

OPTIMALISASI PEMANFAATAN KINEMASTER DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN TEKNOLOGI MASYARAKAT PENDIDIK

**Sari Mubaroh, Linda Fujiyanti, Muhammad Setya Pratama,
Mutrinitami Tamzil, Tirza Rosari, Nur Risqinawati, Selvi Diana, Ratri Isnaini**

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
sari@polman-babel.ac.id.

Abstract

This Community Service (PkM) aims to help partners, namely SDN 29 Sungailiat and SD-SMP Islam SMART Pangkalpinang, increase their educators' knowledge and technological skills. Based on the survey conducted, there are two problems experienced by partners. First is the need for educators' understanding of the importance of innovating and creativity in using learning media in the classroom. Second, educators need increased skills and technological knowledge in developing interesting teaching materials such as learning videos. From these problems, the solution provided by the team is the socialization of the use of ICT in the teaching and learning process and training, as well as assistance in making learning videos. This activity was carried out for three days, from 13-15 October 2022. Twenty-five participants took part in this activity. Participants were given socialization and training on making learning videos on the first day using the KineMaster application. While on the second and third days, the service team provided individual assistance to the participants until they succeeded in making the learning videos. This PkM activity is successful because the educator's perception of the socialization of the use of ICT in the teaching and learning process is excellent. It is indicated by the acquisition of a score of 87% on the average assessment of all questionnaire indicators. In addition, this success is also supported by excellent post-training educator skills. It is shown by the results of a questionnaire related to the skills of making learning videos, with a value of 90.7%.

Keywords: training, KineMaster, ICT, learning video.

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan membantu mitra yakni SDN 29 Sungailiat, dan SD-SMP Islam SMART Pangkalpinang dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknologi para pendidiknya. Berdasarkan survei yang dilakukan, terdapat dua permasalahan yang dialami oleh mitra. Pertama, kurangnya pemahaman pendidik akan pentingnya berinovasi dan berkreasi menggunakan media pembelajaran dalam kelas. Kedua, pendidik membutuhkan peningkatan keterampilan serta pengetahuan teknologi dalam pengembangan bahan ajar yang menarik seperti video pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, solusi yang diberikan dari tim pengabdian yakni sosialisasi pemanfaatan ICT dalam proses belajar mengajar dan pelatihan serta pendampingan pembuatan video pembelajaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 3 hari terhitung tanggal 13-15 Oktober 2022. Terdapat 25 peserta yang mengikuti kegiatan ini. Hari pertama, peserta diberikan sosialisasi serta pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster. Sedangkan hari kedua dan ketiga, tim pengabdian melakukan pendampingan secara individu kepada peserta hingga berhasil membuat video pembelajarannya. Kegiatan PkM ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan persepsi pendidik terhadap sosialisasi pemanfaatan ICT dalam proses belajar mengajar sangat bagus. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai 87% pada rerata penilaian seluruh indikator kuesioner. Selain itu keberhasilan ini juga didukung dengan keterampilan pendidik pasca pelatihan yang sangat baik. Ini ditunjukkan oleh hasil kuesioner terkait keterampilan membuat video pembelajaran dengan nilai 90,7%.

Kata kunci: pelatihan, KineMaster, ICT, video pembelajaran.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan revolusi industry 4.0, berbagai kemajuan serta implementasi dari teknologi informasi yang modern, efektif dan efisien tidak hanya bisa dilihat dari bidang industri saja, melainkan hampir mencapai atau bahkan telah menyatu dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini bisa dilihat dari berbagai bidang seperti di bidang pemerintahan, kesehatan maupun pendidikan. Dengan kata lain, berbagai inovasi teknologi sedang gencar-gencarnya memasuki dunia saat ini (Wardhani et al., 2012). Dalam bidang Pendidikan, saat ini bermunculan berbagai media pembelajaran daring (dalam jaringan) baik yang berupa website maupun aplikasi pembelajaran. Dan hal itu membuktikan bahwa kemajuan serta implementasi teknologi informasi juga terjadi di dunia Pendidikan. Banyak inovasi baru yang dikembangkan guna meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi Pendidikan.

Teknologi informasi saat ini menjadi highlight dari system Pendidikan kita saat ini. Hal ini dikarenakan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran saat ini, dimana sekolah banyak memprioritaskan system pembelajaran jarak jauh (PJJ) demi mendukung kebijakan pemerintah dalam penanggulangan corona virus disease atau yang lebih dikenal (covid-19). Pembelajaran jarak jauh atau pemebelajaran daring memiliki konsep pembelajaran yang menggunakan teknologi serta internet sebagai alat bantu (Mandailina et al., 2021).

Selain itu, implementasi dari pembelajaran daring ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan nilai kualitas Pendidikan Indonesia (Majid et al., 2020). Banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh dari implementasi teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh/daring ini. Terlebih di masa covid-19 ini, teknologi informasi memainkan peran utama dalam memastikan kegiatan di masyarakat tetap berjalan sesuai fungsinya begitupun dalam pendidikan (Komalasari, 2020). Untuk beradaptasi dengan kondisi saat ini, masyarakat pendidik memerlukan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran digital (Mubaroh et al., 2020) Namun tidak dipungkiri bahwa dalam proses penerapan teknologi digital dalam pembelajaran daring ini masih banyak masalah/kendala yang timbul.

Pada awalnya, masalah yang timbul dalam proses pembelajaran jarak jauh dialami hampir pada seluruh lapisan masyarakat baik di kota maupun di daerah. Permasalahan tersebut terkait dengan pelajaran jarak jauh yang sangat membutuhkan kuota maupun signal internet yang stabil. Hal tersebut dikarenakan mayoritas masyarakat pendidik menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi meeting online seperti zoom atau google meet (Herliandry et al., 2020). Selanjutnya berbagai alternative untuk pemecahan masalah tersebut datang dari masyarakat pendidik itu sendiri seperti penggunaan alat bantu seperti google classroom, WA Group bahkan sampai home visit.

Di awal tahun 2022 ini, sebagian besar sekolah terutama di Provinsi

Kepulauan Bangka Belitung mulai menerapkan tatap muka dalam sistem pembelajarannya meski masih terbatas. Namun hal itupun belum menjawab sepenuhnya masalah yang ada. Masyarakat pendidik harus memutar otak untuk memberikan variasi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan dan terus tertarik dengan materi ajar yang diberikan. Untuk itu, pendidik perlu mengeksplor keterampilannya dalam membuat materi ajar yang menarik. Diantara materi ajar yang menarik minat peserta didik yakni dengan memberikan materi/alat pembelajaran yang attractive seperti materi melalui video pembelajaran. Hal ini dirasa sangat efektif untuk peningkatan minat peserta didik dalam proses pembelajaran di semua tingkat. Untuk membuat video pembelajaran dibutuhkan kemampuan keterampilan teknologi.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SD Negeri 29 Sungailiat dan SD-SMP Islam SMART Pangkalpinang diketahui bahwa hampir semua permasalahan yang telah dijabarkan di atas juga dialami oleh sebagian besar masyarakat pendidik di sana. Bisa dikatakan terdapat dua kendala besar yang dialami oleh masyarakat pendidik di SD Negeri 29 Sungailiat, yakni dari aspek ekonomi dan penguasaan keterampilan teknologi.

Dari aspek ekonomi, tidak dipungkiri bahwa tidak semua masyarakat pendidik maupun siswanya bisa mengakses internet untuk pembelajaran melalui aplikasi meeting online, kembali hal ini dikarenakan kuota maupun signal yang tidak terlalu stabil apalagi di daerah yang masih tergolong pedesaan. Masih minim sekali peserta didik di ketiga sekolah ini yang memiliki handphone pribadi, bahkan mungkin bisa dikatakan hampir tidak

ada. Kebanyakan peserta didik menggunakan satu handphone yang sama dengan orangtuanya maupun kakak atau adiknya yang sedang bersekolah juga. Hal ini mengakibatkan pembelajaran jarak jauh aplikasi meeting online tidak dapat dilakukan sesering mungkin dan dirasa kurang efektif.

Maka dari itu, sebelum tahun 2022 masyarakat pendidik di Bangka lebih memilih melakukan pembelajaran melalui aplikasi wa group serta home visit. Hal ini dikarenakan menurut mereka, lebih memungkinkan diterapkan dengan kondisi peserta didik mereka. Dan hingga akhirnya di awal tahun 2022 ini, pemerintah Bangka Belitung mulai mengizinkan sekolah mengadakan pembelajaran tatap muka. Hal ini disambut baik oleh seluruh stakeholder sekolah di Bangka.

Meski demikian, dalam proses pembelajaran tatap muka ini, masih banyak pendidik yang menggunakan cara atau alat peraga yang tradisional dalam penyampaian materi. Dan hal ini menjadikan peserta didik mengalami kebosanan dan menunjukkan kurangnya antusias dalam mengikuti pembelajaran di kondisi saat ini. Untuk itu masyarakat pendidik di Bangka dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif untuk dapat menyediakan materi/bahan pembelajaran yang attractive seperti video pembelajaran untuk peserta didik agar menghindari kebosanan atau materi ajar yang monoton. Dan dari sini muncul kembali masalah baru, karena untuk menjadi kreatif dan inovatif merekapun dituntut untuk menguasai keterampilan teknologi informasi. Hal ini juga sesuai dengan kurikulum 13 yang mewajibkan seluruh mata pelajaran terintegrasi dengan teknologi, serta tidak menjadikan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) mata pelajaran khusus (Rivalina, 2014). Dan

sayangnya, tidak semua pendidik di Bangka menguasai keterampilan atau pengetahuan untuk membuat video pembelajaran.

Disamping itu juga menurut Kepala sekolah SD Negeri 29 Sungailiat dan SD-SMP Islam SMART Pangkalpinang, pemahaman masyarakat pendidik di sekolah mereka terhadap pemanfaatan teknologi serta pentingnya media/alat pembelajaran dalam hal ini video pembelajaran masih kurang. Hal ini terlihat dari minimnya pendidik yang menggunakan video pembelajaran maupun media lainnya dalam proses kegiatan belajar mengajar

Semua kondisi seperti yang telah dijabarkan di atas, bukannya tidak disadari oleh pihak sekolah, namun dikarenakan keterbatasan pengetahuan, pemahaman, keterampilan serta pelatihan menjadi beberapa faktor kurangnya masyarakat pendidik yang menggunakan bahan ajar/alat peraga dalam hal ini video pembelajaran dalam proses pembelajarannya.

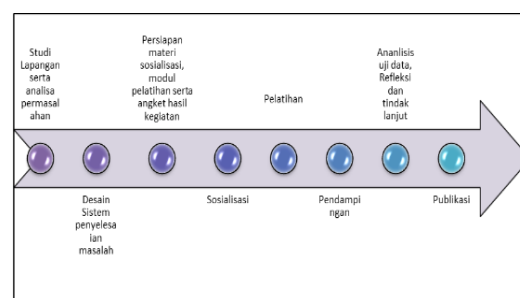
Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa terdapat dua masalah utama masyarakat pendidik dalam usahanya meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Pertama, pendidik membutuhkan pemahaman akan pentingnya berinovasi dan berkreasi penggunaan media/alat pembelajaran dalam kelas. Kedua, pendidik membutuhkan bantuan peningkatan keterampilan serta pengetahuan teknologi informasi dalam pengembangan bahan ajar yang menarik yakni video pembelajaran.

Hal-hal tersebut dirasa sangat penting untuk dicarikan solusi karena ini terkait dengan peran sekolah selaku pelaksana layanan Pendidikan yang berkewajiban memberikan serta meningkatkan kualitas layanannya kepada para peserta didik terus menerus dengan menyesuaikan kondisi yang ada

saat ini. Tim pengabdian meyakini bahwa pendidik yang melek teknologi akan bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan ide-ide baru untuk diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajarnya baik offline maupun online. Dan hal tersebut diyakini pula dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran peserta didiknya.

METODE

Kegiatan peningkatan iptek masyarakat (PIM) ini akan dilaksanakan selama 8 bulan serta dilakukan secara tatap muka. Untuk tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1: Tahapan pelaksanaan kegiatan PkM

Adapun penjelasan dari alur diatas sebagai berikut:

1. Studi lapangan dan analisa permasalahan.
Pada tahapan ini dilakukan survey ke tempat mitra. Mengidentifikasi permasalahan mengenai kebutuhan mitra yang ada saat ini dengan cara berdiskusi dengan mitra dan melihat ke lapangan secara langsung. Dari studi lapangan diketahui bahwa terdapat empat permasalahan utama seperti yang telah dijabarkan pada bagian pendahuluan.
2. Desain system penyelesaian masalah.

Setelah mendapatkan permasalahan utama dari mitra, maka tim pengabdian berkoordinasi mencari solusi serta desain system kegiatan yang bisa ditawarkan ke pihak mitra. Dan dalam tahapan ini pihak mitra telah menyetujui untuk melakukan kerjasama bersama Tim pengabdian untuk mengimplementasikan usulan yang telah dirancang.

3. Persiapan materi.

Selanjutnya, tim pengabdian mulai mempersiapkan berbagai materi yang dibutuhkan. (1) Materi sosialisasi pentingnya pemanfaatan media/alat seperti video pembelajaran dan penguasaan keterampilan teknologi bagi masyarakat pendidik guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. (2) Materi pelatihan optimalisasi pemanfaatan KineMaster melalui android bagi masyarakat pendidik. (3) Kuesioner peningkatan motivasi serta pemahaman akan pentingnya video pembelajaran; kuesioner peningkatan penguasaan keterampilan teknologi dalam hal ini keterampilan pemanfaatan KineMaster melalui android.

4. Sosialisasi.

Setelah semua materi disiapkan, maka tim pengabdian memulai agenda inti PIM dengan melaksanakan sosialisasi pentingnya pemanfaatan media seperti video pembelajaran dan

penguasaan keterampilan teknologi bagi masyarakat pendidik guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar

5. Pelatihan.

Selanjutnya tim pengabdian memberikan pelatihan pemanfaatan KineMaster dalam pembuatan video pembelajaran melalui *android/smartphone*. Dalam kegiatan pelatihan ini juga dilaksanakan evaluasi secara simultan dengan tujuan untuk mencapai indikator keberhasilan program PIM yang dilaksanakan.

6. Pendampingan.

Dalam tahap ini, seluruh peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk memaparkan hasil video pembelajaran yang dibuat. Di tahapan inipun evaluasi secara simultan tetap dilaksanakan.

7. Analisis uji data, refleksi dan tindak lanjut.

Tim pengabdian akan melakukan evaluasi akhir berupa kuesioner terkait pemahaman akan pentingnya teknologi serta kemampuan keterampilan teknologi yang dicapai melalui kegiatan yang diberikan. Dari hasil evaluasi tersebut, tim pengabdian bersama mitra akan menetapkan proses tindak lanjut yang dibutuhkan.

Para peserta pelatihan yakni guru diminta untuk memberikan persepsinya mengenai materi pelatihan. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan google form yang berisi 16 pertanyaan dengan skala 5.

Pertanyaan dibagi dalam dua kategori; persepsi mengenai pemanfaatan ICT di kelas dan keterampilan membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster. Dengan responden sebanyak 25, maka menurut (Budiaji, 2013) level reaksi yang diperoleh selanjutnya dikategorikan dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kategori Penilaian

| Nilai | Prosentase | Kategori |
|---------|------------|---------------------------|
| 0-25 | 0% -20% | Sangat Tidak Setuju/Bagus |
| 26-50 | 21%-40% | Tidak Setuju/Bagus |
| 51-75 | 41% - 60% | Cukup Setuju/Bagus |
| 76-100 | 61% -80 % | Setuju/Bagus |
| 100-125 | 81%-100% | Sangat Setuju/Bagus |

8. Publikasi. Publikasi pengabdian masyarakat diterbitkan pada jurnal nasional terakreditasi SINTA 4. Selain itu kegiatan ini juga dipublikasikan di aplikasi *YouTube* yang dapat diakses secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tahapan yang sudah dilakukan pada pengabdian ini sebagai berikut:

1. Studi lapangan dan analisa permasalahan;

Dalam tahap ini tim pengabdian melakukan observasi, wawancara dengan para kepala sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, yakni dengan ibu kepala sekolah SD Negeri 29 Sungailiat, Ibu Sutri Ningsih, seperti halnya sekolah-sekolah lain di kota Bangka dan kota-kota besar di Indonesia, SDN 29 Sungailiat, SD-SMP Islam SMART Pangkalpinang, juga sedang berbenah diri secara terus-menerus dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran dan

pengelolaan sebagai upaya untuk menuju sekolah yang unggul. Wawancara yang dilakukan ditunjukkan pada gambar 2 berikut:



Gambar 2: Survei lapangan serta wawancara dengan pihak sekolah

2. FGD; Pembuatan Buku Panduan; Video Tutorial; dan Video Pembelajaran

Setelah mengetahui kebutuhan dari pihak mitra, langkah pertama yang tim penulis lakukan adalah melakukan *Forum Group Discussion (FGD)* untuk merancang serta menyusun dan membuat semua perangkat yang dibutuhkan mulai dari angket kepuasan, buku panduan, video tutorial hingga contoh video pembelajaran. Beberapa kegiatan FGD yang dilakukan ditunjukkan pada gambar 3a dan 3b di bawah ini.



Gambar 3a: FGD persiapan pelatihan



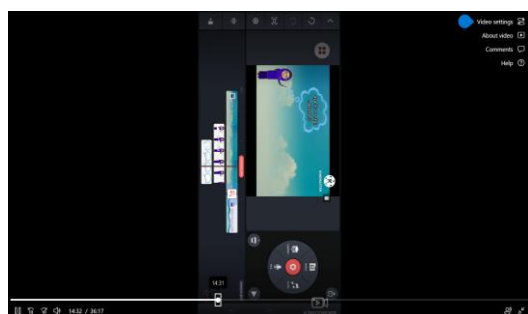
Gambar 3b: FGD persiapan pelatihan

Selanjutnya secara bertahap tim pengabdian membuat buku panduan untuk pembuatan video pembelajaran. Tim pengabdian fokus pada materi video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*. Buku panduan tersebut berjudul “*Panduan Pemula untuk Pembuatan Video Pembelajaran*”. Buku ini berisikan 60 halaman. Cover buku ini ditampilkan pada gambar 4 di bawah ini.



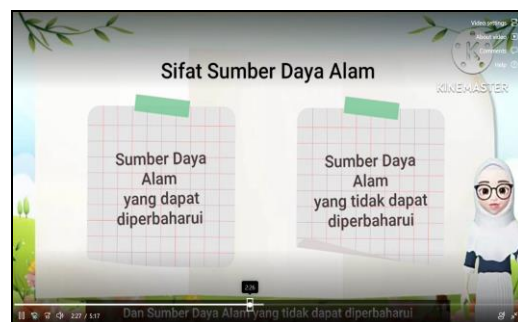
Gambar 4: Buku Panduan

Selanjutnya tim penulis video tutorial yang dibagikan kepada seluruh peserta agar peserta dapat berlatih secara mandiri di rumah. Video tutorial ini memiliki durasi 36.17 menit. Video tutorial ditunjukkan pada gambar 5 berikut:



Gambar 5: Video tutorial penggunaan *KineMaster*

Disamping video tutorial, tim pengabdian juga menyediakan contoh video pembelajaran dengan materi SD. Mata pelajaran yang digunakan sebagai contoh adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Isi materi video telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan di sekolah tersebut. Contoh video pembelajaran yang dibuat ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6: Video pembelajaran IPA

3. Sosialisasi dan Pelatihan

Adapun pelatihan dengan tema “Optimalisasi Pemanfaatan KineMaster Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Android Guna Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi Masyarakat Pendidik SDN 29 Sungailiat, SD-SMP Islam SMART Pangkalpinang” ini telah dilaksanakan pada tanggal 13-15 Oktober 2022 berlokasi di SD-SMP Islam SMART Pangkal Pinang.

Pada hari pertama, dilakukan sosialisasi serta pelatihan pembuatan video pembelajaran. Pada hari ke-dua dan ke-tiga, dilakukan pendampingan secara daring. Para peserta diberi waktu dua hari untuk menyelesaikan videonya. Selanjutnya di hari ke-tiga peserta diberikan sertifikat pelatihan.

Kegiatan pada hari pertama diawali dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai tanda cinta kepada negara. Kemudian, pembacaan doa yang dipimpin oleh Bapak Muhammad Setya Pratama, M.Sc. Agenda ini ditampilkan pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7: Pembacaan Doa

Setelah pembacaan doa, selanjutnya adalah sambutan kepala sekolah sekaligus membuka secara resmi kegiatan pelatihan. Dalam sambutannya beliau menyatakan bahwa pelatihannya ini seperti gayung bersambut. Pada awalnya pihak sekolah ingin mengadakan pelatihan terkait ICT untuk para guru, namun tidak tahu harus mencari narasumber kemana. Dan tepat pada waktunya terdapat tawaran dari tim pengabdian untuk kegiatan yang dibutuhkan. Tidak dipungkiri lagi setiap guru diwajibkan menguasai teknologi dan menjadi guru yang kreatif. Kegiatan ini ditunjukkan pada gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8: Sambutan oleh Kepala Sekolah

Selanjutnya sambutan dari ketua tim pengabdian yakni Ibu Sari Mubaroh, M.Pd. Selain sambutan, beliau juga memberikan sosialisasi pertama terkait pentingnya media pembelajaran. Menurut beliau, media pembelajaran sangat penting untuk mendorong serta memberikan semangat belajar untuk para siswa. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru, maka semakin besar guru tersebut mendapatkan perhatian dari

siswanya. Sambutan ketua pengabdian ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9: Sambutan Ketua Tim Pengabdian

Sebelum memberikan materi pelatihan, peserta diberikan sosialisasi tentang pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan yang disampaikan oleh Ibu Linda Fujiyanti, M.TI. Dengan penampilan video pembelajaran yang menarik mulai dari penyajian isi menggunakan audio dan visual yang berisi pesan-pesan materi membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10: Sosialisasi pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan

Sosialisasi tersebut mendapatkan respon yang sangat positif dari para peserta. Banyak data-data riset yang dipaparkan terkait respon para peserta didik terhadap pemanfaatan ICT dalam pembelajaran. Di sini juga dijelaskan bagaimana cara kerja otak manusia dalam hal ini peserta didik dalam menerima pembelajaran yang memanfaatkan ICT.

Guru diberikan pembekalan tentang pemanfaatan ICT di kelas

terlebih dahulu sebelum pembuatan dan pemanfaatan video pembelajaran. Dari materi yang diberikan dapat diketahui hampir seluruh guru yang mengikuti pelatihan mendapatkan informasi dan pemahaman yang baik mengenai pemanfaatan ICT. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang ditunjukkan tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Persepsi guru tentang pemanfaatan ICT di kelas

| No. | Indikator | Prosentase |
|-----|---|------------|
| 1 | Saya mendapatkan informasi dan pemahaman mengenai pemanfaatan ICT di kelas | 80% |
| 2 | Saya menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang serba digital | 87% |
| 3 | Saya akan senantiasa memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ICT atau video pembelajaran | 87% |
| 4 | Kemampuan IT harus dikuasai oleh guru dan murid | 92% |
| 5 | Saya berhasil membuat video pembelajaran sendiri | 78% |
| 6 | Pelatihan ini memberikan saya semangat untuk dapat lebih kreatif dalam proses belajar mengajar di kelas | 95% |

Dari data pada tabel 2 di atas terlihat bahwa reaksi atau persepsi peserta terhadap sosialisasi pemanfaatan ICT di kelas yang dilakukan sangat bagus terbukti dari hasil penilaian. Rata-rata penilaian dari seluruh indikator yang dinilai diperoleh nilai 87% termasuk katagori sangat setuju. Mayoritas peserta setuju dengan pernyataan bahwa guru dan murid harus menguasai ilmu teknologi. Hal ini dibuktikan dengan prosentase nilai kuesioner pada pernyataan ini sebesar 92%. Selanjutnya mayoritas peserta juga mendapatkan semangat untuk dapat menjadi lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya melalui pelatihan ini. Hal ini ditunjukkan dengan nilai prosentase sebesar 95%.

Pelatihan seperti ini dapat membuka kreatifitas serta wawasan peserta akan pemanfaatan teknologi informasi di proses kegiatan belajar mengajar. (Kholisho et al., 2021)

Memasuki pelatihan pemanfaatan KineMaster dalam pembuatan video pembelajaran, para peserta diminta untuk menggunakan *smart phone* mereka untuk kemudian dipandu mengunduh aplikasi KineMaster. Dalam langkah pertama ini, hampir tidak ada kendali yang berarti. Peserta difasilitasi jaringan internet yang memadai. Dalam penyampaian materi pelatihan, tim dipandu oleh para pemateri inti serta dibantu oleh tim mahasiswa. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh para peserta dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster. Bebertapa tahapan tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tahapan kegiatan pelatihan KineMaster

| Tahapan | Kegiatan |
|---------|---|
| 1 | Mengunduh aplikasi KineMaster melalui <i>Appstore</i> |
| 2 | Memberikan judul video |
| 3 | Mengatur waktu atau durasi video |
| 4 | Menambahkan gambar |
| 5 | Menambahkan tulisan |
| 6 | Menambahkan <i>profile</i> guru |
| 7 | Menambahkan suara |
| 8 | Menambahkan musik |
| 9 | Menyimpan video |
| 10 | Membagikan video ke Youtube |

Selain dipandu secara langsung oleh pemateri, peserta diberikan buku panduan yang telah disusun oleh tim pengabdian. Buku panduan beserta *seminar kit* diberikan secara gratis untuk seluruh peserta. Kegiatan pada tahap ini dapat dilihat pada gambar 11 berikut.



Gambar 11: Pelatihan pembuatan video pembelajaran

Dalam pelaksanaannya, peserta diminta membuat *content* video yang sama dengan tim pemateri di hari itu juga. Sebanyak 100% peserta telah berhasil mengikuti langkah-langkah yang diberikan tim pemateri. Namun demikian, peserta diminta untuk membuat video pembelajarannya dengan menyesuaikan mata pelajaran yang diampunya masing-masing dalam kurun waktu satu hingga dua hari. Dalam pembuatan videonya, para peserta tetap mendapatkan pendampingan dari para tim pengabdian melalui aplikasi *whatsapp*. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta lebih menguasai materi pelatihan ini serta dapat langsung dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Beberapa contoh gambar video pembelajaran yang dihasilkan para peserta ditampilkan pada gambar 12a dan 12b di bawah ini.



Gambar 12b: Video yang dihasilkan

Selanjutnya pada hari terakhir peserta diberikan kuesioner terkait keterampilan membuat video pembelajaran dengan menggunakan KineMaster. Kuesioner ini ditujukan untuk mengetahui keberhasilan dari pengabdian ini. Selain itu juga, kuesioner ditujukan untuk memberikan *feedback* bagi tim pengabdian. Hasil kuesioner terkait keterampilan peserta ditampilkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil kuesioner keterampilan membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster

| No. | Pernyataan | Total | Prosentase |
|-----|--|-------|------------|
| 1 | Saya mampu mengunduh aplikasi KineMaster melalui <i>Appstore</i> serta memasangnya di <i>smartphone</i> saya | 122 | 97,6% |
| 2 | Saya mampu memberikan judul video | 122 | 97,6% |
| 3 | Saya mampu mengatur waktu atau durasi video sesuai dengan kebutuhan saya | 109 | 87,2% |
| 4 | Saya mampu menambahkan gambar pada video | 110 | 88% |



Gambar 12a: Video yang dihasilkan

| | | | |
|----|---|-----|-------|
| 5 | Saya mampu menambahkan tulisan | 110 | 88% |
| 6 | Saya mampu menambahkan <i>profile</i> guru | 109 | 87,2% |
| 7 | Saya mampu menambahkan suara | 107 | 85,6% |
| 8 | Saya mampu menambahkan musik | 117 | 93,6% |
| 9 | Saya mampu menyimpan video di <i>smartphone</i> | 120 | 96% |
| 10 | Saya mampu membagikan video yang telah dibuat ke <i>Youtube</i> | 108 | 86,4% |

Dari data tabel 4 di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta telah terampil membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil kuesioner terkait keterampilan membuat video pembelajaran dengan nilai sebesar 90,7%. Selain itu, peserta juga sudah mampu membagikan video pembelajaran yang telah dibuat di akun *Youtube* masing-masing. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai 108 dan prosentase sebesar 86,4%. Sehingga ada sebagian peserta yang belum membagikan video pembelajarannya ke *Youtube*. Hal ini dikarenakan belum semua peserta memiliki akun *Youtube*. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tidak ada kendala yang cukup berarti bagi para peserta dalam menggunakan aplikasi KineMaster. Kegiatan lain yang serupa yang dilakukan oleh Octavianty pun berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran persentasi capaian yang lebih dari 70%. Dari 18 orang peserta, ada 13 yang berhasil dengan baik dalam penerapan KineMaster. (Octavianty et al., 2021)

4. Publikasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini direkam dan kemudian diunggah di *Youtube* dalam bentuk video kegiatan. Hal ini dilakukan agar

kegiatan ini dapat diakses secara digital oleh public. Video kegiatan ini dapat diakses pada link <https://youtu.be/8xMMCPiwf10> serta ditunjukkan pada gambar 13 di bawah ini.



Gambar 13. Video kegiatan PkM yang diunggah di *YouTube*

Selain luaran video kegiatan, luaran lainnya yakni sebuah artikel yang diterbitkan pada jurnal nasional terakreditasi sinta 4.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa, persepsi guru terhadap pemanfaatan ICT dalam proses belajar mengajar sangat bagus. Hal ini dapat ditunjukkan pada rata-rata penilaian dari seluruh indikator yang dinilai memperoleh nilai 87%. Nilai ini termasuk katagori sangat setuju. Mayoritas peserta setuju dengan pernyataan bahwa guru dan murid harus menguasai ilmu teknologi. Hal ini dibuktikan dengan prosentase nilai kuesioner pada pernyataan ini sebesar 92%. Selanjutnya mayoritas peserta juga mendapatkan semangat untuk dapat menjadi lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya melalui pelatihan ini. Hal ini ditunjukkan dengan nilai prosentase sebesar 95%.

Peserta telah terampil membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil kuesioner terkait keterampilan membuat video pembelajaran dengan nilai sebesar 90,7%. Selain itu, peserta juga sudah mampu membagikan video pembelajaran yang telah dibuat di akun *Youtube* masing-masing. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai 108 dan prosentase sebesar 86,4%. Sehingga ada sebagian peserta yang belum membagikan video pembelajarannya ke *Youtube*. Hal ini dikarenakan belum semua peserta memiliki akun *Youtube*. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tidak ada kendala yang cukup berarti bagi para peserta dalam menggunakan aplikasi KineMaster

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung atas dukungan serta bantuan dana hibah yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dapat berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/JTP.V22I1.15286>
- Kholisho, Y. N., Desi, B., Arianti, D., & Wirasmita, R. H. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Bagi Guru SD

untuk Menghadapi Era Industri 4 . 0. 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>

- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.38204/TEMA.TIK.V7I1.369>
- Majid, N. A., Majid, N. A., & Fuada, S. (2020). E-Learning for Society: A Great Potential to Implement Education for All (EFA) Movement in Indonesia. *International Association of Online Engineering*. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11363>
- Mandailina, V., Syaharuddin, S., Pramita, D., Ibrahim, I., & Haifaturrahmah, H. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 120–129. <https://doi.org/10.31605/IJES.V3I2.955>
- Mubaroh, S., Fujiyanti, L., & Pratiwi, I. R. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dan Sarana Literasi Digital Guru. *Bhakti Persada Jurnal Aplikasi IPTEKS*, 6(2), 107–117. <https://doi.org/10.31940/BP.V6I2.2006>
- Octavianty, R., Hikma, R. S., Iwan, M., & Muzawwir, M. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual

- Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. 1(1), 280–286.
- Rivalina, R. (2014). Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 165–176.
<https://doi.org/10.32550/TEKNODIK.V0I0.121>
- Wardhani, K., Sugiyanto, R., Santoso, A. B., & Geografi, J. (2012). Penerapan E-Learning Geografi Melalui Media Berbasis Web (Facebook). *Edu Geography*, 1(1).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo/article/view/925>