

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura

Finki Dona Marleny^{1*}, Ayu Ahadi Ningrum², Windarsyah³

^{1,2,3}Informatika, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

*Email: finkidona@umbjm.ac.id

ABSTRACT

Alteration in learning styles during the Covid-19 pandemic requires educators, i.e. teachers, to be more innovative in delivering learning materials so that students can understand learning materials well during learning from home. As an educator must quickly relate to these circumstances, innovation and creativity of an educator become the spearhead in the teaching and learning process so that students always feel the existence of effective interaction and communication in the teaching and learning process. Kinemaster application is one of the media that can be used to develop learning media to make it more interesting and interactive. The use of this Kinemaster application tends to be easier to implement because it is more popular and easy to use. The purpose of this community service activity is to foster the spirit of teachers and students in the teaching and learning process, as well as improve the teacher's ability to create learning media in the form of video learning materials. This community service activity took place in Group 6 Turquoise Martapura City Banjar Banjar District of South Kalimantan Province. This activity was held in August 2021 with a total of approximately 30 teachers. The method of approaching the implementation of community service activities in the form of socialization, training, and application of Kinemaster applications to create interactive learning media, beyond this activity is the improvement of teachers' in the creation and development of interactive and innovative learning media.

Keywords: Kinemaster; Learning Media; Martapura; Interactive Video.

ABSTRAK

Perubahan gaya belajar selama pandemi Covid-19 mengharuskan para pendidik yaitu guru lebih berinovasi didalam menyampaikan materi pembelajaran agar para siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik selama belajar dari rumah. Sebagai seorang pendidik harus cepat beradaptasi dengan keadaan seperti ini, inovasi dan kreatifitas seorang pendidik menjadi ujung tombak didalam proses belajar mengajar agar para pelajar selalu merasakan adanya interaksi dan komunikasi yang efektif di dalam proses belajar mengajar. Aplikasi Kinemaster adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Penggunaan aplikasi Kinemaster ini cenderung lebih mudah diterapkan karena lebih populer dan mudah dalam penggunaannya. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menumbuhkan semangat guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berupa video materi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di Gugus 6 Pirus Kota Martapura kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 dengan jumlah sekitar kurang lebih 30 orang guru. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi, pelatihan dan penerapan aplikasi Kinemaster untuk membuat media pembelajaran interaktif, luaran pada kegiatan ini adalah peningkatan kapasitas guru dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif dan inovatif.

Keywords: Kinemaster; Media Pembelajaran; Martapura; Video Interaktif.

PENDAHULUAN

Lajunya perkembangan teknologi dan melihat perkembangan dunia yang tidak dapat diprediksi seperti saat ini yang mana dimulai dari kemunculan virus Covid-19 yang menyebar luas dengan cepat di seluruh dunia membuat hampir semua sektor dan bidang mengalami perubahan ekosistem. Terutama pada bidang pendidikan dan sistem belajar. Semua sekolah yang semula belajar tatap muka di kelas kini tergantikan dengan belajar maya dari jarak jauh dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi yang cerdas membuat ekosistem belajar semakin berubah dengan cepat (Raudhah Awal, Wahyuni, and Sari 2019). Sistem belajar tradisional telah diganti dengan cara yang lebih cerdas mulai dari proses kehadiran dalam belajar, tugas dan Latihan serta pekerjaan rumah dan cara mengevaluasi mengalami banyak perubahan, ekosistem ini tentunya membawa banyak perubahan untuk gambaran belajar di masa depan (Hariono et al, 2020). Sekarang, pendidikan diberikan melalui metode inovatif dan mencampurkan metode belajar tradisional dengan metode belajar masa depan (Fidian and Pradana 2020). Teknologi tidak dapat langsung menggantikan peran guru atau pendidik, tetapi dengan pendekatan campuran inilah ekosistem belajar masa depan dapat membuat perubahan di dalam peradaban umat manusia untuk mengembangkan rasa ingin tahu (Ma'arif & Ashlihah, 2017).

Ekosistem belajar masa depan dimulai dengan konten digital yang interaktif dan inovatif (Safarati et al. 2020). Dimana konten digital ini memiliki multimedia yang terintegrasi dengan perangkat pintar sehingga memunculkan tampilan yang secara visual lebih menarik dan lebih baik. Sehingga menciptakan sumber belajar yang menarik dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hondro, Ramadhani, and Sayuthi 2021). Mengapa perlu konten digital untuk menarik minat peserta belajar (Ade and Uke 2021). Karena gaya belajar generasi sekarang sangat berbeda dengan jaman dulu. Saat ini mereka belajar, bekerja dan berkarya dimana saja, kapan saja dan dengan apa saja. Tantangan inilah yang membuat ekosistem belajar dimasa depan terus mengalami perubahan (Fitrawati, Fatimah, and Sari 2021). Menyatukan sumber belajar yang ada di mana-mana dan menjadikan apapun yang ada di sekitar sebagai sumber belajar membuat ekosistem belajar semakin menarik bagi generasi sekarang (Aftoni et al, 2021).

Dengan melihat perkembangan pembelajaran masa kini para guru dituntut untuk dapat menggabungkan pembelajarannya di dunia nyata dan dunia maya. Yang mana banyak sekali media yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan inovatif agar dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran campuran ini (Fidian and Pradana 2020). Aplikasi Kinemaster adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif (Khaira 2020). Penggunaan aplikasi Kinemaster ini cenderung lebih mudah diterapkan karena lebih populer dan mudah dalam penggunaannya (Lubis, Hidayati, and Listia 2021). Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menumbuhkan semangat guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berupa video materi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai bahan untuk pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di Gugus 6 Pirus Kota Martapura kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 dengan jumlah sekitar kurang lebih 30 orang guru. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi, pelatihan dan penerapan aplikasi Kinemaster untuk membuat media pembelajaran interaktif, luaran pada kegiatan ini adalah peningkatan kapasitas guru dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tahapan metode yang dapat mempermudah mitra dalam hal pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster. Tahap awal adalah memberikan sosialisasi tentang manfaat penggunaan aplikasi sebagai pengembangan media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan pelatihan serta praktek langsung untuk penggunaan aplikasi Kinemaster sebagai media untuk pengembangan video interaktif dan inovatif dan selanjutnya umpan balik terhadap para peserta yang telah mengikuti proses pelatihan, bagaimana adaptasi penggunaan aplikasi Kinemaster sebagai media untuk pengembangan bahan ajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar pada Gugus 6 Pirus Martapura. Berdasarkan penjabaran diatas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan sosialisasi, pelatihan dan pengalaman praktek langsung untuk pembuatan bahan materi ajar menggunakan aplikasi kinemaster untuk mendukung semangat belajar pada Gugus 6 Pirus Martapura.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di Gugus 6 Pirus Kota Martapura kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 yang mana pada

kegiatan ini masih di berlakukannya status tanggap darurat Covid-19 dengan PPKM level 3 dan 4. Oleh karena itu dengan mematuhi protokol kesehatan, kegiatan dilaksanakan dengan pertemuan secara virtual melalui media Zoom, dengan jumlah sekitar kurang lebih 30 orang guru. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi, pelatihan dan penerapan aplikasi Kinemaster untuk membuat media pembelajaran interaktif, luaran pada kegiatan ini adalah peningkatan kapasitas guru dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif dan inovatif.

Pada tahapan sosialisasi kepada mitra tim pengabdian kepada masyarakat terlebih dahulu mencari informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian agar tujuan yang akan dicapai dapat terpenuhi, tim mengunjungi lokasi. Data tersebut diantaranya jumlah peserta lokasi kegiatan tersebut. Kemudian dilakukan dengan mencari referensi untuk kebutuhan teoritis tentang kebutuhan referensi dalam penyampaian materi yang relevan untuk kegiatan pengabdian masyarakat. Setelah itu dilanjutkan dengan analisis terhadap kebutuhan-kebutuhan yang dapat menunjang penerapan kegiatan. Beberapa aspek analisis kebutuhan diantaranya lokasi, perlengkapan, bahan bacaan, peralatan penunjang teknologi informasi.

Selanjutnya pada tahapan pelatihan penggunaan aplikasi Kinemaster dilakukan terjadwal agar proses pengembangan bahan ajar yang interaktif dan inovatif dapat terarah dan dapat benar-benar di ikuti oleh peserta yang mengikuti, dengan diimbangi dengan praktek langsung dan kewajiban para peserta menghasilkan suatu produk bahan materi ajar dengan menggunakan aplikasi Kinemaster.

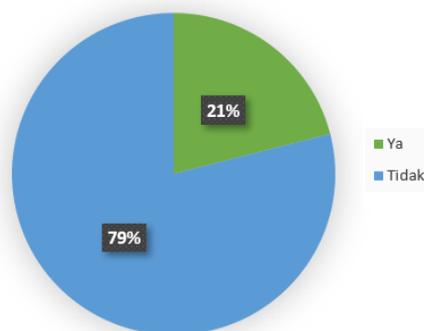
Untuk mengetahui tingkat adopsi penggunaan aplikasi dalam pengembangan bahan materi ajar menggunakan umpan balik pengisian kuisisioner dalam proses pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilaksanakan dalam upaya pengembangan keilmuan dalam hal memberikan sosialisasi, pelatihan dan praktek langsung penggunaan aplikasi kinemaster untuk pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif, setelah terlaksananya kegiatan tersebut peserta pelatihan diberikan kuisisioner dan interview. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta terhadap penggunaan aplikasi tersebut, serta bagaimana kepuasan mitra terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Interview dan kuisisioner diberikan kepada peserta pelatihan, dalam hal ini adalah guru-guru yang mengikuti kegiatan di Gugus 6 Pirus Martapura.

Terlihat bahwa respon positif dalam hal peningkatan pengembangan penggunaan aplikasi kinemaster sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang interaktif dan inovatif.

Pengalaman dalam menggunakan aplikasi Kinemaster



Gambar 1. Tanggapan Peserta Terkait Pengalaman Penggunaan Aplikasi Kinemaster

Dari hasil respon para mitra yang mengikuti kegiatan PkM ini sebanyak 79% peserta belum pernah menggunakan aplikasi Kinemaster dan 21% peserta pernah menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat video pembelajaran.



Gambar 2. Tanggapan Peserta Terkait Kebutuhan Mitra Akan Materi Yang Diberikan

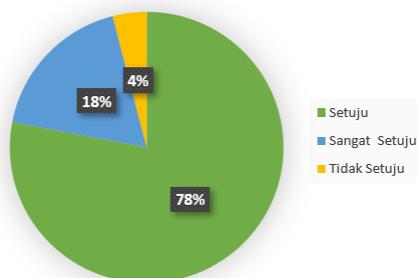
Materi yang diberikan adalah terkait dengan penggunaan aplikasi Kinemaster untuk membuat video pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Serta peserta dibekali sampai dengan proses mengunggah ke media sosial yang dimiliki oleh para peserta. Tanggapan dari peserta beragam yaitu 55% setuju akan materi yang diberikan dan sesuai dengan kebutuhan mitra, 23% menjawab sangat setuju dan 22% memberikan jawaban bahwa tidak setuju.



Gambar 3. Tanggapan Peserta Terkait adaptasi kemudahan penggunaan Aplikasi Kinemaster

Dilihat dari kemudahan penggunaan aplikasi Kinemaster yang diberikan oleh pemateri, para peserta memberikan tanggapan sebanyak 43% setuju akan kemudahan dalam penggunaan aplikasi tersebut, 23% menjawab sangat setuju dan 34% memberikan tanggapan tidak setuju.

Kegiatan PkM bermanfaat bagi mitra



Gambar 4. Tanggapan Peserta Terkait manfaat kegiatan PkM

Tanggapan selanjutnya yang diberikan oleh peserta adalah unsur kebermanfaatannya dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta sebanyak 78% memberikan tanggapan setuju akan kegiatan PkM bermanfaat bagi peserta. 18% menjawab sangat setuju dan 4% peserta memberikan respon tidak setuju.



Gambar 5. Pengarahan dan Sambutan oleh Ibu Ketua Gugus 6 Pirus Martapura



Gambar 6. Pemberian Materi Pelatihan dari Tim PkM

Pada gambar 5 adalah pengarahan dan sambutan dari ibu ketua Gugus 6 Pirus Martapura dalam hal penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan gambar selanjutnya adalah gambar salah satu pemateri dari tim pengabdian kepada masyarakat dalam penyampaian materi.

SIMPULAN

Dari hasil umpan balik yang diberikan kepada peserta pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta setuju akan penggunaan aplikasi kinemaster bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar di lingkungan Gugus 6 Pirus Martapura. Adapun hasil dari tanggapan peserta yang beragam memberikan tanggapan terkait penggunaan dan kebermanfaatan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil bahwa perlunya lanjutan kegiatan agar tingkat penggunaan aplikasi kinemaster untuk pengembangan media pembelajaran dapat di tingkatkan dan diterapkan secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aftoni, A., Susila, I. W., Sutiadiningsih, A., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2021). Plan-Do-Review-Share-Happy (Plandoresh) strategy as an effort of developing vocational high school students' independent learning. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1).
- Awal, R., Wahyuni, S., & Sari, M. (2019). Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo bagi guru SMP dan SMA Smart Indonesia Pekanbaru. *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 69-75.
- 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.
- Fatimah, S., & Sari, S. Y. (2021). Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Padang. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(1), 17-26.
- Fidian, A., & Pradana, A. B. A. (2020). Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar di Kota Magelang dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online "See Saw" pada Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris. *Community Empowerment*, 5(1), 7-10.
- Hariono, T., Ashoumi, H., Aprilia, D., & Ulya, A. Z. (2020). Pelatihan Pembelajaran E-Learning melalui Google Classroom. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35-38.
- Hondro, R. K., Ramadhani, P., & Sayuthi, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Untuk

- Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Munadi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 8-12.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Lubis, M. S., Hidayati, I., & Listia, W. N. Optimalisasi Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktek Musik AUD pada Penggunaan Aplikasi Kinemaster Di PG PAUD FIP UNIMED. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 1-6.
- Ma'arif, I. B., & Ashlihah, A. (2017). Students Positive Response through Think Pair Share Strategy on English Speaking Skills. *ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 5(2), 85-89.
- Safarati, N., Rahma, R., Fatimah, F., & Sharfina, S. (2020). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemic Covid-19. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 240-245.