Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 2, April 2024 (Halaman 100 - 106)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11402981
e-ISSN : 3024-8434

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO AJAR ONLINE MENGGUNAKAN KINEMASTER

Nova Jayanti Harahap✉
Universitas Labuhanbatu
Jl. Sisingamangaraja No. 126 A KM 3.5 Aek Tapa, Bakaran Batu, Kec. Rantau Sel, Kab. Labuhanbatu, Prov. Sumatera Utara
✉*novazhrp@gmail.com*

Abstrak

Proses belajar mengajar ditingkat Universitas pada saat sekarang tidak hanya dilakukan secara offline tetapi juga secara online. Beberapa dosen di universitas masih ada yang kesulitan dalam pembuatan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi dikarenakan terbatasnya keahlian dan pengetahuan yang cukup. Melalui pengabdian ini akan diberikan pelatihan dengan mengunakan aplikasi kinemaster untuk editing video danmembuat materi ajar yang menarik di handphone maupun leptop. Pengabdian ini didasari dengan adanya kekurangan ataupun kurangnya ketertarikan mahasiswa dalam pembelajaran online yang monoton, maka dengan adanya perubahan tampilan bahan ajar yang menarik dapat membuat mahasiswa dan dosen lebih aktif dan antusias dalam proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan tujuan yang maksimal, penulis mengidentifkasi permasalahan, menetukan tujuan, rencana kegiatan, melaksanakan pelatihan dan evaluasi. Pengabdian diikuti oleh 12 peserta, dilaksanakan secara daring melalui pertemuan dengan menggunakan aplikasi google meet. Antusias dari para peserta pengabdian sangat baik, dilihat dari hasil kuesioner yang mencapai 78 % peserta menyatakan isi materi pelatihan baik, 4 peserta berpendapat penyampaian materi memuaskan dan sesuai kebutuhan.

Kata kunci— *Kinemaster, Pelatihan dan Video Ajar.*

Pendahuluan

Di zaman yang modern saat sekarang ini di era 5.0 proses belajar mengajar untuk dosen dan mahasiswa harus ditingkatkan buka hanya secara tatap muka atau offline tetapi juga secara online atau daring. Dosen harus memiliki inovasi yang dapat memanfaatkan teknologi dan informasi dengan mengadakan pembelajaran secara daring. Beberapa hal yang harus dilakukan oleh dosen seperti mendesain media pembelajaran daring. Perangkat yang digunakan seperti laptop, handphone, begitu juga paket internet. Media yang perlu didownload yang digunakan untuk pembelajaran online seperti whatsapp, google classroom, dan zoom. Menurut (Surya, 2019) media pembelajaran berupa aplikasi android dapat membantu dalam proses pembelajaran. Melalui media, dosen dapat mengunggah materi pembelajaran . melalui media ini, dosen dapat mengunggah materi pembelajaran berupa powerpoint ataupun video, memberikan tugas dan berdiskusi dengan mahasiswa.

Adapun tantangan dalam pembelajaran online ini adalah, bagi dosen yang kurang menguasai teknologi dan jaringan internet. Munculnya kesulitan ini karena kurangnya latihan, sehingga diperlukan dukungan dari teman sejawat untuk saling membantu untuk meningkatkan kreativitas semua dosen dalam menghadapi pembelajaran daring. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif sesuia dengan kreativitas dari dosen pengajarar dan didukung oleh peserta didik (Dewi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi kepada beberapa dosen senior, ada kendala yang ditemukan seperti pemasukan materi ajar ke dalam aplikasi kinemaster, karena ada beberapa perbedaan dengan aplikasi powerpoint. Begitu juga dengan paket data internet yang digunakan untuk membuka aplikasi, Mahasiswa mengalami keluhan

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 2, April 2024 (Halaman 100 - 106)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11402981
e-ISSN : 3024-8434

dengan paket internet dan jaringan yang tidak baik. Karena banyak mahasiswa yang bukan merupakan asli dalam kota tetapi di pedesaan yang kualitas internetnya cukup buruk. Ada beberapa yang tidak bisa buka materi yang sudah dikirim begitu juga jika menggunkana google meet, kualitas video yang buruk sering ditemukan dalam meeting.

Berdasarkan permasalahan yang diterima, penulis mengusulkan untuk membuat media pembelajaran yang bisa kapan saja diakses dan tidak membuat kelas bosan. Diharapkan dosen nantinya tidak hanya mengirimkan tugas ataupun materi, tetapi juga berupaya membuat video pembelajaran yang menarik dan berwarna. Di dalam video pembeljaran yang akan dibuat berisi video dan suara serta slide powerpoint. Aplikasi yang mudah digunakan uuntuk membuat bahan ajar yang tidak membosankan itu seperti kinemaster. Kinemaster adalah salah satu aplikasi edit video yang disediakan uuntuk perangkat seluler berbasis android dan ios. Kinemaster dapat digunakan untuk melakukan editing video di HP atau smartphone yang saat ini kita miliki.

Aplikasi kinemaster dapat meningkatkan kreativitas dosen dan mmahasiswa. Keaktifan dosen untuk mendesain media pembelajaran yang menarik juga dapat memotifasi siswa untuk belajar mandiri. Sebagai pelaksana pembelajaran, dosen harus mampu dan sadar akan kondisi tersebut apalagi pada saat ini kita sudah menginjak di era 5.0. oleh karena itu, pendidik wajib mendesain media penbelajaran berbasis teknologi yang tepat guna untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Minardi dan Akbar,2020). Materi yang diberikan tidak hanya berupa modul, buku ajar dan powerpoint. Dosen dan mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan teknologi yang serba canggih saat ini yang kedepannya akan memberikan pendidikan akan semakin maju untuk meningkatkan pendidikan yang lebih baik ke depannya.

Pelaksanaan dan Metode

Pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk dosen menggunakan aplikasi kinemaster dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, yang terdiri dari 12 orang dosen. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan (ceramah, diskusi, demonstrasi) dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, Tim pengabdian melakukan observasi ke fakultas kampus sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan koordisani dahulu bersama dosen dosen fakultas ekonomi dan bisnis ruang 1 universitas labuhanbatu, sehingga tujuan pengabdian nantinya dapat manfaatnya. Pengabdian selanjutnya menyusun materi dan media yang dibutuhkan, dilanjtkan dengan penjelasan-penjelasan tata cara penggunaan aplikasi. Dilanjutkan dengan diskusi yang bertujuan untuk Tanya jawab yang berhubungan dengan aplikasi yang akan digunakan. Dilanjutkan dengan download aplikasi, cara memasukkan media, audia, penggunaan green dan lainnya. Tahap akhir yang dilakukan yaitu evaluasi untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilksanakan.

Hasil Dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di kampus yaitu Universitas Labuhanbatu Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Ada beberapa tahap yang dilaksanakan dalam pengabdian tersebut salah satunya.

Tahap perencanaan

Diawali dengan pengumpulan sampel atau anggota pengabdian yang akan ikut serta untuk diskusi pembuatan materi ajar yang menarik dalam proses belajar

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 2, April 2024 (Halaman 100 - 106)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11402981
e-ISSN : 3024-8434

mengajar. Waktu pelaksaan pada tanggal 12 februari 2024. Pada minggu berikutnya, peneliti melakukan kordinasi bersama teman teman dosen untuk menyususn beberapa kebutuhan yang dibutuhkan untuk mempermudah kegiatan yang akan dilaksanakan nantinya.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pemaparan materi pengantar media pembelajaran, penjelasan aplikasi kinemaster serta perkenalan ikon-ikon yang ada dalam aplikasi tersebut. Dalam aplikasi tersebut, dossen dapat dengan bebas menyesuaikan mata pelajaran serta materi yang akan diberikan kepada mahasiswa. Dan dapat disesuikan sesuai bidang masing-masing, dalam aplikasi tersebut, dosen dapat menyisipkan video, foto serta audio. Memasukkan kota, efek serta animasi keren dan transisi.

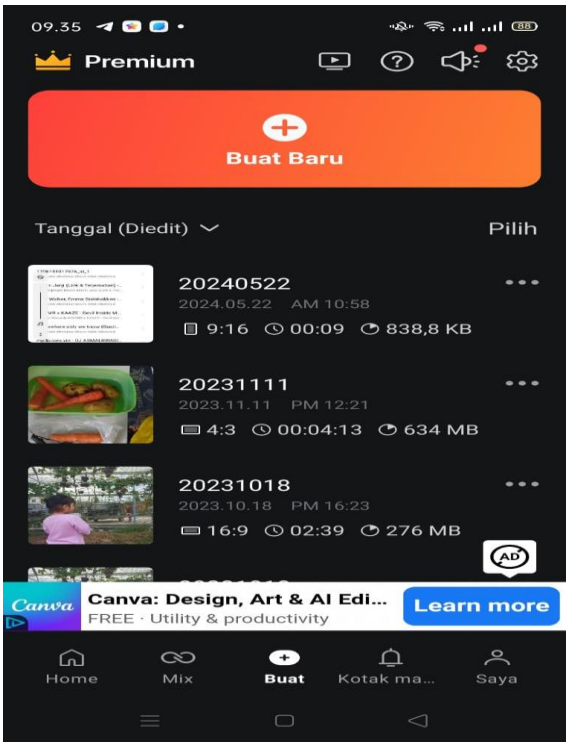
Tombol yang tersedia dalam kinemaster cukup mudah dan terutama timeline pengeditan video. Sebagian besar layar ditampilkan oleh pratinjau video yang muncul di area kiri atas, dan di bawahnya adalah panel garis waktu yang dapat dipindahkan seperti editor video PC, ruang kerja dapat diperluas untuk melihat komponen yang diinstal dalam video. Di kanan atas adalah tombol setting yang sangat sederhana yang berisi audio fade -in dan fade-out. Kemudian di bawahnya terdapat kontrol seperti menambahkan video atau foto untuk ditampilkan, merekam video baru atau mengambil foto, menambahkan lagu dan menambahkan efek. Seluruh antarmuka

Aplikasi dibalut dengan warna gelap khas perangkat video, membuatnya semakin canggih dan mewah (Khaira, 2021) Panel kontrol tidak memiliki deskripsi tertulis, tetapi symbol -simbol gambar tombol menunjukkan fungsinya. Ada beberapa aplikasi untuk pengeditan video, suara dan juga gambar yang baik digunakan dalam pengajaran, tetapi aplikasi kinemaster merupakan aplikasi yang dipenuhi dengan fitur-fitur perangkat lunak yang mudah dimengerti dan mudah untuk digunakan. Untuk mengedit sebuah video agar proses pengeditan video bekerja secara efisien dan efektif harus melakukan langkah- langkah sebagai berikut:

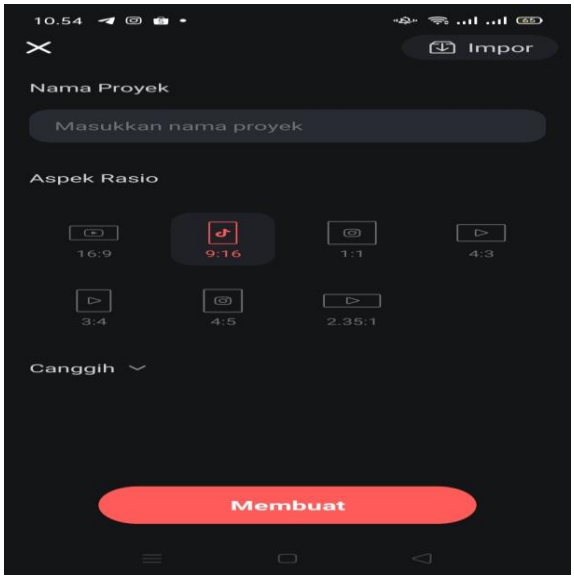
1. Menyiapkan bahan ajar; siapkan tema yang jelas sesuai dengan isi dalam RPP/ RPS
2. Penulisan Naskah; buat skrip yang menarik dengan memasukkan kalimat pendek yang padat dan mudah dipahami.
3. Gunakan Green Screen (opsional); Latar belakang hijau ataupun warna lain dapat digunakan untuk mengubah latar belakang video. Cara tersebut dapat menarik perhatian para mahasiswa untuk focus pada isi dan juga penampilan bahan ajar yang yang kita buat.
4. Membuat judul yang menarik

buka Kinemaster dan edit videonya. Selanjutnya peserta diminta untuk membuka aplikasi Kinemaster Versi 7.4.11.32428.GP secara bersamaan. Gambar di bawah ini merupakan menu utama Kinemaster (gambar 1.1), menu buat baru digunakan untuk membuat Project baru. Sedangkan get project digunakan untuk mendownload template project yang sudah disediakan oleh Kinemaster. Saat buat baru di klik, akan muncul halaman Aspek Ratio video yang akan dibuat. Aspect ratio 16:9 untuk Youtube, 9 : 16 Untuk akun tiktok, 1.1 dan 4.5 untuk Story Instagram. Pilih dan sesuaikan dengan kebutuhan.

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 2, April 2024 (Halaman 100 - 106)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11402981
e-ISSN : 3024-8434

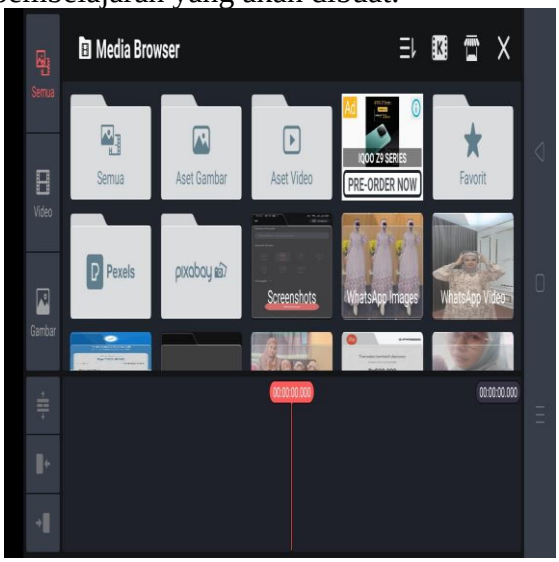


Gambar.1.1. Buat Baru



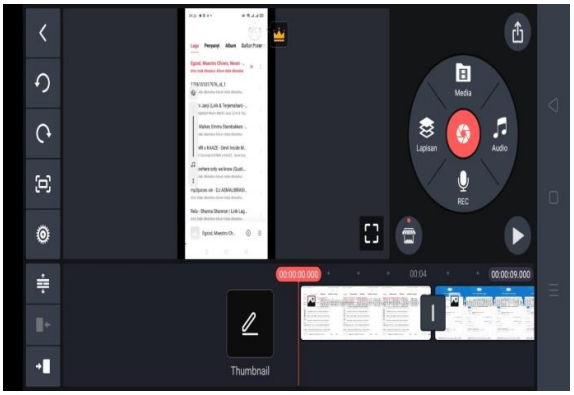
Gambar 1.2. Aspek Rasio

Pemilihan aspect ratio video yang akan dibuat Setelah memilih aspect ratio, nampak halaman editing awal di aplikasi Kinemaster (gambar 2), menu media digunakan untuk memasukkan (import) video maupun gambar yang akan di edit. Saat menu media di pilih dengan menekannya, maka akan muncul halaman media browser (gambar 2), di halaman ini akan muncul database video maupun gambar yang ada di smartphone. Pilih yang sesuai dengan tema media pembelajaran yang akan dibuat.



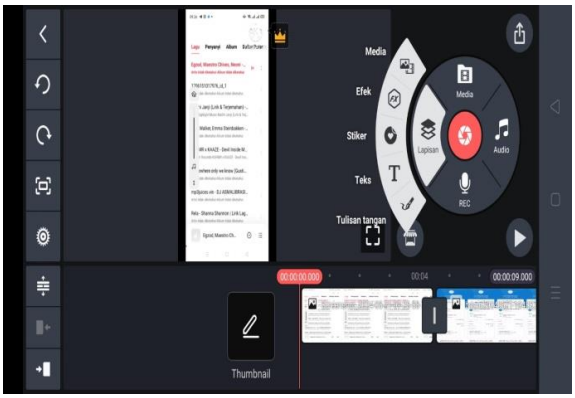
Gambar 2. Media Browser

Halaman editing awal dan halaman media browser Setelah memilih video, maka video tersebut akan masuk ke timeline editing. Apabila ada bagian tertentu dalam video tersebut yang ingin di
hilangkan, dapat menggunakan menu trim. Saat memasukkan video berikutnya, dapat menambahkan transisi antar video supaya video nampak lebih cantik dan menarik. Klik tanda plus +, maka akan muncul menu transition effect.



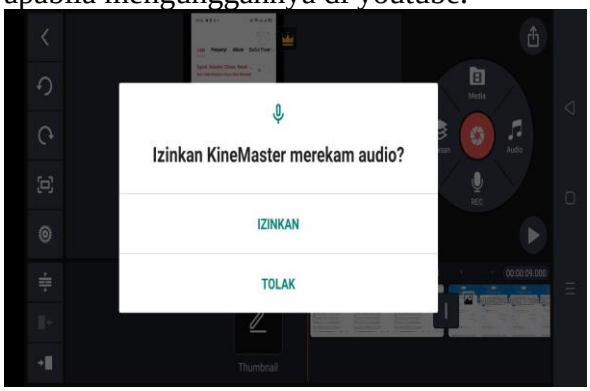
Gambar 3.1. Menu Trim

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 2, April 2024 (Halaman 100 - 106)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11402981
e-ISSN : 3024-8434

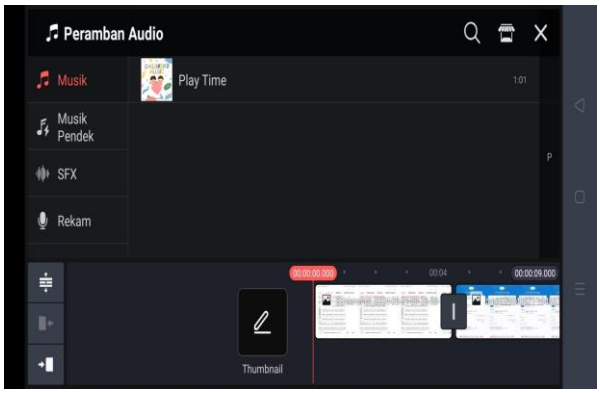


Gambar 3.2. Menu Transition Effect

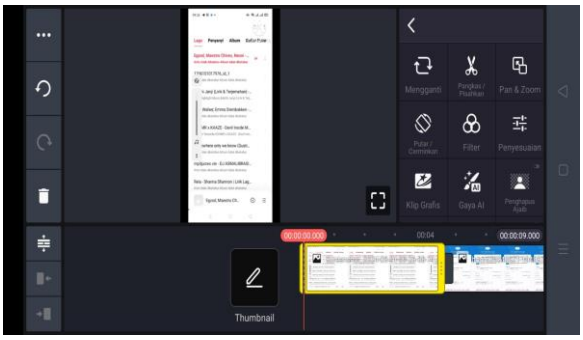
Agar video lebih menarik tambahkan audio berupa musik yang sudah tersedia dari aplikasi secara gratis dengan mengunduhnya terlebih dahulu. Peserta juga dapat memasukkan musik pilihan sendiri yang sudah tersedia dalam smartphone. Apabila menambahkan music sendiri, pastikan bahwa musik tersebut dengan lisensi no copyright agar tidak terkena klaim hak cipta apabila mengunggahnya di youtube.



Gambar 4.1. Audio Rekaman



Gambar 4.2. Peramban Audio Musik



Gambar 4.3. Memotong Audio Musik

Selain menambahkan musik sebagai backsound, peserta juga dapat menambah sound rekaman suara sendiri. Tulis teks yang diinginkan, tempatkan sebagi judul maupun di tempat lainnya, tentukan font, dan animasi sesuai selera .

Setelah semua video di edit, putar ulang video dan pastikan semuanya sudah sesuai keinginan berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah di buat di awal. Ketika video sudah di rasa sudah sesuai, klik bagian atas kanan untuk proses export menjadi video.

Menurut (Astuti, ., & ., 2016) Green screen merupakan teknik yang dipakai dalam dunia film maupun televisi untuk mengubah Background dengan sebuah background lain dengan menggunakan sebuah teknik yang dinamakan chroma key. Latar belakang subjek yang ditangkap oleh camcorder dapat diganti dengan latar belakang lain yang diinginkan. Chroma key merupakan teknik menggabungkan dua Gambar yang dibuat dengan kamera film, satu warna latar belakang gambar dihilangkan (transparan), diganti dengan gambar lain di belakang. Untuk dapat menghapus background suatu objek yang dipotret dengan camcorder, akan dipasang green.
screen di belakang subjek, kemudian dengan proses stitching, background hijau tersebut akan dihilangkan dengan melakukan membuatnya transparan. Kinemaster merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengganti background dengan cara yang sangat mudah, hanya dengan beberapa klik.

Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat
Volume 2, Number 2, April 2024 (Halaman 100 - 106)
DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11402981
e-ISSN : 3024-8434



Gambar 5. export video Tentukan kualitas resolusi/kualitas tampilan video sesuai kebutuhan

Semakin besar resolusi video maka hasilnya akan bagus, dan ukuran video juga semakin besar. Gambar 5 menunjukkan bahwa Kinemaster sedang memulai proses penyimpanan, tunggu dan video pembelajaran siap untuk dibagikan kepada siswa.

Evaluasi

Tahap terakhir yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah evaluasi . Evaluasi beguna untuk mengetahui pencapaian tujuan dari sebuah pelatihan. Berikut tujuan tahapan evaluasi:

1. Untuk mengetahui penguasaan keterampilan peserta;
2. Untuk mengetahui permasalahan peserta dalam proses pelatihan agar dapat dilakukan tindak lanjut;
3. Untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi suatu aktivitas, metode, sarana, dan sumber daya lain dalam melaksanakan kegiatan;
4. Sebagai umpan balik dan informasi penting bagi tim pengabdian untuk memperbaiki kekurangan di kegiatan pengabdian selanjutnya.

Berikut hasil evaluasi kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk dosen universitas labuhanbatu. Secara umum pelatihan terselenggara dengan lancar dan mendapatkan apresiasi dari peserta pelatihan dan mitra pengabdian;

1. Kinemaster merupakan salah satu aplikasi mobile dapat digunakan dimanapun, hanya saja peserta harus mempersiapkan bahan video terlebih dahulu sesuai materi pembelajaran yang akan di bahas;
2. Dari 12 peserta yang mengikuti pelatihan, 10 orang berhasil menyelesaikan tugasnya dan sangat puas sedangkan 2 peserta sedikit terkendala, dikarenakan faktor usia. Untuk beberapa peserta guru yang sudah berusia lanjut sedikit kesulitan dalam pengoperasian karena faktor penglihatan, Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira) Vol.2, No.1,2022120| ini sangat wajar terjadi karena aplikasi kinemaster dilakukan melalui smartphone yang memiliki layar kecil tidak seperti perangkat komputer;
3. Peserta mendapatkan tugas pasca pelatihan dan semuanya mengerjakan dengan baik;
4. Peserta mendapatkan ketrampilan baru dalam membuat video pembelajaran, yang dapat di buat dimanapun tanpa harus menghadap perangkat computer;

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM yang dilaksanakan tercapai.

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk dosen Universitas Labuhanbatu telah terlaksana dengan baik dan mendapat apresiasi oleh seluruh peserta pelatihan. Saat ini kinemaster adalah salah satu video editor terbaik untuk android. Hal

ini dikarenakan fiturnya yang lengkap dan mudah dipahami. Kinemaster dapat digunakan hampir semua smartphone, tidak perlu dengan spesifikasi tinggi. Cara penggunaannya juga sangat mudah dengan efek-efek transisi yang banyak pilihannya. Kinemaster merupakan salahsatu aplikasi mobile yang dapat digunakan dimanapun, hanya saja peserta harus mempersiapkan bahan video terlebih dahulu sesuai materi pembelajaran yang akan di bahas

Dari 12 peserta yang mengikuti pelatihan, 10 orang berhasil menyelesaikan tugasnya dan sangat puas sedangkan 2 peserta sedikit terkendala, dikarenakan faktor usia. Untuk beberapa peserta guru yang sudah berusia lanjut sedikit kesulitan dalam pengoperasian karena faktor penglihatan, hal ini sangat wajar terjadi karena aplikasi kinemaster dilakukan melalui smartphone yang memiliki layar kecil tidak seperti perangkat komputer.

Kesimpulan

Simpulan harus mengindikasi secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Simpulan dapat berupa paragraf maupun berbentuk point-point dengan menggunakan numbering abjad.

Daftar Pustaka

[1] Darmawati, Irawaty, Ade Waode sarasmita uke. Pelatihan pembuatan video pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast) matic. Jurnal E-Dimas. 2021. https://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/7204

[2] Dewi, W. A. F. (2020) 'Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar', Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), pp. 55–61.

[3] Khaira, H. (2021). Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster Diterbitkan oleh Jl. Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN: 978-623-6292-13-6 Copyright © 2021. Authors All rights reserved. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...

[4] Minardi, J. and Akbar, A. S. (2020) 'Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD', E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 11(1), p. 96. doi:10.26877/e-dimas.v11i1.2747.

[5] Surya, Y. P. (2019) 'Penerapan Media Penyuluhan Berbentuk Video Melalui Laman Youtube', Prosiding Konser Karya Ilmiah Nasional 2019, pp. 255–263.