

SOSIALISASI PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI KINEMASTER PADA GURU RA DJAUHARUL HIDAYAH CIBOGO GIRANG PURWAKARTA

Lindawati

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
STAI DR. KH. EZ Muttaqien Purwakarta
E-mail : lindawatiz68886@gmail.com

Annisa Purwani

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
STAI DR. KH. EZ Muttaqien Purwakarta
E-mail : fasa.ap@gmail.com

Received	Revised	Accepted
19 April 2022	26 April 2022	10 May 2022

SOCIALIZATION OF MAKING LEARNING VIDEOS THROUGH THE KINEMASTER APPLICATION TO TEACHER RA DJAUHARUL HIDAYAH CIBOGO GIRANG PURWAKARTA

ABSTRAK

Kegiatan sosialisasi ini berupaya meningkatkan kemampuan guru-guru RA Djauharul Hidayah Cibogo Girang Kabupaten Purwakarta dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster. Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone khususnya android. Kurangnya pemahaman guru tentang cara melaksanakan pembelajaran dalam bentuk video dalam pembelajaran daring menjadi dasar pemikiran peneliti. Subyek penelitian ini adalah guru RA Djauharul Hidayah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu dan melatih guru-guru RA Djauharul Hidayah dalam pembuatan video pembelajaran mulai dari proses pengambilan gambar, editing hingga di upload ke channel youtube sekolah untuk pembelajaran di pelajari siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pelatihan dan praktik. Metode diskusi digunakan saat membahas tentang pengetahuan media pembelajaran. Sedangkan metode praktik digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan tentang tahapan-tahapan pembuatan video

pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan ini adalah dirancang dalam bentuk pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster. Hasil dari sosialisasi ini, guru RA Djauharul Hidayah dapat membuat video pembelajaran dan mengunggahnya ke channel Youtube sekolah. Dengan demikian, guru tidak lagi terkendala untuk melaksanakan proses pembelajaran secara daring walaupun siswa sedang belajar di rumah.

Kata kunci: Pembuatan video pembelajaran, Media Pembelajaran, Kinemaster, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Hal ini menimbulkan tantangan baru, terutama bagi para guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring.¹

Guru dituntut untuk kreatif dan percaya diri dalam melakukan pembelajaran secara daring kepada peserta didik.² Oleh karena itu dibutuhkan penyesuaian dalam proses pembelajaran di sekolah agar tetap berjalan dengan baik meskipun dilaksanakan secara daring. Belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh (daring) bertujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19, memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah antar siswa.³

Problematisa yang muncul dalam pembelajaran daring adalah kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran. Padahal idealnya media pembelajaran dapat menjadi alat untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁴

Media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran daring bagi anak usia dini adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat dijadikan media pembelajaran

¹ Sri Harnani, S.Pd, *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>

² Prima, E & Lestari, P. I. Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021, 5(1), 1-8.

³ Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru selama Sekolah Tutup dan Pandemi Covid-19 dengan semangat Merdeka Belajar*. 2020, <http://pusdatin.kemdikbud.go.id>

⁴ Harahap, D., & Purwanta, E. Problematisa Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, 5(2), 1823-1836.

yang efektif bagi anak usia dini.⁵ Media mampu membuat pembelajaran lebih menarik, bahkan pesan dan informasi menjadi lebih jelas dan mampu menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik dalam hal ini anak usia dini.

Selain itu, media pembelajaran yang dipergunakan pada anak usia dini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak, dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.⁶ Namun dalam penggunaan video pembelajaran terdapat kendala yang dihadapi yaitu pada fase pembuatan. Tidak semua guru mampu dan terbiasa dengan aplikasi komputer dan smartphone. Kemampuan guru dan belum terbiasanya menggunakan teknologi digital menjadi hambatan dalam penggunaannya. Juga dibutuhkan sarana prasarana yang mumpuni dan kemampuan komputasi yang baik dalam membuat video pembelajaran.⁷

Transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi keniscayaan bagi lembaga-lembaga pendidikan Islam yang saat ini berkembang ternyata memunculkan problem dalam dunia pendidikan. Hal ini berkaitan dengan penyiapan sumber daya manusia guru-guru madrasah yang pintar secara ilmu pengetahuan agama namun juga ahli dalam teknologi komputer. Jika dunia pendidikan Islam tumpul dalam merespon dan mengikuti tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mustahil mampu menghasilkan sumber daya manusia seperti yang diharapkan.⁸

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone. KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.⁹

Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti Youtube, WhatsApp, Facebook, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggembirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan sosialisasi di RA Djauharul Hidayah karena guru-guru RA Djauharul Hidayah belum memahami tentang cara pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster.

⁵ Dewi, L. M. I., & Rimpiati, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jepun: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 2016, 1(1), 31-46.

⁶ Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Persada pres, 2021

⁷ Lia Kurniawaty, et.al. Penggunaan Video Pembelajaran bagi Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Daring, *JPKM Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (2021), Vol 11, No 1.

⁸ Ibnu Rusydi, Paradigma Pendidikan Agama Integratif-Transformatif, *Jurnal Pendidikan Islam (JPI)*, 2012, Vol. I, No.1, 105.

⁹ Laily Amin Fajariyah. Pembeajaran Teks Report Dengan Proyek "Cerdig" Berbasis Kinemaster. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 2018, Vol. 2, No. 1, P. 207-220

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada sosialisasi di RA Djauharul Hidayah Cibogo Girang Kabupaten Purwakata ini adalah metode pelatihan dan praktik. Sasaran dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu guru-guru RA Djauharul Hidayah yang berjumlah 4 orang. Mereka diajari dan dilatih untuk membuat video pembelajaran. Proses pelatihan dan praktek dilakukan secara langsung tatap muka di sekolah RA Djauharul Hidayah untuk memudahkan penyampaian materi serta teknis membuat video dan mengedit video.

Tahapan pertama dalam kegiatan sosialisasi ini yaitu dengan pelatihan melalui presentasi materi yang dipaparkan oleh peneliti yang dilanjutkan dengan praktik langsung yang dilakukan oleh peserta dengan membuat video menggunakan aplikasi Kinemaster. Tahapan-tahapan pelatihan yang dipaparkan oleh peneliti berupa: 1) kegiatan pengenalan media pembelajaran; 2) pengenalan aplikasi video kinemaster; 3) pelatihan mengedit video pembelajara melalui aplikasi kinemaster; 4) pelatihan sesi praktek mengedit video pembelajaran oleh pesera; 5) monitoring dan evaluasi.

Proses pelatihan dan praktek dilakukan secara langsung di sekolah untuk memudahkan penyampaian materi serta teknis membuat video dan mengedit video. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk melatih dan membantu guru RA Djauharul Hidayah membuat video pembelajaran yang dimulai dari proses pengambilan foto, editing, upload ke channel Youtube. Diperlukan dukungan semua pihak untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru-guru RA Djauharul Hidayah Cibogo Peuntas RT 007 RW 003 Desa Cibogo Girang Kecamatan Plered Kabupaten Purwakata Provinsi Jawa Barat.

PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan di Kampung Cibogo Peuntas RT007 RW 003 Desa Cibogo Girang kecamatan Plered kabupaten Purwakarta. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Kegiatan dilaksanakan pada hari selasa tanggal 12 Maret 2022. Peserta yang terlibat berjumlah 4 orang yaitu guru-guru RA Djauharul Hidayah. Pelaksanaan berlangsung dari pukul 09.00 s.d selesai. Pelaksanaan sosialisasi ini terdiri dari pelatihan, praktek, dan diskusi digunakan saat membahas tentang pengetahuan media pembelajaran. Sedangkan praktek dilakukan untuk meningkatkan keterampilan tentang tahapan-tahapan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster.

Proses diskusi dan praktek dilakukan secara langsung di sekolah untuk memudahkan penyampaian materi serta teknis membuat video dan mengedit video. Pada sesi awal, pemateri menjelaskan pengetahuan media pembelajaran dengan harapan para peserta memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media dan multimedia pembelajaran, dan 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 berikut.

Gambar 1.
Aplikasi Kinemaster membuat video pembelajaran



Tahap selanjutnya pemateri memberikan penjelasan mengenai cara untuk mengekspor video yang sudah dibuat agar dapat tersimpan pada galeri atau file manager di Smartphone. Setelah proses menyunting video dilakukan maka pelaksana menjelaskan cara proses export dan memilih resolusi video dan proses ekspor video video sehingga menjadi media pembelajaran. Sesi selanjutnya adalah sesi praktik oleh para peserta. Peserta secara bergantian berlatih membuat media video pembelajaran. Selama proses praktik, pemateri membantu dan memperhatikan secara detail proses para peserta melakukan pelatihan pembuatan media.

Saat ada yang belum mengerti atau kurang paham dalam pengeditan di aplikasi Kinemaster, peneliti membantu mendampingi kegiatan pelatihan tersebut sehingga peserta memahami dalam pembuatan media tersebut. Beberapa peserta ada yang terlambat memahami materi dan ada yang cepat mengikutinya, tetapi pada akhirnya kegiatan ini berjalan dengan lancar sesuai tujuan. Tahap akhir yakni pada pukul 13.00 WIB dilakukan evaluasi bagi tiap pesertanya. Peserta sangat antusias dan memberikan berbagai masukan, yaitu: 1) kegiatan pelatihan ini agar dilakukan secara berkesinambungan; 2) Dibuatkan tutorial lebih rinci terkait pembuatan media video pembelajaran; 3) Pelatihan Media pembelajaran yang lebih bervariasi.

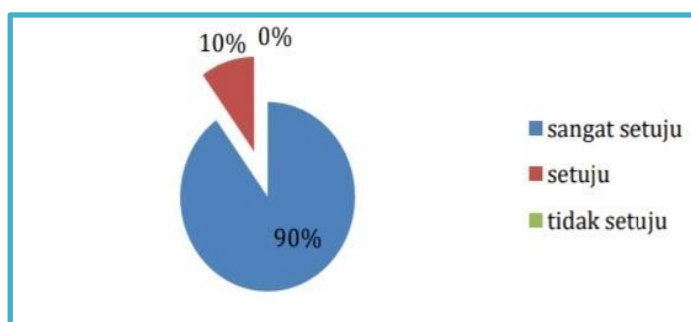
Akhir dari kegiatan ini adanya evaluasi. Hasil evaluasi dari kehadiran dan keseriusan peserta mencapai 100%. Hasil diskusi menunjukkan keantusiasan guru RA Djauharul Hidayah dalam kegiatan pelatihan. Pelatihan terbukti memberikan dampak positif bagi peserta yang mengikutinya. Walaupun dalam waktu singkat, para peserta menunjukkan perubahan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik daripada sebelumnya. Pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru RA Djauharul Hidayah dalam mengembangkan diri serta menyusun video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan video yang efektif dan interaktif dapat mendukung pembelajaran online dan memudahkan anak didik untuk menyerap materi. Ini berarti pengembangan video pembelajaran terbukti meningkatkan hasil pembelajaran kognitif siswa. Video pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar. Pelatihan video pembelajaran untuk guru-guru perlu untuk di berikan secara berkelanjutan, karena pelatihan yang dilakukan secara

rutin memudahkan mengenal keragaman media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Meskipun demikian teknologi hanyalah alat. Komitmen, kreativitas dan kepedulian guru itu yang utama dalam pembelajaran online.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh pemateri terhadap tiap peserta guru RA Djauharul Hidayah bahwa semua peserta belum pernah membuat video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster. Dari hasil wawancara juga di peroleh hasil tentang kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster di tunjukan pada digram dibawah ini :

Diagram 1.2
Hasil Kepuasan Peserta Sosialisasi Pembuatan Video Pembelajaran



KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini berdasarkan angket evaluasi dari peserta kegiatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat efektif dan bermanfaat bagi guru RA Djauharul Hidayah. Terlihat dari hasil kepuasan materi dengan kebutuhan peserta. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran akan membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Guru RA Djauharul Hidayah dapat membuat video pembelajaran dan mengunggahnya ke channel Youtube sekolah. Dengan demikian, guru tidak lagi terkendala untuk melaksanakan proses belajar mengajar walaupun siswa sedang belajar di rumah. Meskipun demikian teknologi hanyalah alat. Komitmen, kreativitas dan kepedulian guru itu yang utama dalam pembelajaran online.

Masukan dan saran untuk kegiatan sosialisasi ini adalah bahwa kegiatan pelatihan ini 1), agar dilakukan secara berkesinambungan, 2), dibuatkan tutorial lebih rinci terkait pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster, 3, dan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

REFERENSI

Dewi, L. M. I., & Rimpiati (2016), Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jepun: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1(1), 31-46.
- Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru selama Sekolah Tutup dan Pandemi Covid-19 dengan semangat Merdeka Belajar*. <http://pusdatin.kemdikbud.go.id>
- Harahap, D., & Purwanta, E (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1823-1836.
- Ibnu Rusydi (2012), Paradigma Pendidikan Agama Integratif-Transformatif, *Jurnal Pendidikan Islam (JPI)*, Vol. I, No.1, 105.
- Laily Amin Fajariyah (2018). Pembeajaran Teks Report Dengan Proyek "Cerdig" Berbasis Kinmaster. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 1, P. 207-220
- Lia Kurniawaty, et.al (2021), Penggunaan Video Pembelajaran bagi Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Daring, *JPKM Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (2021), Vol 11, No 1.
- Prima, E & Lestari, P. I. (2021), Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-8.
- Rayandra Asyhar (2021). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Persada pres, Sri Harnani, S.Pd, *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>