

Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SD 03 Koto Pulai

KineMaster Application in Creating Learning Videos at SD 03 Koto Pulai

Fira Saputri

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar
Jl. Sudirman No. 137, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat

firasaputri2022@gmail.com

Adam Mudinillah

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar
Kecamatan Pariangan, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat

adamudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id _

Diterima:
14 Oktober 2021
Direvisi:
24 Desember 2021
Disetujui:
23 Desember 2022

ABSTRAK: Seiring berkembangnya zaman, terutama dalam hal teknologi, makin banyak pula keuntungan yang bisa didapatkan apabila kita bisa mengimbangnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi KineMaster di kalangan pemula, guru-guru di sekolah dasar, serta muda-mudi yang membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai bahan ajar ataupun penugasan kuliah. Saat pandemi Covid-19, proses belajar mengajar pun turut berubah. Jika semula para guru terbiasa memberi materi lewat buku, sekarang bahan ajar diberikan lewat media online berupa ebook, kelas digital, atau video pembelajaran. Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada para guru SD 03 Koto Pulai, Provinsi Sumatera Barat untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster. KineMaster memiliki beberapa fitur yang menarik di antaranya background, musik; penggabungan video yang terputus, dan memasukkan animasi yang menarik lainnya. Aplikasi KineMaster adalah aplikasi yang pintar dalam editing video yang bisa tampil di layar smartphone dan di laptop yang dilengkapi dengan Android yang bekerja sangat profesional dan lengkap dengan fitur menarik. Metode dalam penelitian ini bersifat kualitatif yang mengandung makna lebih dalam. Pelaksanaan pengabdian ini diselesaikan dalam tiga tahapan kegiatan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Persiapan dilakukan dengan melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan para guru dalam kegiatan pengajaran di kelas. Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan media daring, yaitu dengan aplikasi Zoom, dilanjutkan dengan praktik langsung dibantu oleh tim, disertai dengan tanya jawab dan latihan oleh para peserta pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan di SD 03 Koto Pulai, Provinsi Sumatera Barat. Tahap pelaporan dilakukan setelah selesainya kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini dilaksanakan selama lima hari dalam satu

sesi pengabdian pada masyarakat, yaitu tanggal 30 November--04 Desember 2021 mulai pukul 09.00--12.00 WIB, bertempat di SD 03 Koto Pulai, Provisini Sumatra Barat. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, para guru terlihat sangat antusias dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan oleh tim pengabdian.

Kata Kunci: aplikasi KineMaster; bahan ajar; pembelajaran berbasis multimedia

ABSTRACT: Along with the development of the time, especially in terms of technology, more benefits can be obtained if we can make use of it. This study aims to develop learning media in elementary schools with KineMaster application by the beginners, elementary school teachers, and youths who make multimedia-based learning media as teaching materials or lecture assignments. During the COVID-19 pandemic, the teaching-learning process changes. The teachers were used to teaching with books, now they teach via online media such as ebook, digital class, and learning video. This community service aims to provide insights to SD 03 Koto Pulai teachers, West Sumatra Province to improve their abilities and knowledge in making learning media with KineMaster application. KineMaster has several interesting features such as the background, music, combiing two videos, nad adding interesting animation. KineMaster application is a professional and interesting smart application for video editing that can be used in smartphones or laptops with Android system. This research is a qualitative research with deep insight. The community service is carried out in three phases: preparation, implementation, and reporting. Preparation is done through preliminary survey to know what are needed by the teachers in their teaching process in the class. Implementation of training is conducted via Zoom, and continued with team-guided-practice and question-answer session. This activity is carried out in SD 03 Koto Pulai, West Sumatera Province. Reporting is made after the community service is completely done. The community service is carried out for 5 days, from 30 November – 04 December 2021 at 9 a.m. to 12 a.m. Western Indonesian Time at SD 03 Koto Pulai, West Sumatera Province. The result shows that the teachers are very enthusiastic in attending every session delivered by the team.

Keywords: KineMaster application; multimedia-based learning; teaching material

PENDAHULUAN

KineMaster adalah sebuah aplikasi yang canggih dalam pengelolaan editing video dan bisa diinstal di *smartphone* Android yang tidak berbayar atau gratis, bermanfaat untuk pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia (Nurmaliza *et al.*, 2021). Aplikasi ini berasal dari perusahaan yang luar biasa

dan berkembang pesat di Seoul, Korea Selatan. Perkembangan pesatnya pun hingga ke Indonesia. Aplikasi ini diciptakan pada tanggal 26 Desember tahun 2013. Ini berarti bahwa aplikasi KineMaster sudah diterbitkan sekitar kurang lebih 8 tahun (Leni Arbaatin Annisa, 2021). KineMaster dipenuhi dengan

tampilan yang sangat elegan dan menarik simpati bagi penggunanya. Oleh karena itu, aplikasi KineMaster menjadi bagian terfavorit dari kebanyakan orang dalam membuat pengeditan video multimedia. Pada awal penggunaan aplikasi KineMaster hanya terdapat beberapa menu utama.

Aplikasi KineMaster adalah aplikasi pintar dalam editing video yang bisa tampil di layar *smartphone* dan di laptop yang dilengkapi dengan Android dan bekerja sangat profesional lengkap dengan fitur menarik yang dapat kita jumpai. Selain itu, editing video di sini dapat kita percepat sesuai dengan keinginan kita sehingga menjadikan aplikasi ini layak untuk diinstal (Gusteti *et al.*, 2020). Penggunaan bisa mengambil gambar yang sudah ada di Google kemudian ditambahkan di editing KineMaster. Kita juga bisa mengontrol pencerahan di efeknya bahkan kita bisa memudahkan jika ada sesuatu yang ingin kita samarkan. Menu yang ada antara lain audio, teks, *project*, tema, *editing text*, dan dukungan media lainnya. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi KineMaster adalah tombol fitur *new project*, *setting*, *help*, dan *store*.

Seiring berjalannya waktu, dunia dan teknologi yang makin canggih, makin bertambah pula pengetahuan kita, tergantung kita bisa memanfaatkannya atau tidak. Oleh karena itu, proses belajar mengajar tidak hanya dilakukan secara manual, misalnya dengan metode ceramah, tetapi juga harus memperagakan sebuah media atau multimedia yang sangat berpengaruh terhadap minat anak-anak untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan dua kegiatan yang berbeda, tetapi berlangsung secara bersamaan. Oleh karena itu, guru harus jeli dan pintar dalam berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan KineMaster (Laily Amin Fajariyah, 2018).

Pembelajaran yang berjalan secara daring ini sangat menyusahakan di kalangan guru pada saat menjelaskan materi. Siswa pun kebanyakan kebingungan dan tidak

paham dengan apa yang dijelaskan guru. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, mari kita pelajari penggunaan aplikasi KineMaster untuk mengoptimalkan penjelasan materi yang akan kita berikan kepada siswa agar mereka meresapi penjelasan dari video pembelajaran tersebut. Dengan keadaan yang serba daring, ini akan memberikan kemudahan bagi mereka yang terkendala dalam membuat tugas di rumah (Zulfadhli *et al.*, 2019). Apalagi setiap penugasan siswa harus dikerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai bentuk nyata dan barang nyata atau wahana yang mengandung instruksi yang merangsang anak untuk belajar (Dewi dan Sriwijaya, 2021). Media pembelajaran kita desain semenarik mungkin dari materi pembelajaran yang ada. Nantinya guru menerangkan atau menjelaskan di kelas untuk mempercepat pemahaman anak-anak terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, memicu keaktifan anak, dan menarik simpatinya. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih terasa sempurna dan tujuan pembelajaran pun tercapai secara maksimal sebab media pembelajaran secara langsung dapat memberikan pemahaman tersendiri terhadap anak-anak.

Adapun cara yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya adalah mendesain media pembelajaran yang berbasis multimedia. Aplikasi KineMaster ini dapat digunakan di *smartphone*, komputer, atau laptop (Winarsih dan Susanto, 2021). Media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilakukan di aplikasi KineMaster. Aplikasi tersebut sangat mempermudah kita sebagai pengguna pemula. Terdapat beberapa macam fitur pilihan yang menarik kita untuk membuat pengeditan video di sana. Melalui KineMaster, guru dapat mengunggah media pembelajaran berupa video pendek yang ditayangkan di dalam kelas. Selain itu, aplikasi ini sangat membantu keefektifan dan keaktifan anak dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal sebagaimana semestinya (Adnyana *et al.*, 2020).

KineMaster juga terdiri dari banyak hal yang mendukung, misalnya banyak lapisan video, audio, teks, gambar, dan efek yang membuat video tersebut lebih berkualitas dan menarik. Cara mengedit video tersebut sangatlah mudah. Kita cukup menggunakan fitur yang tertera di sana dengan fungsi yang berbeda-beda. Cobakan saja fitur tersebut satu per satu sehingga kita akan tahu fungsi dari menu yang kita pilih. Kita juga bisa menambah animasi gambar kartun yang mendukung agar video kita menarik. Setelah mengedit, video kita simpan sesuai dengan kapasitas ruang yang kita pilih dan setelah selesai kita *save*. Kemudian video tersebut bisa kita *upload* di Youtube, Whatsapp, Instagram, dan juga Facebook.

Sedikit demi sedikit teknologi *smartphone* sudah menggeser kejayaan komputer. Dengan *smartphone* yang praktis dan mudah dibawa ke mana-mana, kita mudah berkomunikasi dengan internet yang secepat kilat dan bisa menggunakan aplikasi yang layaknya di komputer (Khaira, 2011). Jadi, teman-teman yang hobi membuat video berbasis multimedia bisa langsung menggunakan aplikasi KineMaster ini. Tujuan utama aplikasi ini adalah dapat digunakan untuk editing video; fiturnya lengkap layaknya yang terdapat di komputer, seperti Windows Moviemaker, Wondersharefilmora, dan Adobepremiere. Dukungan fitur aplikasi KineMaster, yaitu *project*, adalah membuat video *step-by-step*, tahap demi tahap, berproses, memasukkan video yang akan diedit, dan kita juga bisa menggunakan musik yang ada di *smartphone* kita sendiri (Annisa dan Ramadan, 2021).

Kendala yang dialami oleh pengguna adalah kurangnya keterampilan dalam mendesain dan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi KineMaster, ditambah dengan minimnya pengetahuan mereka terhadap pengaplikasian KineMaster. Terdapat beberapa pendekatan dalam pelatihan ini. Yang pertama, melakukan survei video menggunakan aplikasi KineMaster di Android atau komputer. Selanjutnya, memberikan tahapan pada penggunaan aplikasi KineMaster, dan yang terakhir

melakukan survei terhadap pengembangan penggunaan aplikasi KineMaster.

Kendala yang dirasakan oleh guru dalam pembelajaran daring adalah kesusahan dalam menjelaskan materi. Dengan jarak jauh ini tidak efektif rasanya jika materi hanya dijelaskan dengan tidak sempurna. Cara berkomunikasi kita pun jadi terhambat oleh jarak yang jauh (Setijowati *et al.*, 2021). Perkembangan bagi anak-anak yang kelas rendah kurang karena mereka masih sangat butuh sosialisasi yang efektif dari guru, teman, dan lingkungan sekolah. Maka dari itu, untuk menambah keefektifan belajar, guru bisa membuat video berbasis multimedia yang sangat membantu pemahaman anak-anak dalam belajar di rumah. Lewat video itu siswa bisa melihat dan memahami berulang kali. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berimajinasi dengan animasi yang menarik siswa untuk belajar.

Dukungan media adalah mendukung semua jenis format media. Selain itu, semua video tersimpan secara langsung di *smartphone* atau di memori eksternal. Terdapat audio berupa musik pengiring video yang telah disediakan di aplikasi KineMaster tersebut. Bisa juga digunakan rekaman audio berupa suara atau rekaman suara yang sudah disediakan sebelum mengedit. Video dan foto sangat sulit dipisahkan karena keduanya memiliki kaitan yang dekat sehingga terkadang dalam pengeditan kita juga membutuhkan beberapa foto untuk melengkapi kesempurnaan editing video yang ada di dalamnya.

Pemanfaatan video pembelajaran berbasis multimedia bersifat alternatif yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring seperti saat sekarang untuk media pembelajaran sekolah dasar dan untuk pendidikan anak usia dini sekalipun (Puryono, 2020). Pembelajaran daring sudah dilakukan sejak bulan Maret tahun 2020 sampai sekarang. Oleh karena itu, kualitas pendidikan jadi merosot dan tidak berkualitas lagi seperti dulu. Karena sekolah dasar juga melaksanakan sistem daring, bisa kita bayangkan betapa susah dan terkendalanya anak-anak yang kelas rendah

dalam menyelesaikan tugasnya di rumah. Untuk itu, butuh keprofesionalan guru dalam memberikan materi yang dijelaskan kepada siswa.

KineMaster merupakan aplikasi yang sangat penting dalam pembelajaran saat ini. Alat yang digunakan dalam *best practice* ini adalah *smartphone* yang di dalamnya sudah termuat aplikasi KineMaster. Adapun hal-hal yang diperlukan adalah:

- a. paket internet,
- b. gambar yang terkait dengan pembahasan,
- c. audio yang terkait dengan pembahasan, dan
- d. soal yang terkait dengan pembahasan.

Sementara itu, kendala dalam pengolahan KineMaster tersebut adalah guru yang kurang memahami aplikasi KineMaster. Munculnya kesulitan itu karena guru kurang memahami aplikasi KineMaster (Permata dan Nursiwi Nugraheni, 2021). Mereka masih belum memahami konsep dan cara membuat bahan ajar menggunakan video agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah dalam era pandemi Covid-19 ini. Perkembangan teknologi informasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran khusus di tingkat pendidikan sekolah dasar (Handoko, 2021). Apalagi bagi guru-guru yang sudah berusia lanjut, mereka pasti sangat terkendala dalam pembuatan media dengan KineMaster ini. Untuk itu, diperlukan tambahan dukungan dari teman sejawat untuk saling membantu. Di samping itu, penggunaannya sangat membutuhkan kejelian dan kegigihan dalam melihat setiap menu yang ada di dalam KineMaster. Berani mencoba sesuatu yang belum diketahui adalah sebuah pilihan yang bagus bagi pemula sebagai pengguna KineMaster.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi terbaiknya adalah bentuk dan model media multimedia yang bisa digunakan atau diakses kapan saja dengan tujuan agar tidak membuat kelas jenuh (Gide, 1967). Oleh karena itu, diharapkan agar guru tidak hanya mengirimkan tugas dan materi di kelas berupa pesan teks kepada siswa, tetapi juga desain video multimedia yang menarik simpati siswa untuk belajar sehingga mudah dipahami

oleh anak. Adapun aplikasi yang mudah untuk digunakan adalah aplikasi KineMaster. KineMaster adalah aplikasi yang diinstal secara gratis di perangkat Android untuk menuangkan hobi kita dalam pembuatan editan video yang berbasis multimedia. Selain itu, aplikasi ini bermanfaat untuk membuat video media pembelajaran.

Langkah-langkah dalam penggunaan KineMaster adalah sebagai berikut. Yang pertama, pastikan dulu aplikasi tersebut sudah di-*download* di dalam perangkat Android, laptop, atau gadget, lalu buka aplikasi tersebut. Kemudian lihat menu yang ada di dalamnya. Masukkan video yang ingin kita edit dengan berbagai macam pilihan menu yang ada di KineMaster tersebut. Otak-atiklah menu tersebut. Jika merasa janggal, segera tekan tombol kembali. Di sana ada banyak sekali pilihan yang luar biasa agar video yang diedit terlihat lebih menarik. Selain itu, penggunaan aplikasi KineMaster melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran sehingga bisa kita buat sesuai dengan selera masing-masing.

Adapun salah satu tujuan membuat media dengan KineMaster ini adalah membantu proses pembelajaran di sekolah, membuat anak-anak lebih cepat memahami pembelajaran, menarik semangat anak, pembelajaran lebih efektif, dan anak-anak berpartisipasi aktif (Eka dan Nugraha, 2020). Oleh karena itu, KineMaster sangat bermanfaat dalam pembuatan media berbasis video singkat multimedia ini. KineMaster juga sangat menunjang kegiatan proses belajar mengajar dan sangat membantu terhadap kecepatan pemahaman anak-anak dalam belajar. Selain itu, aplikasi ini dapat memicu, memancing, serta menarik simpati anak-anak untuk belajar.

Hal pertama yang kami lakukan adalah menentukan konsep video animasi dan menentukan skenario yang sesuai dengan konsep kemudian kami mencari ide yang sesuai. Setelah muncul ide, kemudian kami membuat *material design* yang sesuai dengan konsep dan skenario video animasi yang dirancang. Selanjutnya, kami membuat *storyboard* untuk video animasi. Bukan itu

saja, tetapi banyak lagi fitur *background* yang lebih menarik apabila tiba-tiba pikiran kita berubah. Oleh karena itu, jangan merisaukan pilihan desain video pembelajaran yang akan diedit di aplikasi KineMaster ini karena banyak sekali variasi yang sesuai dengan selera dan keperluan setiap pengguna.

Berikut adalah kesimpulan dari media. Media adalah segala sesuatu yang menyalurkan pesan dan menyampaikan makna secara langsung dari sumber yang dibuat secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Media juga bertujuan untuk menambah wawasan, keterampilan, pengetahuan, dan perubahan sikap. Contoh media pembelajaran di sekolah, selain video yang berbasis multimedia, adalah papan tulis, buku guru, buku tema, video, film, media massa, radio, dan televisi. Media ini sudah sangat banyak digunakan oleh guru Sekolah Dasar 03 Koto Pulai. Dalam kesempurnaan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang dibuat dengan KineMaster ini juga memudahkan anak terhadap penjelasan materi dari gurunya.

METODE

Untuk mengembangkan produk yang berupa KineMaster, peneliti mengenalkan aplikasi KineMaster ini lewat pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia yang dimanfaatkan oleh kalangan mudamudi, guru, mahasiswa, dan dosen. Sekalipun tujuannya adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, peneliti menganalisis aplikasi KineMaster jauh sejak sebelum peneliti bisa menganalisisnya sedetail mungkin. Untuk menjelaskan KineMaster ini, tentulah kita harus memahami aplikasi tersebut sebelumnya. Oleh karena itu, dalam instrumen kali ini kami akan menjelaskan metode dalam penelitian ini, yaitu bersifat kualitatif yang mengandung makna lebih dalam (Widiono, 2021).

Pada tahap implementasinya pengguna dapat belajar sebagai pemula dan mencoba tahap awal yang bisa dipandu secara *step-by-step* dan sedikit sulit karena belum terbiasa.

Akan tetapi, dengan fitur menunya yang memukau, kita bisa memilih menu mana yang hendak kita coba terlebih dahulu. Silakan coba satu per satu, nanti akan ada pilihan yang sesuai dengan hati. Sejak lahirnya, aplikasi KineMaster sangat membantu kita di bagian penugasan mahasiswa, media pembelajaran untuk guru, dan dosen (Shofiyah *et al.*, 2021). Pengembangan aplikasi KineMaster berbasis multimedia ini ada tiga, yang pertama berupa video, kedua penjelasan materi, yang ketiga musik yang akan mengiringi editan tersebut.

Peneliti memadukan pelatihan panduan KineMaster ini dengan pengabdian kepada masyarakat dan didampingi oleh rekan yang sudah paham dengan aplikasi KineMaster. Gunanya adalah untuk memandu pembuatan penggunaan editing KineMaster yang berbasis multimedia agar mencapai hasil yang maksimal dan sempurna untuk ditonton dan untuk diperagakan di kelas nantinya (Firmansyah, 2021). Selain itu, guru harus bisa membuat berbagai animasi video yang mendukung proses pembelajaran anak-anak di sekolah dasar. Jika terdapat keraguan dalam penggunaan KineMaster ini, kita menghubungi orang yang lebih paham terhadap penggunaan aplikasi ini. Bagi pemula keraguan itu adalah hal yang biasa karena mereka belum terbiasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SD 03 Koto Pulai, sudah digunakan aplikasi KineMaster untuk mengedit video pembelajaran berbasis multimedia untuk mempermudah proses pembelajaran di sekolah dasar. Alat untuk mempermudah atau membantu proses pembelajaran tersebut disebut media pembelajaran. Oleh karena itu, agar pembelajaran terasa lebih optimal marilah kita gunakan aplikasi KineMaster untuk proses pembuatan video (Kanang Ulhadi, Aunurrahman, 2019). Penggunaan aplikasi tersebut dapat memancing dan memicu simpati anak-anak untuk belajar karena media yang kita berikan berbeda dengan yang sebelumnya. Untuk mengimplementasikan aplikasi KineMaster, diadakan pelatihan tata cara penggunaan

metode aplikasi KineMaster ini dengan tujuan menyadarkan akan perlunya pemahaman terhadap penggunaan aplikasi KineMaster. Panduan penggunaan aplikasi KineMaster ini berbentuk evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan pembuatan video multimedia pembelajaran serta untuk melihat kepuasan peserta panduan selama mengikuti pelatihan tersebut.

Dengan teknologi yang makin canggih ini, berpandai-pandailah dalam mengimbangnya, untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan wawasan kita dalam memilih dan memilah yang benar (Kusuma *et al.*, 2020). Manfaatkanlah jika sesuatu itu memberikan dampak positif seperti KineMaster yang sangat membantu kita dalam membuat berbagai bentuk media, antara lain video, audio, Powerpoint, gambar, atau foto dan juga penjelasan materi. Sangat banyak variasi dan fitur yang dapat kita pilih di sana sesuai dengan pilihan dan keinginan. Kemandirian belajar sangat berpengaruh untuk memantau pemahaman anak terhadap belajarnya. Hal tersebut dapat kita lihat dari penyampaian materi dari guru, yaitu apakah memakai media atau tidak.

Pembelajaran daring sangat membutuhkan aplikasi Whatsapp, Facebook, Instagram, dan Youtube. Video yang kita unggah di aplikasi tersebut dapat dari berbagai jenis tempat pengeditan seperti Canva, Inshot, ataupun KineMaster yang membantu untuk kemudahan kita dalam membuat video berbasis multimedia (Zulfadhli *et al.*, 2019). Setelah melakukan pengeditan, jangan lupa melakukan *upload* di Youtube agar dapat dilihat oleh khalayak umum. Untuk cara mudahnya, kita sebagai guru kirimkan saja *link*-nya lagi untuk siswa di sekolah dasar. Walaupun demikian, penggunaan video pembelajaran yang berasal dari Youtube diketahui memiliki efek positif terhadap minat pembuatan video multimedia dengan menggunakan KineMaster. Pembuatan tugas serta pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster untuk membantu guru-guru sekolah dasar,

khususnya SD 03 Koto Pulai. Perlu kita ketahui bahwa dengan adanya penyebaran virus korona, dunia pendidikan mengalami suatu hal baru, yakni proses pembelajaran yang selama ini berlangsung secara tatap muka dialihkan secara daring atau *online* agar penyebaran virus di kalangan pelajar bisa diminimalkan. Pada langkah selanjutnya dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, narasumber menampilkan video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster. Penampilan video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster sangatlah menarik karena aplikasi KineMaster sangat bagus untuk tampilan video.

Alat yang digunakan untuk membuat video berbasis multimedia tersebut adalah perangkat *smartphone* yang sangat mudah digunakan, lebih kuat, dan sistem operasi seluler yang luas. Menu dan fitur yang ada di aplikasi KineMaster cukup lengkap seperti *copy, crop, cut, trimming*, dan masih banyak yang lain (Wulandari *et al.*, 2021). Oleh karena itu, manfaatkan kecanggihan teknologi untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman.

Adapun metode penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif karena menganalisis aplikasi KineMaster. Media sangat berguna apalagi dalam kondisi seperti sekarang ini yang tidak memungkinkan bagi sekolah untuk melakukan tatap muka. Selain itu, berbagai kendala dapat kita alami sebagai pendidik sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

Berikut ini adalah menu yang ada di KineMaster (Dewi, 2021).

1. *Project Assistant*; fitur KineMaster yang satu ini akan menjadikan video kita secara bertahap-tahap dan *step-by-step*, dimulai dari pemilihan video yang akan diedit, pilih judul, masukkan filter, rekaman suara yang sudah disiapkan dimasukkan. Oleh sebab itu, adanya fitur aplikasi KineMaster ini sangatlah menolong dan bermanfaat untuk kita yang merupakan pengguna pemula.

2. Dukungan Media; aplikasi KineMaster ini mendukung semua jenis bentuk media yang akan kita buat dan cara memasukkan media tersebut ke dalam aplikasi ini sangatlah mudah karena secara tidak langsung media tersebut akan langsung tersimpan secara otomatis di *smartphone* atau di dalam memori eksternal yang akan tersimpan di Android kita.
3. Audio; aplikasi KineMaster ini juga menyediakan fitur musik dan latar yang bervariasi yang bisa kita pilih sesuai selera masing-masing. Video yang kita edit dapat kita tambah dengan alunan musik pengiring dan bisa kita gunakan rekaman audio yang telah kita siapkan di *smartphone* atau di laptop.
4. Teks; kita sediakan sebuah fitur tulisan atau sebuah penjelasan materi yang akan kita masukkan di editan KineMaster tersebut. KineMaster juga menyediakan tempat untuk memanipulasi teks dengan berbagai jenis *font* dan gaya sehingga hasil pengeditan video di KineMaster tersebut dapat tampil lebih sempurna.
5. Tema; bagi yang memakai aplikasi KineMaster tidak perlu bimbang dan khawatir lagi karena di aplikasi KineMaster sudah tersedia beberapa menu fungsi di antaranya *on stage*, *serene*, *basic*, dan *travel* yang mempermudah kita untuk memakainya.
6. *Tool Editing*; aplikasi KineMaster sudah disempurnakan dengan beberapa varian di antaranya bisa melakukan *delete* dan *crop*, memberikan warna, *background* latar, dan bisa kita masukkan gambar dari galeri.

Oleh karena itu, untuk penggunaan aplikasi KineMaster ini kita perlu bimbingan orang yang sudah sangat memahami KineMaster ini. Pemanfaatan aplikasi ini ditujukan untuk yang membutuhkannya. Oleh sebab itu, pembuatan video di KineMaster harus sesuai dengan proses dan tahapannya sesuai dengan panduan (Khaira, 2011). Dalam membuat video ini perlu persiapan yang matang dan pemahaman terlebih dahulu agar hasilnya mencapai kesempurnaan yang

optimal dan bisa dibagikan di Instagram, Whatsapp, dan Youtube karena apabila kita sudah terbiasa membuat video tersebut maka yang akan datang kita tidak kesusahan lagi dalam membuatnya untuk yang kesekian kalinya (Darnawati *et al.*, 2021).

Guru yang telah dilatih sesuai panduan dalam penggunaan KineMaster ini telah berhasil membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan secara jarak jauh (daring). Ada beberapa langkah dalam panduannya (Wilson, 2020) yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan
Video yang diperlukan untuk pembelajaran mendatang dianalisis, jadwal pembuatannya selama empat hari, dan melatih penyusunan materinya.
2. Pelaksanaan
Selama empat hari cara pemakaian dengan sistem daring tersebut dipandu, pemahaman pengguna lebih diutamakan, untuk kesempurnaan video diedit di aplikasi KineMaster.
3. Evaluasi
Penggunaan video yang telah diedit diuji perkembangannya; seberapa dalam pemahaman pengguna terhadap aplikasi KineMaster tersebut.



Gambar 1. Cover Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Hasil yang telah kami buat adalah video animasi tentang menganalisis buku guru kelas IV SD. Video animasi kami berdurasi 9 menit 24 detik yang memiliki penjelasan buku kelas IV tema 1 subtema 1. Video animasi ini bermula dari saya yang merupakan seorang

mahasiswi IAIN Batusangkar yang berasal dari Tapan, Kabupaten Pesisir Selatan. Video ini memberi tahu bahwa pada zaman ini kita harus pandai mengolah teknologi yang canggih seperti sekarang; tidak hanya anak muda yang dapat membangun pengetahuan, tetapi guru-guru yang sudah matang dalam segi umur juga harus pandai mengolah KineMaster ini. Terdapat banyak manfaat dan kemudahan yang dapat kita rasakan ketika kegiatan belajar berlangsung. Video yang saya buat berbentuk edukasi sehingga dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai kejelasan materi tersebut. Jadi, melalui video animasi ini kita dapat mengajarkan dan memberikan pemahaman kepada setiap orang bahwa media pembelajaran tersebut sangat mendukung. Dengan adanya video animasi tersebut anak-anak juga dapat lebih mudah mengerti hal yang ingin kita sampaikan mengenai materi tersebut.

Penelitian di atas telah saya laksanakan pada tanggal 20 September tahun 2021. Penelitian ini bersifat kualitatif yang dapat mendukung pembelajaran yang serba daring seperti sekarang ini. Guru harus profesional dalam membuat bahan ajar, membuat media, dan menjelaskan materi dengan jelas dan menarik semangat anak untuk belajar. Oleh karena itu, guru tidak hanya bisa mengambil video yang sudah jadi di Youtube, tetapi guru juga bisa membuat video di KineMaster dengan panduan yang lengkap di sini. KineMaster tidak hanya bermanfaat untuk guru di sekolah, tetapi juga sangat bermanfaat untuk mahasiswa dalam memenuhi tugasnya di kampus.

Aplikasi KineMaster ini banyak memberikan manfaat; secara tidak langsung memberikan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan dalam mendesain berbagai animasi video untuk mendukung proses pembelajaran di SD 03 Koto Pulai, serta dapat meningkatkan kemampuan pembuatan video media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah dasar. Aplikasi KineMaster pada saat ini sudah banyak digunakan di dunia pendidikan karena pengaplikasiannya yang cukup mudah sehingga disukai oleh kalangan

anak-anak muda. Mereka memanfaatkannya untuk mengerjakan tugas perkuliahan. Sementara itu, guru memanfaatkannya untuk kesempurnaan proses belajar dan mengajar di kelas.



Gambar 2. Peng-upload-an Video Editing KineMaster di Youtube

Gambar 2 menunjukkan video berbasis multimedia yang dapat kita paparkan. Selain di Whatsapp, ternyata hal itu bisa dilakukan di Youtube dan juga bisa kita *upload* di Instagram sesuai dengan keinginan dan selera kita. Pada saat meng-*upload*, mungkin cukup memakan data yang banyak, tetapi tunggu saja sampai *loading*-nya selesai dan sampai video benar-benar ter-*upload* dan bisa dinikmati oleh penonton. Bagi kalangan muda-mudi yang belum pernah melihat pengaplikasian KineMaster dalam pengeditan media pembelajaran, hal ini

sangat bermanfaat. Video di atas di-*upload* beberapa bulan yang lalu untuk memenuhi tugas perkuliahan di saat pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan bagi kami untuk melaksanakan perkuliahan secara tatap muka. Adapun video tersebut akan kami gunakan pada saat praktik mengajar di sekolah terdekat dengan kelengkapan RPP yang sudah kami siapkan. Agar analisis tersebut berjalan dengan maksimal, kami membuat sebuah video pembelajaran yang berbasis multimedia untuk diperagakan di kelas pada saat kami mengajar. Selain itu, kami ingin melihat seberapa menarik media multimedia yang kami tampilkan menurut para siswa tersebut.

Belajar adalah proses internal. Manusia adalah sumber pendidikan yang berkompoten untuk mengajar anak-anak bangsa. Sistem ini mungkin menyusahkan pendidik dalam mengajar di sekolah. Sekolah sekarang membutuhkan Android dan aplikasi Whatsapp, Instagram, Facebook, dan Youtube. Sekarang kita hanya membutuhkan Android yang berbasis multimedia berinternet cepat. Oleh karena itu, kita hanya butuh Android untuk membuat media pembelajaran tersebut dengan animasi dan fitur yang kita pilih semenarik mungkin untuk membuat video yang sempurna.

Pembelajaran daring tentunya menggantikan peran guru menjadi orang tua. Banyak dari orang tua yang kerepotan dalam membantu anak untuk menyelesaikan tugas dari sekolah. Oleh karena itu, guru harus membuat media pembelajaran yang membantu kejelasan materi karena banyak dari kalangan orang tua yang bekerja dari pagi dan pulang sore. Hal itu sesuai dengan kompetensi dasar. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, sistem pembelajaran menjadi *online*. Oleh karena itu, marilah kita gunakan aplikasi Kinemaster untuk menuntaskan masalah daring di sekolah dasar dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan kita agar pembelajaran lebih efektif dan normal sempurna sebagaimana mestinya (Eka dan Nugraha, 2020).

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Kinemaster dilakukan demi mempermudah pembelajaran, menarik simpati, semangat, dan ketertarikan siswa terhadap bahan ajar yang dikirimkan lewat grup lokal Whatsapp, di sekolah dasar maupun di penugasan lainnya yang berbasis video multimedia (Nurmaliza *et al.*, 2021). Metode ini digunakan untuk pembelajaran dengan sistem daring, tetapi lebih bagusnya tidak hanya digunakan saat pembelajaran daring. Pada saat sekolah biasa dan normal sekalipun tetap bisa dibuat bergantung pada kebutuhan. Pembuatan video berbasis multimedia ini dibutuhkan karena kebutuhan siswa yang belajar dan minatnya sendiri, kesiapannya untuk belajar, motivasi, dan faktor eksternal lainnya.

Selain itu, aplikasi Kinemaster ini memiliki banyak fitur yang sangat menarik dan penggunaannya juga sangat sederhana. Kita bisa menyesuaikan mana fitur ataupun gambar yang akan kita ambil dalam pengeditan video pembelajaran. Oleh karena itu, proses mengedit video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster menjadi sangat mudah dan praktis dilakukan oleh guru, yaitu dari proses menambahkan teks, menambahkan musik, memotong video hingga menambahkan suara sesuai dengan yang kita inginkan. Pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran daring bagi guru-guru sekolah dasar (Syukhria, 2021).

Pengaruh dan dampak yang terjadi ketika kita menggunakan aplikasi Kinemaster ini ialah mempermudah kita dalam penugasan, dalam belajar, dan bahan ajar dapat dimanfaatkan secara bersama sehingga berguna untuk menunjang kualitas pendidikan yang lebih maju. Aplikasi Kinemaster ini tidak berbayar (Lubis dan Hidayati, 2021). Aplikasi ini gratis, tetapi dalam aplikasi ini banyak terdapat iklan yang sering muncul saat kita menggunakannya dengan internet sehingga sangat mengganggu kita. Semoga kelemahan ini bisa diatasi dengan setegas mungkin karena sangat mengganggu bagi pengguna apalagi bagi yang pemula.

Solusi atas sering munculnya iklan dalam aplikasi KineMaster ini adalah kita sebagai pengguna cukup mematikan data agar tidak terkoneksi dengan internet. Dengan demikian, kita akan lebih leluasa dalam melakukan editing multimedia sampai habis sehingga menghasilkan video yang sempurna dan sesuai keinginan (Agarina *et al.*, 2021). Adanya sedikit kelemahan tersebut tidak mengalahkan keunggulan dari KineMaster ini. Fitur dan menuanya cukup mendukung kita. Untuk menginstalnya mudah dan dapat kita *download* di dalam *smartphone* yang sangat praktis saat kita bawa, tetapi editing di *smartphone* cakupan layarnya kurang lebar dibandingkan dengan komputer. Menu dan fiturnya juga kecil apabila tampil di layar *smartphone* (Vebrynda, 2020).

Dengan adanya pelatihan yang merupakan hal baru bagi guru-guru dalam memanfaatkan teknologi informasi pada proses pembelajaran tersebut, guru mendapatkan penyegaran terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran. Kita ketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih sangat kurang. Kita berharap setelah pelaksanaan kegiatan panduan aplikasi KineMaster ini, pelaksanaan penyampaian materi pembelajaran oleh guru tidak lagi hanya menggunakan grup Whatsapp yang selama ini dilakukan oleh guru. Dalam kegiatan pelatihan ini media pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru, yakni berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster, dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan walaupun pelaksanaan dilakukan secara daring (Firmansyah, 2021).

Pada proses penyampaian materi yang dilakukan saat diadakan pelatihan terlihat para guru sangat memperhatikan. Hal itu ditunjukkan dengan keantusiasan dan keaktifan para peserta ketika pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster berlangsung (Efrindah dan Yefterson, 2021). Banyak guru bertanya saat pembuatan video menggunakan aplikasi KineMaster karena sehari-harinya pada saat mengajar mereka hanya memanfaatkan grup Whatsapp dalam

penyampaian materi pembelajaran kepada siswa ketika sekolah diminta untuk melakukan proses belajar mengajar secara daring (Gusteti *et al.*, 2020). Hal itu mengakibatkan banyak materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa sehingga hasil proses pembelajaran sedikit menurun dibandingkan dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Aplikasi KineMaster ini digunakan dalam membantu membuat media pembelajaran di sekolah dasar (Winarsih dan Susanto, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi KineMaster yang sempurna bisa dimanfaatkan untuk membuat video yang sesuai dengan situasi. Meskipun terdapat beberapa kelemahan di dalam aplikasi KineMaster, hal itu tidak mengalahkan keunggulan KineMaster. Dengan keadaan yang serba daring sekarang ini membuat masalah yang cukup berat dalam menangani proses pembelajaran di sekolah (Afrida *et al.*, 2018). Anak-anak merasa kebingungan dengan bahan ajarnya, tidak paham, dan tidak mengerti dengan tugasnya. Oleh karena itu, solusi yang terbaik untuk situasi seperti ini adalah membuat video berbasis multimedia sebagai media pembelajaran.

Secara umum, kegiatan ini diadakan untuk melatih diri dan mengasah kemampuan sendiri dalam mengikuti panduan pemakaian KineMaster untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sekarang ini yang serba daring untuk membantu kemudahan dalam menyampaikan materi bahan ajar (Diana Novita, 2020). KineMaster adalah aplikasi penyuntingan video yang bisa mengedit video sesuai dengan durasi waktu yang kita inginkan. Dalam penampilan video pembelajaran, penggunaan aplikasi KineMaster sangat menarik karena aplikasi ini sangat bagus untuk tampilan video (Nurfauzi, 2021). Selain itu, aplikasi KineMaster ini memiliki banyak fitur yang sangat menarik dan penggunaannya juga sangat sederhana. Kita bisa menyesuaikan mana fitur ataupun gambar yang akan kita ambil dalam pengeditan video pembelajaran. Oleh karena itu, proses mengedit video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster menjadi

sangat mudah dan praktis dilakukan oleh guru, misalnya proses menambahkan teks, menambahkan musik, memotong video, hingga menambahkan suara sesuai dengan yang kita inginkan.

Aplikasi KineMaster ini sangat bermanfaat untuk membuat video pembelajaran berbasis multimedia apalagi mengingat keadaan sekarang di masa pandemi Covid-19 (Yaumi, 2017). Pembelajaran tidak efektif jika tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Adanya media tersebut sangat berdampak dan berpengaruh terhadap pemahaman anak-anak di sekolah. Oleh karena itu, kami mengadakan panduan untuk penggunaan KineMaster. Untuk pembuatan video media tersebut, kita hanya membutuhkan Android, paket internet, aplikasi KineMaster, video yang telah siap untuk diedit, dan *background* animasi. Namun, jika kita ingin yang lain, KineMaster juga telah menyediakan berbagai fitur menarik yang bisa kita pilih.

Strategi pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat di dalam proses pembelajaran pada masa pandemi seperti sekarang ini merupakan hal yang diharapkan dari guru. Guru tidak bisa lagi menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi. Kebanyakan guru hanya memberi tugas dan menyusahkan siswa apalagi siswa kelas rendah yang mungkin semuanya belum bisa membaca, menulis, mengenal angka, apalagi mengenal huruf abjad. Sistem daring sampai sekarang juga belum tuntas sehingga orang tua siswa kewalahan dalam mengajari anaknya, karena merasa percuma dimasukkan ke sekolah (Dwijayani, 2019). Namun, masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Adapun efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi KineMaster adalah sebagai berikut.

1. Keunggulan KineMaster

- a. Aplikasinya mudah didapat karena modal awal kita hanya perlu *smartphone* Android dan kita tinggal *install* di Play Store.

- b. Menginstal aplikasinya gratis dan tanpa berbayar.
 - c. Fiturnya membuat kita makin kreatif dan relatif dengan berkreasi sesuai hati.
 - d. Aplikasi bisa dipasang di perangkat Android sehingga mudah dan bisa dipakaikan kapan saja kita hendak membuat video berbasis multimedia.
 - e. Fitur lengkap mulai dari pilihan efek, stiker, klip grafis, musik, dan transisi.
 - f. Walaupun kita tidak bisa editing pembuatan video, sebagai pemula kita juga bisa membuatnya tersendiri.
 - g. Pengeditannya tidak ribet seperti ketika menggunakan laptop, tetapi disediakan di Android sehingga kapan saja bisa kita buat.
 - h. Video yang kita buat berkualitas dan sangat menarik meskipun itu semua tergantung pada keterampilan kita.
- #### 2. Kekurangan KineMaster
- a. Jika kita menggunakan *smartphone* tentu layarnya kecil, tidak penuh, dan tidak selebar laptop.
 - b. Banyak terdapat iklan yang mengganggu saat pengeditan video berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pembuatan kegiatan pelatihan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan KineMaster ini telah dilakukan oleh mahasiswa IAIN Batusangkar agar dapat memberikan manfaat bagi guru di SD 03 Koto Pulai. Proses pembuatan video dengan menggunakan KineMaster ini diikuti oleh guru untuk melatih pemahaman mereka terhadap KineMaster. Selain itu, kegiatan ini memberikan manfaat bagi khalayak ramai atau guru sekolah karena sangat membantu pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia. Kesempurnaan dari pembuatan hasil pengeditan video pembelajaran tersebut dapat memberi peningkatan pengetahuan

bagi kita dan guru. Untuk khalayak ramai sekalipun KineMaster ini dapat kita gunakan secara mandiri di perangkat Android kita.

Saran

Kami berharap agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran audiovisual multimedia dengan menggunakan KineMaster dalam proses pembelajaran yang akan datang dan seterusnya.

PUSTAKA ACUAN

- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., & Dewi, N. P. S. R. (2020). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Vidio dengan Smartphone dan Aplikasi KineMaster (Prohram PKM) Putu. *Jurnal Senadimas Undiksha*. 5, 1758–1765. Retrieved from <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2020/assets/ProsidingSenadimas2020/file/242.pdf>
- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*. 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Agarina, M., Suryadi, A., & Septarina, L. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Pembelajaran Daring dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung, *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*. 1, 7–12. Retrieved from <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2923>
- Annisa, L. A., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(2). 4790–4794. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1667>
- Anwas, O. M. (2014). Audiobook: Media Pembelajaran Masyarakat Modern. *Jurnal Teknodik*. 18(1). 54–62. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/111/111>
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 12(1). 100–105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>
- Dewi, S. P. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam Jaringan (Daring). *Jurnal Pembelajaran Biologi. Kajian Biologi dan Pembelajarannya*. 8(1). 5941–5947. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/13172/0>
- Diana Novita, A. R. H. (2020). Plus Minus Penggunaan Aplikasi-aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Unimed Medan*. 5(June), 1–11. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Diana-Novita/publication/341830562_plus_minus_aplikasi_pembelajaran_daring/links/5ed6802b299bf1c67d33d883/plus-minus-aplikasi-pembelajaran-daring.pdf
- Dwijayani, N. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi Kinemaster di Kelas VII. *Journal of Physics: Conference Series*. 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Efrindah, S., & Yefterson, R. B. (2021). Media Presentasi untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kronologi Siswa, *Kronologi. Masa Lalu untuk Masa Kini*. 3(3), 207–223. Retrieved from <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/193>

- Eka, A., & Nugraha, P. (2020). Pelatihan Pembuatan Media untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*. 01(01), 98–106. Retrieved from <http://www.jabb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/19>
- Firmansyah, W. (2021). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru SD Amaliah Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Android. 2, 12–13. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v2i2.4394>
- Gide, A. (1967). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi Kinemaster di Kelas VII MTs-SA Madrasatul Qur'aniyah Batulayar. *Angewandte Chemie International Edition*. 6(11), 951–952., 5, 5–24. Retrieved from <http://etheses.uinmataram.ac.id/1458/>
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., & Desmariyani, E. (2020). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menarik dengan Smartphone pada Guru Adzki. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*. 4(1), 26–35. Retrieved from <http://jurnal.univrab.ac.id/index.php/jpm/article/view/1485>
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*. 1(1), 14–24. Retrieved from <http://www.interstudi.edu/journal/index.php/journaldesain/article/view/968>
- Kanang Ulhadi, Aunurrahman, F. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*. 5(2), 87–92. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/44188>
- Khaira, H. (2011). Media Pembelajaran Audio Visual. *Digilib Unila*. 3, 4–5. Retrieved from [http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf)
- Kusuma, J. W., Jefri, U., Surnani, E., Pratiwi, I., & Kurniawan, E. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Clasdojo Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru SDIT Bina Bangsa di Era Kenormalan Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*. 1(01), 57. <https://doi.org/10.32493/jpka.v1i01.6906>
- Laily Amin Fajariyah. (2018). Pembelajaran Teks Report dengan Proyek “Cerdig” Berbasis KineMaster. 2, 5–6. Retrieved from https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60575573/2b4a_Projek_Cerdig_Kinemaster-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1634129737&Signature=InkatKgesREree1yMW-reUGtcdYzwPiqb53hLSJHrU5YSi7j~sLZAfOJqj7ENPNrsnKveUFR6eW3xnmsCC8j2U3Dv2SpEHTQe0Oo5N29hLgDyzKv17p33XcCrWCFH
- Leni Arbaatin Annisa, Z. H. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru, *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(2), 13–19. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1667>
- May Sari Lubis, Isa Hidayati, W. N. L. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktek Musik AUD pada Penggunaan Aplikasi Kinemaster di PG PAUD FIP UNIMED. *Jurnal Bunga Rampai*. 2(2), 306–309. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/25659>
- Nurfauzi, Fadlun Subhawa. (2021). Efektivitas Powerpoint Bernarasi Pembelajaran Daring pada Materi Iklim di SMP. *Institutional Repository*. UMSLibrary. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/89501/>
- Nurmaliza, Y., Susanto, E., & Selviani, D. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Journal of Dehasen Educational Review*. 2(1), 12–16. Retrieved from <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jder/article/view/1398>

- Permata, C. W., & Nursiwi Nugraheni. (2021). Proses Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas III di SDN Mangkang Kulon 01 Citra. *Prosiding Seminar Nasional IAIN Tumpang Penyang Palangkaraya*. (3), 126–132. Retrieved from <http://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/100>
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran untuk Guru SD Kristen Terang Bagi Bangsa Pati, *Jurnal Pengabdian Vokasi*. 01(04), 242–247. Retrieved from <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/8821/4824>
- Rivalina, R. (2014). Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*. 18(2), 01–02. <https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Setijowati, U., Asih, S. S., & Witanto, Y. (2021). Strategi Pemberdayaan Guru SD dalam Mengelola Pembelajaran di Masa Pandemi melalui Sejumlah Aplikasi Android Umi. *Prosiding Seminar Nasional IAHN Tumpang Penyang Palangkaraya*. (3). 212–224. Retrieved from <http://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/108>
- Shofiyah, N., Aulina, C. N., Efendi, N., & Laily, M. (2021). *Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS. Retrieved from <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-623-6292-13-6/988>
- Syukhria, R. (2021). Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan. LPPM Universitas Pendidikan Indonesia*. 21(1), 34–40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>
- Vebrynda, R. (2020). Pemberdayaan Media Baru dalam Dakwah di Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Bantul. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. 5, 1963–1968. <https://doi.org/10.18196/ppm.310.548>
- Widiono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Seminar Nasional IAHN Tumpang Penyang Palangkaraya*. 3, 12–21. Retrieved from https://scholar.google.co.id/citations?user=jB1AlvoAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Ddid%26user%3DjB1AlvoAAAAJ%26citation_for_view%3DjB1AlvoAAAAJ%3A_FxGoFyzp5QC%26tzom%3D420
- Wilson, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6386>
- Winarsih, Moh. Rusnoto Susanto, D. S. (2021). Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di Masa Pandemi Covid-19. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*. 7(2). 29–38. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/9986>
- Wulandari, H., Turmudi, T., Purnama, A. L., Ginting, D. I., Robiatussa'diyah, D., Dewi, G. Y., Lestari, S. D. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Menanggulangi Dampak Covid-19 dalam Bidang Pendidikan. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2(2). 145–153. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.956>

- Yaumi, M. (2017). RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sedearhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 53(9), 1689–1699. Retrieved from <http://www.interstudi.edu/journal/index.php/journaldesain/article/view/968>
- Zulfadhli, E., Universitas, F. B. S., & Padang, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Publikasi Jurnalistik Perangkat Nagari Menggunakan Aplikasi KineMaster untuk Media Sosial di Nagari Tuik IV Koto Mudiek dan Nagari Sungai Nyalo IV Koto Mudiek Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan melalui Pelatihan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Humaniora*. 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.24036/abdi-humanus.v1i1106660>