimbau bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara online mengingat jumlah pasie covid-19 terus meningkat, adapun sesuai nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 terkait pembelajaran Daring dan Bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan Penyebaran Covid-19. Peran guru dalam pembelajaran daring ini sangat penting. Dimana proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dibutuhkan guru-guru yang kreatif dan guru yang pandai teknologi.

Namun penggunaan TIK di masa pandemi ini masih menimbulkan banyak reaksi dari masyarakat, salah satunya menurut Subarsono seorang pakar kebijakan publik Universitas Gadjah Mada (Adit 2020) pendidikan jarak jauh secara daring selama pandemi covid-19 masih menyisakan sejumlah persoalan di masyarakat, termasuk di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Hasil riset yang dikaji pada 1.304 responden, meliputi

guru, siswa serta orang tua tingkat SMP-SMA di 5 Kabupaten yaitu semenjak 25 Juni -1 Juli didapatkan bahwa adanya ketidak lancar jaringan internet menjadi kendala utama dalam penyelenggaraan pendidikan dimasa pandemi. Maka pemerintah harus mengupayakan jaringan internet agar bisa diakses oleh seluruh masyarakat Indonesia. Selain kendala jaringan internet ada lagi kendala seperti keterbatasan keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi banyak dialami guru yang rentang usia diatas 35 tahun. Survei yang dilakukan tidak hanya pada guru tetapi pada siswa juga, ditemukan bahwa hampir sebagian besar merasa pembelajaran jarak jauh lebih sulit dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Adapun menurut (Abdul Latip 2020) tantangan tidak hanya dari keterbatasan sarana pendukung teknologi dan jaringan internet, tetapi hambatan ketika melakukan PJJ selama pandemic Covid-19 antara lain kesiapan SDM, arahan pemerintah kurang jelas, dan belum adanya kurikulum PJJ yang tepat.

Selain itu permasalahan di rasakan pula di SDN Bintara Jaya 3 Bekasi dimana guru masih banyak yang kesulitan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Minimnya pengetahuan terkait teknologi maka proses pembelajaran tidak efektif dan tidak lancar sesuai dengan yang diharapkan, ditemukan data ketika kami selaku dosen melakukan wawancara dengan guru dan siswa disekolah tersebut, hasil yang diperoleh bahwa guru masih banyak yang tidak melek teknologi, minimnya pengetahuan terkait teknologi tersebut berakibat penyampaian materi yang kurang dipahami siswa, cara yang digunakan guru hanya mengirim materi melalui *Whatshup Grup* dan memberi tugas, sehingga siswa tidak mengerti materi yang diajarkan karena tidak ada penjelasan yang jelas terkait materi yang diberikan.

Melihat permasalahan di atas maka dosen-dosen PGSD mengadakan kegiatan PKM dengan tema “Pembelajaran Abad 21 *Berbasis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* Untuk Sekolah Dasar” di SDN Bintara III Bekasi. TPACK Menurut Mishra dan Koehler adalah suatu kerangka kerja yang merupakan integrasi dari pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten yang harus dikuasai guru abad 21 (Rahmadi 2019). Diharapkan guru yang profesional mampu menyatukan dari ketiga pengetahuan tersebut yaitu teknologi, pedagogi, dan konten. Maka pada acara ini dosen PGSD STKIP Kusuma bersama komunitas *Brisik Project* dari SCTV memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran. Materi yang akan dibahas salah satunya membuat video pembelajaran menggunakan *Smartphone* melalui aplikasi *KineMasker*. Memanfaatkan media video dalam pembelajaran serta mengetahui aplikasi yang dapat digunakan dan dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan lebih menarik (Puryono 2020).

Tujuan dari kegiatan ini dapat memberikan solusi terkait pembuatan bahan ajar yang mudah dibuat oleh guru-guru. Dengan membuat bahan ajar berupa video pembelajaran yang mudah dan efektif dengan menggunakan *Smartphone* dengan aplikasi *KineMaster*. Karena *Smartphone* merupakan pegangan sehari-hari guru pada umumnya begitupun dengan siswa. Selain guru harapannya semua stakeholder baik dosen, guru, mahasiswa dapat dengan mudah membuat video pembelajaran di abad 21 ini agar tidak ketinggalan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tahap Perencanaan Pelatihan

Dalam tahap ini pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan dengan cara **ceramah, diskusi (tanya jawab), dan praktik**. Beberapa kegiatan dilaksanakan secara paralel dengan materi pelatihan yang berbeda untuk mengefektifkan target kegiatan dan mengefisiensi waktu. Sebelum melakukan pengabdian tentunya kami melakukan observasi awal melibatkan mahasiswa PPL yang bertugas disekolah tersebut. Hasil dari pengamatan dan wawancara masih

banyak guru yang tidak bisa teknologi dan tidak bisa membuat media pembelajaran menggunakan video. Maka kami dosen STKIP Kusuma Negara dengan melibatkan mahasiswa PPL mengadakan pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran guru-guru SDN Bintara III. Kegiatan ini dilakukan tiga hari yaitu pada hari jumat - minggu, tanggal 24,25, 26 September 2021 di SDN Bintara III, Jl.Bintara 6 No.94, RT.005/RW.006, Kota Bekasi. Setelah kami menentukan tanggal pelaksanaan dosen PGSD STKIP Kusuma Negara dan Berisik ProJetc mendiskusikan dan menentukan materi yang akan disampaikan disaat pelatihan tentunya materi yang berhubungan dengan tema yang kami angkat.

2.2. Teknik Pelaksanaan PKM

Adapun Teknik yang dilakukan yaitu dapat dilihat pada bagan alur teknik pelaksanaan pengabdian pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Gambaran Teknik pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

(1) **Persiapan**, pertama observasi dengan mewawancarai mahasiswa yang PPL disekolah tersebut kemudian menyiapkan semua materi dari narasumber diantaranya materi (Konsep pembuatan video pembelajaran, *Collaborative learning*, Pemanfaatan Sosial Media Youtube sebagai media pembelajaran /public speaking, dan Smartphone videography disertai praktik), kemudian menyiapkan alat yang dibutuhkan seperti Televisi, LCD, HP, Charger, dan *Smartphone*. (2) **Pelaksanaan**, pelaksanaan disini semua narasumber memberikan materi kepada guru-guru setelah semua materi disampaikan dilanjutkan dengan mempraktikan menggunakan smarphone masing-masing dari peserta, sebelum praktik peserta dibuat kelompok terlebih dahulu kemudian peserta menyiapkan materi yang akan disampaikan. (3) **Pendampingan**, pendampingan disini dosen dan panitia dari brisik projek melakukan pendampingan kepada seluruh peserta dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan kinemaster hingga video tersebut selesai dan di upload ke youtube, Penggunaan *Smartphone* sendiri peserta dapat membuat video pembelajaran secara berkelompok, kemudian mengedit video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*. (4) **Evaluasi**, evaluasi disini kami dosen dan rekan dari *berisik project* melakukan evaluasi terkait hasil video pembelajaran yang dibuat peserta, proses evaluasinya menggunakan Televisi yang sudah disiapkan dan kami menyaksikan video se seluruh peserta dengan cermat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Program Kemitraan (PKM) ini dilakukan di SDN Bintara III, Jl.Bintara 6 No.94, RT.005/RW.006, Kota Bekasi. Acara tersebut dilakukan selama tiga hari yaitu tanggal 24,25, 26 September 2021. PKM ini dilakukan dengan empat (4) tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

Pada tahap **persiapan** tentunya tim PKM melakukan koordinasi dengan mahasiswa untuk melakukan pengamatan dan mewawancarai guru-guru SDN Bintara III perihal pembuatan video pembelajaran, setelah data dikumpulkan salah satu TIM PKM dosen selaku pembimbing PPL disana meminta izin untuk melakukan PKM di SDN Bintara III Bekasi dengan tujuan memberikan pelatihan terkait membuat video pembelajaran. Karena masih banyak guru yang minim pengetahuan terkait penggunaan teknologi salah satunya dalam memanfaatkan *smartphone*, memberikan materipun tidak variatif hanya menggunakan aplikasi *zoom meeting/google meet* dan masih banyak guru yang tidak bisa membuat video pembelajaran. Mengingat pengajaran abad 21 ini menuntut guru agar melek teknologi apalagi dimasa pandemi maka TIM PKM memberikan solusi terkait membuat video pembelajaran yang menarik untuk siswa SD melalui smartphone, adapun tema PKM yang kami diskusikan yaitu “Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis *Tkcnological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) untuk Guru Sekolah Dasar”.

Setelah membuat tema kami juga membuat materi untuk disajikan kepada guru-guru dengan materi- materinya yaitu: Konsep pembuatan video pembelajaran, *Collaborative learning*, Pemanfaatan Sosial Media Youtube sebagai media pembelajaran /public speaking, dan *Smartphone videography* disertai praktik. Setelah menyiapkan materi kami juga menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan Ketika pelaksanaan PKM diantaranya LCD, dan TV. LCD sendiri digunakan untuk menyampaikan materi narasumber dan TV untuk menonton video pembelajaran yang dibuat peserta.

Tahap selanjutnya **pelaksanaan**, pelaksanaan kegiatan PKM dimulai dari hari jumat-minggu atau dari tanggal 24-26 September 2021, adapun materi yang diberikan pada kegiatan PKM ini seperti di bawah ini:

Tabel 1. Materi Pelatihan PKM
Pelaksanaan jumat sampai minggu tanggal 24 samapi 26 September 2021

Hari/Tanggal	Waktu	Materi PKM
Jumat 24 September 2021	09.00- 16.05	<i>Collaborative learning</i> Berani bicara depan kamera (<i>public speaking</i>) & praktik
Sabtu 25 September 2021	09.00- 16.05	Konsep pembuatan video pembelajaran Pemanfaatan Sosial Media Youtube sebagai media pembelajaran
Minggu 26 September 2021	09.00- 16.35	Smartphone videography Praktik Smartphone videography

Acara pertama dimulai dari pukul 09.00 – 16.05 WIB. Materi yang disampaikan terkait *Collaborative learning* yang disampaikan oleh dosen PGSD STKIP Kusuma Negara dan Berani bicara depan kamera (*public speaking*) oleh brisik proyek SCTV. Setelah menyampaikan materi peserta PKM mempraktikkan cara berbicara di depan kamera, pelaksanaan berlangsung dengan lancar dan peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut, seperti dapat dilihat pada pelaksanaan peserta banyak yang bertanya dan narasumbernya juga sangat kooperatif menanggapi pertanyaan dari peserta. Pelaksanaan dihari kedua pada hari sabtu 25 September 2021, dimulai pukul 09.00- 16.05, materi yang disampaikan yaitu Konsep pembuatan video pembelajaran dan Pemanfaatan Sosial Media Youtube sebagai media pembelajaran oleh dosen PGSD, acara kedua pun berjalan dengan lancar dan tanya jawab pun berjalan dengan lancar, di pertemuan terakhir yaitu hari minggu 26 September 2021, seperti biasa dimulai pukul 09.00-16.35. materi yang disampaikan terkait *Smartphone videography* dan praktik membuat video pembelajaran. Acara ke tiga ini lebih lama karena peserta sudah mulai mempraktikkan cara membuat video pembelajaran untuk SD dengan pendampingan dari dosen-dosen PGSD STKIP Kusuma Negara dan Brisik Proyek.

Pada tahap selanjutnya **pendampingan**. Dalam pendampingan tersebut tentunya semua peserta PKM diberikan pengarahan dalam menyiapkan materi yang akan disampaikan ketika membuat video pembelajaran yang menarik, kemudian mudian peserta mempraktikanya bersama kelompoknya dengan didampingi oleh dosen dan panitia dari brisik proyek.

Selanjutnya Evaluasi, pada tahap ini dapat dilihat dari beberapa indikator ketercapaian yaitu 1) pemahaman pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran 2) keterampilan dalam membuat video pembelajaran menggunakan *smartphone* berbasis *KineMaster* 3) kemampuan mengemas materi pembelajaran yang mudah dimengerti siswa, dan 4) kemampuan berbicara di depan kamera. Hal ini tentunya dapat dilihat dari hasil video pembelajaran yang dibuat peserta dievaluasi secara bersama-sama dengan menonton video pada layar televisi yang diunggah di akun youtube peserta. Kegiatan ini melibatkan peserta untuk menilai hasil dari tayangan setiap video pembelajarannya. Dosen dan brisik proyek pun telah menyiapkan reword untuk diberikan kepada peserta PKM yang aktif dalam bertanya, memberikan penilaian dan kami memilih video yang terbaik. Terakhir disimpulkan oleh TIM PKM terkait hasil dari apa yang sudah dilaksanakan dan semua video bagus-bagus dan layak untuk diberikan kepada siswa SD.

Kegiatan PKM ini diliput oleh SCTV, serta dihadiri oleh pengawas, komite dari sekolah, kaprodi PGSD, lima dosen PGSD STKIP Kusuma Negara, Berisik Project, mahasiswa PPL dan guru-guru dari SDN Bintara III.

Adapun foto-foto selama kegiatan PKM dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 2. Kegiatan PKM di SDN Bintara Jaya III Bekasi



Gambar 4. Pendampingan guru dalam pembuatan video pembelajaran SD



Gambar 5. Kegiatan PKM yang diliput SCTV

Dari Hasil evaluasi para dosen STKIP Kusuma Negara bersama *Brisik Project*, dapat disimpulkan bahwa para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan para guru yang hadir hampir 80 % mampu membuat video pembelajaran yang menarik dengan menggunakan *smartphone* melalui aplikasi *KineMaster*.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM yang diberikan kepada guru-guru SDN Bintara III Bekasi ini berjalan dengan lancar dan tentunya mereka sangat senang mengikuti pelatihan ini. Kemampuan para guru dalam membuat video pembelajaran juga meningkat. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil evaluasi yang dilakukan oleh para dosen dan *brisik project* yang diberikan setelah pelaksanaan pelatihan berakhir pada video pembelajaran yang diunggah ke youtube oleh para peserta, hasil yang diperoleh yaitu: video yang dibuat peserta rata-rata menarik, mudah dipahami dan yang tidak kalah penting dalam pelatihan ini hampir semua peserta bisa mengedit menggunakan aplikasi *KineMaster*.

Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru-guru terus melatih kemampuan motorik dan *softskillnya* dalam membuat media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami siswa, interaktif dan tentunya *up to date*. Karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan.

REFERENCES

- Abdul Latip. 2020. "Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19." *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1 (2): 108–16. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>.
- Adit, Albertus. 2020. "Pakar UGM: Ini Kendala Utama Pembelajaran Daring di DIY." *Kompas.Com*.
- Nasar, Adrianus, dan Maimunah Haji Daud. 2020. "ANALISIS KEMAMPUAN GURU IPA TENTANG TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE PADA SMP/MTs DI KOTA ENDE." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 4 (1): 9–20. <https://doi.org/10.37478/optika.v4i1.413>.
- Puryono, D A. 2020. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Sd Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster." *Jurnal Pengabdian Vokasi* 01 (04): 242–47.
- Rahmadi, Imam Fitri. 2019. "Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21." *Journal of Civics and Education Studies* 6: 65–74. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.