

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic

Darnawati¹, Irawaty², Waode Ade Sarasmita Uke³

^{1,2,3}Universitas Halu Oleo

¹darnawati@uho.ac.id

Received: 14 November 2020; Revised: 18 Februari 2021; Accepted: 27 Februari 2021

Abstract

Partner priority issues were how to design an online learning media that can be used by lecturers and students easily; increase the creativity of lecturers and students, and increase lecturers' awareness of the importance of using technology. This program aimed to conduct training in making learning videos using the kinemaster and screencast automatic applications during the Covid-19 pandemic. The method of implementing activities was to provide training and mentoring, raising awareness, and increasing the lectures' ability. The result showed positive results in terms of increasing competitiveness and values in the field of education of fostered partners. Moreover, there was increasing young lecturers' ability to use technology and information in their daily lives to teach. This could be proven by presenting the material, and participants were allowed to practice making learning videos in groups and individually using the kinemaster and screencast automatic application. The participants were very enthusiastic about this training. This was because they have only used these two applications for making learning videos. 70.6% of them think they are satisfied with this activity. Participants hope that there will be retraining activities about learning applications.

Keywords: video learning; kinemaster; screencast o matic; covid-19

Abstrak

Permasalahan prioritas mitra adalah bagaimana mendesain sebuah media pembelajaran daring yang mampu: digunakan oleh dosen dan mahasiswa dengan mudah; meningkatkan kreativitas dosen dan mahasiswa; dan meningkatkan kesadaran dosen akan pentingnya penggunaan teknologi. Tujuan program ini adalah untuk mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic selama pandemi Covid-19. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu pemberian pelatihan dan pendampingan, penyadaran/peningkatan kemampuan dosen. Keberlanjutan program setelah program ini selesai sepenuhnya dikembalikan kepada dosen yang mengikuti pelatihan untuk melanjutkan implementasi aplikasi pembelajaran ini. Terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan kemampuan para dosen muda dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam kesehariannya untuk mengajar Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena kedua aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. 70,6% mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali.

Kata Kunci: video pembelajaran; kinemaster; screencast o matic; covid-19

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic

Darnawati, Irawaty, Waode Ade Sarasmita Uke

A. PENDAHULUAN

Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) memberikan perubahan besar pada dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara luring berubah menjadi pembelajaran daring. Hal ini didukung oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) mengimbau agar perguruan tinggi memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa darurat Covid-19. Di samping itu pula Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.

Di lingkungan Universitas, dosen dituntut untuk berinovasi memanfaatkan teknologi dan informasi dengan mengadakan pembelajaran secara daring (Fitriyani, Fauzi and Sari, 2020). Adapun yang dapat dilakukan oleh dosen yaitu salah satunya mendesain media pembelajaran daring. Perangkat yang digunakan untuk mendukung kegiatan ini berupa komputer atau laptop, *smart phone*, dan terpenting adalah paket internet. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan berupa aplikasi pembelajaran yang dapat diunduh secara gratis yaitu, whatsapp, google classroom, dan zoom. Menurut (Surya, 2019) media pembelajaran berupa aplikasi android dapat membantu dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, dosen dapat mengunggah materi pembelajaran berupa powerpoint ataupun video, memberikan tugas, dan berdiskusi dengan mahasiswa.

Adapun tantangan besar dalam pembelajaran ini adalah, dosen yang kurang menguasai teknologi dan jaringan internet (Aji, 2020). Munculnya kesulitan ini karena kurangnya latihan, sehingga diperlukan tambahan dukungan dari teman sejawat untuk saling membantu. Selain itu, beberapa lokasi mahasiswa tidak memiliki jaringan internet yang kuat. Hal ini diharapkan sebagai bantu loncatan para dosen untuk tingkatan kemampuan dan kreativitas mereka dalam menghadapi pembelajaran daring. Kegiatan

belajar dapat berjalan efektif sesuai dengan kreativitas dari pengajar dan didukung oleh peserta didik (Dewi, 2020).

Kondisi ini juga dirasakan oleh sebagian kecil di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Halu Oleo. Berdasarkan hasil wawancara oleh beberapa dosen muda pada tanggal 15 Juli 2020, selama pandemi Covid-19, pembelajaran daring yang mereka lakukan kebanyakan menggunakan media whatsapp, youtube, dan aplikasi zoom ataupun google meet. Namun mereka mengalami kendala, dimana beberapa mahasiswa tidak mudah untuk menggunakan aplikasi zoom. Aplikasi ini banyak dikeluhkan oleh mahasiswa karena banyak menghabiskan paket data internet. Di samping itu pula, selama pandemi banyak mahasiswa yang pulang kampung dan dikampung mereka tidak memiliki akses internet yang kuat untuk mengikuti pembelajaran daring. Sehingga, kebanyakan dosen memutuskan untuk membuat group whatsapp khusus kelas mata kuliah masing-masing. hal ini disebabkan oleh Group whatsapp sudah biasa digunakan dan mudah dipahami oleh mahasiswa dan dosen untuk berkomunikasi, mengirim *softcopy file*, dan *voice note* (Zhafira, Ertika and Chariyanto, 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, tim pengabdian mengusulkan untuk membuat media pembelajaran yang bisa kapan saja diakses dan tidak membuat kelas jenuh. Diharapkan nantinya dosen tidak hanya mengirimkan tugas ataupun materi berupa pesan teks kepada mahasiswa, tetapi juga berupaya mendesain video pembelajaran yang menarik. Di dalam video pembelajaran ini sudah berisi video atau suara dosen, dan slide power point. Adapun aplikasi yang mudah untuk digunakan adalah aplikasi kinemaster dan Screencast O matic. Kinemaster adalah salah satu aplikasi *mobile* yang didesain untuk memodifikasi video menjadi lebih menarik oleh pengguna Android dan iOS. Aplikasi *editing* video ini dapat didownload dan diinstal secara gratis (Darmawan and Hamidi, 2018). Sedangkan Screencast O Matic adalah

sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat screencasts pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux.

Permasalahan prioritas mitra adalah bagaimana mendesain sebuah media pembelajaran daring yang mampu: (1) digunakan oleh dosen dan mahasiswa dengan mudah. Platform aplikasi *online* yang digunakan selain mudah tetapi juga tidak menghabiskan banyak paket internet. Hal ini perlu dipertimbangkan karena banyaknya mata kuliah lain yang juga diprogramkan oleh mahasiswa tersebut. Secara tidak langsung mendukung program pemerintah untuk tidak memberatkan ekonomi mahasiswa di saat pandemi Covid-19. (2) Meningkatkan kreativitas dosen dan mahasiswa. Keaktifan dosen mendesain media pembelajaran juga akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri. Sebagai pelaksana pembelajaran, dosen harus sadar akan kondisi tersebut, apalagi sudah beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. Oleh karenanya, pendidik harus mendesain media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan (Minardi and Akbar, 2020). Materi yang diberikan tidak hanya berupa pdf ataupun powerpoint. Sehingga, diharapkan mahasiswa tetap aktif dan tidak bosan mengikuti kelas pada pembelajaran daring. (3) Meningkatkan kesadaran dosen dan mahasiswa akan pentingnya penggunaan teknologi. Di era pandemi Covid-19, dosen dan mahasiswa menyadari pentingnya penggunaan teknologi dan informasi. Ke depannya, pendidikan akan semakin maju, oleh sebab itu proses adaptasi dengan pembelajaran daring ini sangat membantu pemerintah untuk pendidikan yang lebih baik ke depannya.

Solusi yang ditawarkan adalah membuat inovasi yang coba didesain agar pembelajaran tetap berjalan kondusif, interaktif dan menarik selama pandemi Covid-19. Dengan mendesain media pembelajaran berupa video pembelajaran. Dalam satu video pembelajaran berisi kumpulan suara atau video mengajar dosen, powerpoint serta bisa ditambahkan animasi.

Aplikasi kinemaster dan screencast o matic merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang mudah digunakan dan *free* ketika didownload.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Dalam kegiatan ini, partisipasi mitra adalah sebagai pihak yang akan mengimplementasikan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic. Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu pemberian pelatihan dan penyadaran/peningkatan pemahaman terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Peserta pada pelatihan ini adalah perwakilan dosen muda di FKIP UHO yang berjumlah 18 orang. Materi pelatihan membahas: (1) pentingnya teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan; serta (2) panduan penggunaan aplikasi kinemaster dan screencast o matic.

Bentuk evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran dan kepuasan peserta selama mengikuti pelatihan ini adalah berdasarkan hasil kuesioner yang nantinya diberikan kepada peserta pelatihan. Keberlanjutan program setelah PKM selesai sepenuhnya dikembalikan kepada peserta pelatihan untuk melanjutkan implementasi media video pembelajaran ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

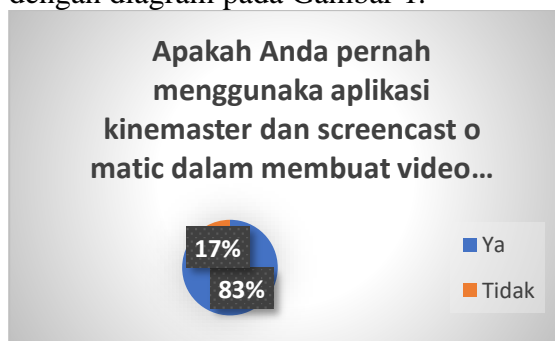
Setelah pelatihan penggunaan aplikasi kinemaster dan screencast o matic, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan interview. Hal ini dilakukan untuk mengetahui (1) tanggapan peserta terhadap penggunaan kedua aplikasi tersebut, serta (2) kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Interview dan kuesioner diberikan kepada peserta pelatihan, dalam hal ini adalah dosen-dosen muda FKIP Universitas Hulu Oleo.

Terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan kemampuan para dosen muda dalam menggunakan teknologi dan informasi

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic

Darnawati, Irawaty, Waode Ade Sarasmita Uke

dalam kesehariannya untuk mengajar Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena kedua aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Biasanya mereka gunakan aplikasi kinemaster untuk desain *story* Whatsapp ataupun Instagram. Berbeda halnya dengan aplikasi screencast o matic masih baru mereka gunakan. Tanggapan ini didukung dengan diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Tanggapan Peserta Terkait Pengalaman Penggunaan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic

Berdasarkan Gambar 1, menunjukkan bahwa 83,3% dosen tidak menggunakan aplikasi kinemaster untuk membuat video pembelajaran sebelum pelatihan. Adapun hasil wawancara dengan salah satu peserta yang beranggapan bahwa dengan adanya aplikasi kinemaster, dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dari Adnyana *et al.*, (2020) yang menyatakan bahwa peningkatan nilai terjadi karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

Di samping itu pula, aplikasi Screencast O Matic juga menarik perhatian peserta pelatihan saat praktik pembuatan video pembelajaran. Di samping itu mereka juga beranggapan bahwa penggunaan aplikasi screencast o matic dapat memaksimalkan pembelajaran secara *online*. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Dewi (2016) yang mengemukakan bahwa hasil belajar

mahasiswa lebih baik jika menggunakan aplikasi screencast o matic dibanding kelas konvensional. Di samping itu pula menurut peserta pelatihan, aplikasi ini lebih mudah digunakan. Mereka hanya perlu menyiapkan bahan ajar baik itu berupa dokumen powerpoint, pdf, dan sebagainya. Selain itu pula diperkuat oleh suara dosen sendiri dalam menjelaskan. Hal ini dibuktikan dengan diagram pada Gambar 2 yang menunjukkan bahwa 55,6% peserta pelatihan beranggapan bahwa, Sreencast O Matic lebih mudah digunakan dibandingkan kinemaster. Namun, presentasi keduanya tidaklah jauh berbeda.

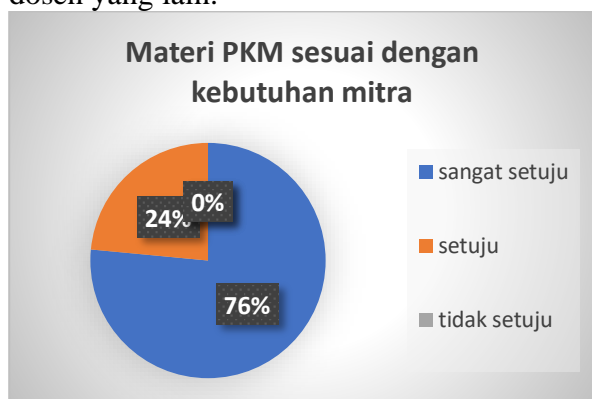


Gambar 2. Tanggapan Peserta Terkait Aplikasi Termudah untuk Pembuatan Video Pembelajaran

Dengan aplikasi kinemaster dan Screencast O Matic, membuat dosen lebih kreatif mendesain bahan ajarnya, baik itu berupa video, maupun gabungan audio, video dan dokumen seperti powerpoint dan sebagainya. Hasil interview dengan peserta pelatihan, mereka beranggapan bahwa mahasiswa mereka akan lebih tertarik belajar jika dosen menggabungkan beberapa media pembelajaran di saat pandemik. Tidak hanya monoton mengirimkan file dokumen, tetapi mereka juga butuh mendengarkan suara langsung dari dosen masing-masing. Disisi lain, para peserta juga merasa kasihan kepada peserta jika harus selalu menggunakan aplikasi Zoom, karena aplikasi ini sangat banyak menggunakan paket internet mahasiswa. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu dosen untuk membuat bahan ajar berupa video

pembelajaran yang mudah diakses oleh mahasiswa.

Hasil kuesioner bagian ke-2 yaitu mengenai kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hal ini sangat penting bagi para pengusul agar dapat introspeksi diri dan belajar dari kegiatan ini, agar selanjutnya lebih baik. Adapun hasil kuesioner terhadap kepuasan mitra tersaji pada Gambar 3 yang menunjukkan bahwa 76% mitra beranggapan bahwa materi pelatihan yang diberikan oleh pengusul sesuai dengan kebutuhan mitra saat pandemik ini. Sehingga setelah pelatihan ini, peserta diharapkan dapat langsung memanfaatkan pengetahuan teknologi ini dalam mengajar dan bisa memberikan informasi penggunaan aplikasi ini ke teman dosen yang lain.



Gambar 3. Kepuasan Mitra

Selain itu pula yang tidak kalah pentingnya adalah setelah pelatihan ini diharapkan adanya peningkatan kesejahteraan/ kecerdasan mitra. 82% peserta sangat setuju terhadap hal tersebut. Mereka merasa sangat memanfaatkan waktunya selama dua hari mengikuti kegiatan ini. Mereka jadi tahu bagaimana membuat video pembelajaran dengan mudah dan aplikasinya gratis. Secara umum 70,6% mereka beranggapan puas terhadap pelatihan ini. Di samping itu pula, pelatihan pembuatan media pembelajaran bisa memotivasi pendidik baik itu dosen ataupun guru untuk membuat media pembelajarannya sendiri (Hakim *et al.*, 2020). Adapun dokumentasi kegiatan selama pelatihan tersaji pada Gambar 5-6.



Gambar 4. Peningkatan Kesejahteraan/Kecerdasan Mitra



Gambar 5. Pembuatan Video Pembelajaran dalam Kelompok



Gambar 6. Pengecekan Pembuatan Video dalam kelompok

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra. Mitra dalam hal ini adalah dosen-dosen muda FKIP Universitas Halu Oleo. Adanya peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Secara umum 70,6% mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali terkait penggunaan aplikasi pembelajaran lainnya.

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic

Darnawati, Irawaty, Waode Ade Sarasmita Uke

Saran

Kegiatan PKM seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama, maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran masyarakat yang benar-benar membutuhkan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran. Sasaran selanjutnya bisa untuk siswa/mahasiswa, dan guru/dosen.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Halu Oleo karena telah memberikan kesempatan kepada tim pengusul Program Kemitraan Masyarakat untuk mengadakan pelatihan ini, serta pemberian dana hibah internal melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. B. *et al.* (2020) 'Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster (Program PkM)', in *Proceeding Senadimas Undiksha*, pp. 1758–1765.
- Aji, R. H. S. (2020) 'Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia', *Salam: Journal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), pp. 395–402. doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- Darmawan, A. and Hamidi, J. (2018) *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dewi, S. V. (2016) 'Efektivitas penggunaan media Screencast O-Matic pada mata kuliah kalkulus integral terhadap hasil belajar mahasiswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 2(1), pp. 61–66. Available at: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/Sin21>.
- Dewi, W. A. F. (2020) 'Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 55–61.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I. and Sari, M. Z. (2020) 'Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19', *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), pp. 165–175.
- Hakim, L. *et al.* (2020) 'Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran', *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), p. 38. doi: 10.26877/e-dimas.v11i1.4295.
- 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.
- Surya, Y. P. (2019) 'Penerapan Media Penyuluhan Berbentuk Video Melalui Laman Youtube', *Prosiding Konser Karya Ilmiah Nasional 2019*, pp. 255–263.
- Zhafira, N., Ertika, Y. and Chariyanto (2020) 'Persepsi Mahasiswa terhadap Perkuliahan Daring sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19', *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1), pp. 37–45.