

## **VIDEO MAKER KINEMASTER SOLUSI PEMBELAJARAN ONLINE**

**Rini Fadhillah Putri<sup>1)</sup>, Rizqy Fadhlina Putri<sup>2)</sup>, Nur Asyah<sup>3)</sup>**

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>1)</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>2)</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>3)</sup>

### **ABSTRAK**

Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTS.s) Lab. IKIP Al Washliyah terletak di Jl. Garu II A No.93, Kelurahan Sitirejo II, Kecamatan Amplas, Kota Medan adalah mitra pengabdian ini. Wabah covid-19 yang melanda Indonesia menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya sehingga pembelajaran harus dilakukan secara daring (online). Pembelajaran online menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan materi pembelajaran agar siswa tetap merasakan atmosfer pembelajaran walaupun dari rumah. Oleh karena itu, salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan video pembelajaran adalah video maker KineMaster. Dengan video ini, guru dapat mengkolaborasikan foto atau video dalam satu sajian yang menarik. Guru juga dapat menginput suara mereka dalam video tersebut sehingga siswa tetap semangat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan video maker KineMAster ini juga, guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran.

**Kata kunci** : Video Maker, KineMaster.

### **ABSTRACT**

Private Madrasah Tsanawiyah (MTS.s) Lab. IKIP Al Washliyah is located on Jl. Garu II A No.93, Sitirejo II Village, Amplas District, Medan is the dedication partner. The covid-19 outbreak that hit Indonesia caused the learning process do not run properly so learning had to be done online. Online learning requires teachers to be more creative in providing learning material so that students can still feel the learning atmosphere even from home. Therefore, one of the applications that can be used to create instructional videos is the KineMaster video maker. With this video, the teacher can collaborate on photos or videos in one interesting presentation. Teachers can also input their voices in the video so that students remain enthusiastic about learning. By using this KineMAster video maker too, teachers can increase their creativity in learning.

**Keywords** : Video Maker, KineMaster

## 1. PENDAHULUAN

Lokasi Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTS.s) Lab. IKIP Al Washliyah terletak di Jl. Garu II A No.93, Kelurahan Sitirejo II, Kecamatan Amplas, Kota Medan. Madrasah ini memiliki guru sebanyak 25 orang yang terdiri dari 7 orang guru muda, dan 18 orang guru senior dengan jumlah siswa sebanyak 500 siswa dan berjarak 2,1 KM dari Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah Medan.

Hasil survei dan wawancara dengan guru di MTS.s Lab IKIP Al Washliyah menyatakan bahwa guru MTS.s Lab. IKIP Al Washliyah masih belum memiliki kesadaran tentang pentingnya pemanfaatan teknologi di tingkat sekolah sesuai dengan era digitalisasi 4.0. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan hanya memanfaatkan teknologi seadanya. Dengan kata lain, guru hanya memanfaatkan foto atau video yang sudah ada tanpa mau mengembangkan kreativitasnya dalam memodifikasi perangkat pembelajaran menjadi lebih atraktif dan menarik. Padahal, pembelajaran anak milenial masa kini mengikuti perkembangan teknologi agar

pembelajaran menjadi menyenangkan.

Di era teknologi saat ini, guru dituntut memiliki kemampuan untuk menyuguhkan teknologi sesuai zamannya agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan sebagai usaha menempah siswa agar siap menghadapi tantangan yang sebenarnya di masyarakat. Selain itu, Standard Nasional Pendidikan (SNP) Peraturan Pemenrintan (PP) No 19 Tahun 2005, dan Peraturan Pemenrintah (PP) No 32 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa Standar Nasional Pendidikan (SNP) meliputi delapan standar, dan salah satu standar yang harus dicapai adalah standar proses yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan peserta didik. Untuk menjadi guru yang memiliki kreativitas dalam menyuguhkan pembelajaran di era digital sekarang ini, guru harus mampu mengkolaborasikan materi, metode, strategi pembelajaran dengan memanfaatkan digital khususnya

pemanfaatan aplikasi dalam smartphone. Salah satu solusi bagi guru MTS.s Lab IKIP Al Washliyah dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif, kreatif, variatif adalah dengan memanfaatkan video maker Kinemaster dalam pembelajaran. Video maker Kinemaster dapat digunakan untuk memodifikasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan siswa dapat mengakses bahan ajar yang telah disiapkan sebelumnya oleh guru dari mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan urgensi di atas, program kemitraan masyarakat ini dirancang berdasarkan permasalahan di atas dan Renstra LP2M Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan yang berkaitan dengan bidang ilmu Pendidikan dan Pemberdayaan dengan kajian yang akan diselesaikan dalam pengembangan profesionalisme guru. Untuk memenuhi kebutuhan guru di MTS.s Lab IKIP Al Washliyah, Pengabdian ini menawarkan program *Sosialisasi Video Maker KineMaster Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di MTS.s Lab IKIP Al Washliyah Kecamatan Medan Amplas*

## 2. METODE PELAKSANAAN

### Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian dalam sosialisasi video maker KineMaster untuk meningkatkan kreativitas guru diuraikan menjadi beberapa fase, yaitu:

#### I. Pendahuluan

Pada fase ini, tim pengabdian mempersiapkan surat izin ke pihak sekolah, persyaratan administrasi dan mempersiapkan sarana dan prasarana pelatihan.

#### II. Sosialisasi

Sosialisasi kunjungan ke mitra Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTS.s) Lab. IKIP Al Washliyah yang berlokasi di Jl. Garu II A No.93, Kelurahan Sitirejo II, Kecamatan Amplas dengan metode wawancara dengan kepala sekolah, dan perwakilan guru sehingga diperoleh beberapa masalah mitra yang sangat urgen; kesulitan mengembangkan materi ajar lebih aplikatif, ketidakcukupan ilmu pengetahuan, wawasan, dan informasi. Kemudian, tim pengabdian menawarkan solusi sosialisasi penggunaan video maker KineMaster untuk meningkatkan kreativitas di era digital. Kemudian, kepala sekolah menyampaikan tawaran solusi permasalahan ini kepada seluruh

guru pada saat rapat bulanan, dan kami tim pengabdian turut ikut serta dan memberikan jawaban-jawaban tentang pelaksanaan pelatihan nanti.

### **III. Pelatihan Penggunaan Video**

#### **Maker KineMaster**

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan kegiatan pelatihan implementasi Video Maker KineMaster untuk meningkatkan kreativitas guru di MTS.s Lab IKIP Al Washliyah. Tim pengabdian memulai kegiatan ini dengan menyiapkan materi, sarana dan prasarana kemudian dilanjutkan dengan pembagian materi (modul dan paper) pelatihan. Pada kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian menyajikan materi tentang penggunaan video maker KineMaster. Selanjutnya, kegiatan ini dilanjutkan dengan rekayasa proyek video yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh tiap guru. Kegiatan ini akan diakhiri dengan monitoring dan pendampingan hingga guru mampu mengimplementasi video maker KineMaster.

#### **IV. Demonstrasi video maker KineMaster**

Pada tahap ini, tim pengabdian akan mendemonstrasikan video maker KineMaster. Tim pengabdian bersama dengan guru melakukan analisis video

untuk menginvestigasi penggunaan bahasa, langkah, dan tingkat kreativitas video proyek tersebut.

#### **V. *Small Group Discussion***

Pada tahap ini, tim pengabdian senantiasa melakukan diskusi dengan mitra mengenai tantangan dan rintangan yang dihadapi oleh guru selama pelatihan, dan penerapan video maker KineMaster dalam pembelajaran.

#### **VI. Evaluasi**

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan penilaian terhadap guru-guru yang diukur dengan peningkatan guru dalam mengimplementasikan video maker KineMaster.

Untuk mencapai pelaksanaan metode di atas, kegiatan pengabdian ini menyajikan materi sebagai berikut;

##### **a. Pengenalan Variasi Video Maker**

Materi ini menyajikan beberapa contoh video maker yaitu berupa video kreatif berupa cerita narasi bergambar, proses pembuatan makanan, dan sebagainya. Pada tahap ini, tim pengabdian akan memberikan bimbingan kepada guru bagaimana menciptakan sebuah video yang dapat disajikan di media digital.

##### **b. Tahap-Tahap Implementasi**

### **Video Make KineMaster**

Materi ini difokuskan kepada materi teroti, tujuan, dan tahap-tahap implementasi video maker KineMaster. Tahap penggunaan video maker KineMaster adalah membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (*recording* atau *file*), memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan *save video*

#### **c. Indikator Penilaian**

Indikator penilaian adalah; Persiapan, pelaksanaan, dan penilaian dimana melalui indikator ini guru dapat menilai kemampuan kreativitas siswa dalam pemanfaatan teknologi khususnya video maker KineMaster

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemaparan tentang penggunaan video maker yaitu KineMaster di Mts Swasta Lab. IKIP Al Washliyah di Jalan Garu II No.93 Kelurahan Sitirejo II Kecamatan Amplas Kota Medan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi mengingat pembelajaran di tengah wabah covid 19 ini dilaksanakan secara daring (online). Mereka ingin mengetahui lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi tersebut. Pada saat mempraktekkan penggunaan aplikasi

tersebut, guru- guru menjadi sangat aktif dan kreatif dalam menyiapkan materi pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena video maker KineMaster dapat menggabungkan antara foto dan video secara bersamaan dan memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Video maker KineMaster ini memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mengubah tampilan video menjadi luar biasa diantaranya:

#### **a. Project Assistant**

KineMaster akan menawarkan dua tipe *project*, yang pertama adalah Project Assistant dan yang kedua Empty Project. Keduanya sama-sama untuk membuat *project editing* video baru, bedanya Project Assistant menawarkan bantuan dengan rangkaian proses pembuatan video yang sistematis sehingga jauh lebih mudah untuk pengguna baru. Di Project Assistant, KineMaster akan memandu Anda mulai pemilihan video, tema, memasukkan video, *filter*, teks dan lain sebagainya hingga menjadi video akhir yang cantik.

#### **b. Dukungan berbagai media**

KineMaster mengakomodir hampir sebagian besar video yang direkam oleh *smartphone*. Input media di KineMaster juga terbilang mudah, Seluruh media akan ditampilkan di jendela yang sama, namun dipisah berdasarkan folder dan tiga buah *folder* ekstra mencakup Background, Favorite dan Cloud Storage. Sisanya adalah folder yang ada di memori perangkat.

c. Tema

Fitur ini juga membantu pengguna baru KineMaster, di mana ada empat pilihan tema, antara lain Basic, On-Stage, Serene dan Travel.

d. Teks

KineMaster juga dapat menambahkan teks ke dalam video. Pilihan teks mencakup untuk pembuka dan penutup, di mana masing-masing teks dapat diatur lebih jauh dengan memilih warna dan juga jenis teks yang sesuai keinginan.

e. Audio

Untuk membedakan diri dengan aplikasi lainnya, KineMaster punya rentang pilihan yang lebih luas, diantaranya ada opsi Music

Assets dari toko, kemudian SFX Assets, rekaman, lagu dari memori perangkat, album, artis bahkan genre dan tambahan menu folder.

f. Tool editing yang lengkap

Di bagian ini, semua bagian-bagian akan dikumpulkan menjadi satu di jendela *editing* utama.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran di masa covid ini memerlukan pembelajaran yang kreatif agar siswa tetap merasa seperti belajar walaupun pembelajaran secara daring (online). Salah satu yang dapat digunakan guru dalam menyediakan pembelajaran online adalah dengan mengkreasikan materi pembelajaran online dengan menggunakan video maker KineMaster. Dengan video maker KineMaster ini guru dapat mengkolaborasikan video dan foto dalam satu sajian video. Guru juga dapat mengisi suara dalam video tersebut sehingga siswa tetap merasakan atmosfer belajar seperti di dalam kelas. Video maker KineMaster ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran.

## REFERENSI

Fajariyah, L.A. Kinemaster: *Mobile-based digital storytelling in the English Instructions. Proceeding of the 14<sup>th</sup> JETA National Conference*, Yogyakarta. (152-161). 2017

Fajariyah, L.A. *Pembelajaran Teks Report dengan Proyek Cerdig Berbasis KineMaster*. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar. ISSN : 2580-006X Volume 2 No.1 Mei 2018

Mayer, R.E, *Multimedia Learning*, Cambridge : Cambridge Press, 2012

Mulyasa, H.E. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 2013

Putri, Fadhillah R dan Rizqy Fadhlina Putri. *Peningkatan Kemampuan Storytelling Melalui Kolaborasi Digital Learning dan Guided Inquiry Learning*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra. ISSN: 2502-9584 Volume 3 No.1 April 2018

<https://trikinet.com/post/review-kinemaster-pro-video-editor>