

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri

Zainal Afandi¹, Yatmin², Agus Budianto³, Heru Budiono⁴, Sigit Widiatmoko⁵,
Nara Setya Wiratama⁶, Siska Nurazizah Lestari⁷, Alkari⁸, Ferry Ferdian⁹

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail: naraswiratama@unpkediri.ac.id

Abstrak

Kinemaster merupakan salah satu aplikasi video editor terbaik untuk android. Hal ini dikarenakan fiturnya yang lengkap dan mudah dipahami, serta tidak mensyaratkan smartphone dengan spesifikasi tinggi. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menggunakan aplikasi Kinemaster di SMA Negeri 6 Kediri. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu metode pelatihan yang terdiri dari tahapan Perencanaan (observasi), Pelaksanaan (ceramah, diskusi, demonstrasi), dan Evaluasi. Berdasarkan evaluasi hasil pelaksanaan, dari 20 peserta yang mengikuti pelatihan, 17 orang berhasil menyelesaikan tugasnya dan sangat puas sedangkan 3 peserta sedikit terkendala, dikarenakan faktor usia. Selain itu peserta mendapatkan ketrampilan baru dalam membuat video pembelajaran, yang dapat di buat dimanapun tanpa harus menghadap perangkat komputer. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM yang dilaksanakan tercapai.

Kata Kunci: *pelatihan, video pembelajaran, aplikasi, kinemaster*

Abstract

Kinemaster is one of the best video editor apps for Android. This is because the features are complete and easy to understand, and do not require a smartphone with high specifications. This PkM activity aims to provide training to teachers in making interesting and fun learning videos using the Kinemaster application at SMA Negeri 6 Kediri. The method used in this community service is a training method consisting of the stages of planning (observation), implementation (lectures, discussions, demonstrations), and evaluation. Based on the evaluation of the results of the implementation, of the 20 participants who attended the training, 17 people successfully completed their assignments and were very satisfied, while 3 participants had some problems due to the age factor. In addition, participants gain new skills in making learning videos, which can be made anywhere without having to face a computer. Based on these results, it can be concluded that the PkM activities carried out were achieved.

Keyword: *training, learning videos, apps, kinemaster*

PENDAHULUAN

Pandemi Virus Corona 2019 (covid19) yang melanda sekitar 215 negara di dunia menjadi tantangan tersendiri bagi institusi pendidikan. Untuk memerangi Covid19 pemerintah telah memerintahkan dilarang berkerumun,

pembatasan sosial, menjaga jarak, memakai masker dan mencuci tangan. Melalui Kemendikud, pemerintah melarang lembaga pendidikan sampai perguruan tinggi untuk menyelenggarakan tatap muka (reguler) dan memerintahkan pembelajaran secara online. Sekolah maupun perguruan tinggi dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran online (Sadikin & Hamidah, 2020). Untuk mengatasi hal tersebut, model pembelajaran di sekolah banyak mengalami penyesuaian, salah satunya menggunakan model pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pengajar dan siswa belajar pada saat yang sama secara virtual melalui aplikasi rapat virtual seperti Zoom meeting, Google Meet dan lainnya. Sedangkan model pembelajaran *asynchronous* yaitu siswa belajar pada waktu yang berbeda dengan guru. Misalnya siswa menerima tugas pekerjaan rumah membuat video yang menjelaskan suatu isu terbaru dan kemudian mengirimkannya ke grup *WhatsApp* kelompok belajar.

Dari hasil wawancara dengan tim guru sejarah di SMAN 6 Kediri dapat dilihat bahwa selama masa pandemi ini banyak guru yang menggunakan aplikasi *whatsapp* dalam pembelajarannya. Peserta didik diberikan tugas dan peserta didik mengumpulkan dalam bentuk foto. Sesekali guru juga menggunakan aplikasi *zoom meeting* secara bergantian dengan guru mata pelajaran lain. Salahsatu pembelajaran jarak jauh yang mudah untuk dipahami selama belajar dari rumah adalah menggunakan video. Video tersebut diproduksi dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yang mudah dipahami dan diingat bagi semua yang menonton video tersebut. Peserta didik juga lebih bersemangat mempelajari materi melalui video daripada di minta membaca. Permasalahan timbul dimana dalam pembuatan video pasti membutuhkan perangkat komputer untuk proses editingnya. Menurut (Handoko, 2021) beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat komputer sebagai media kerja sangat memudahkan pekerjaan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video, karena pengeditan video dilakukan dengan program khusus standar aplikasi industri. Hasil observasi di sekolah, guru juga memiliki banyak kendala yang harus diperhatikan yaitu bagaimana membuat video dengan cepat dan mendukung mobilitas para guru. Sehingga proses editing dapat dilakukan dimana saja tanpa terikat harus di rumah dengan perangkat komputer maupun laptop.

Untuk membuat video pembelajaran yang bagus, guru dituntut dapat melakukan editing menggunakan aplikasi yang ringan. Video pembelajaran merupakan suatu media yang di desain secara profesional dengan acuan materi yang dalam pengembangannya menggunakan konsep-konsep pembelajaran, jadi program tersebut memungkinkan siswa mencermati materi dengan lebih menarik melalui audio-visual (Octavianty, Astuti, Hikma, Iwan, & ..., 2021). Dari sekian banyak aplikasi di smartphone dengan sistem operasi android atau iOS yang ada, tim pengabdian masyarakat Pendidikan Sejarah memutuskan memilih aplikasi Kinemaster. 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. Menurut (Nurlina & Fauzan, 2021) Kinemaster memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah 1) terintegrasi dengan media sosial, sehingga video pembelajaran guru dapat menjangkau audiens yang lebih besar dan lebih terarah; 2) fitur *super powerful* dan mudah digunakan bahkan untuk guru yang awam sekalipun; 3) transisi terlihat profesional dan tidak berlebihan; 4) antarmuka pengguna yang sederhana memudahkan pengeditan; 5) Beberapa lapisan untuk menambahkan lebih dari satu lapisan gambar, teks, audio atau video; 6) memiliki filter warna dan fungsi penyesuaian warna seperti mode terang mode gelap dan saturasi; 7) *volume envelope* berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau musik, menambah dan mengatur kompresor audio; 8) fungsi kontrol kecepatan dan klip grafis.

Hasil pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan (Rofifah, 2020) menyebutkan bahwa guru terampil membuat media pembelajaran selama kegiatan belajar online dengan memberikan pelatihan *editing video*. Melalui pelatihan cara penggunaan aplikasi Kinemaster dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam proses editing. Kinemaster dapat digunakan di smartphone Android, guru dapat mengedit video secara bagus dan sangat mudah saat digunakan oleh pemula. Kinemaster menawarkan seperangkat alat pengeditan yang lengkap, seperti: banyaknya layer, penambahan audio eksternal, merekam suara langsung, *rotate, playback, sharing, drag and drop, cut, copy, crop*, filter warna, duplikasi, fitur undo/redo, dan sebagainya.

Cara mempergunakannya juga relatif mudah, sehingga diharapkan guru di SMAN 6 Kediri dapat dengan mudah mempelajari dan menerapkannya. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru serta mempraktikkan pembuatan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menggunakan aplikasi Kinemaster untuk guru di SMAN 6 Kediri.

METODE

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang terdiri dari 7 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan yang terdiri dari tahapan Perencanaan (observasi), Pelaksanaan (ceramah, diskusi, demonstrasi), dan Evaluasi.

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian melakukan observasi ke sekolah mitra sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan. Kegiatan ini diawali dengan koordinasi bersama mitra pengabdian yaitu kepala SMAN 6 Kediri beserta jajarannya. Adapun tujuannya adalah untuk menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh guru-guru di SMAN 6 Kediri, sehingga tema pelatihan yang akan di gunakan nantinya dapat dirasakan manfaatnya. Tim pengabdian selanjutnya menyusun materi dan media yang dibutuhkan. Selanjutnya tahap pelaksanaan diawali dengan ceramah, yang digunakan untuk

menjelaskan konsep dasar aplikasi Kinemaster beserta cara penggunaannya. Setelah penjelasan konsep dasar dan cara penggunaan, dilanjutkan diskusi yang bertujuan untuk tanya jawab materi yang belum dimengerti. Dalam kegiatan ini peserta perlu melakukan demonstrasi terkait ketrampilan yang sudah di berikan dengan mendemonstrasikan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster mulai dari cara download aplikasi, cara memasukan media, audio, penggunaan *green screen* dan lainnya. Tahap akhir Evaluasi untuk mengevaluasi pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di sekolah mitra yaitu SMAN 6 Kediri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salahsatu bentuk kegiatan tri dharma perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang terdiri dari 7 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. Kegiatan pengabdian tersebut yaitu Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri. Pelatihan ini terdiri dari beberapa tahap, mulai dari tahap perencanaan (observasi), pelaksanaan (ceramah, diskusi, demonstrasi), dan evaluasi. Berikut hasil dan pembahasan kegiatan tersebut:

Tahap I Perencanaan (Observasi)

Kegiatan ini diawali dengan pembentukan tim pengabdian masyarakat di kampus, yaitu pada tanggal 18 Agustus 2021, dilanjutkan dengan diskusi tim untuk menentukan mitra pengabdian, lalu disusunlah proposal pengabdian kepada masyarakat kepada LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tanggal 25 Agustus 2021.



Gambar 1. Tim pengabdian melakukan koordinasi dan proses pembuatan proposal

Pada bulan berikutnya yaitu September, tim melakukan koordinasi bersama mitra pengabdian yaitu SMAN 6 Kediri melalui kepala sekolah beserta jajarannya. Dilanjutkan dengan kegiatan analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh guru-guru di SMAN 6 Kediri, sehingga tema pelatihan yang akan di gunakan nantinya dapat

dirasakan manfaatnya. Tim pengabdian selanjutnya menyusun materi dan media yang dibutuhkan. Pada bulan oktober diberikanlah materi dasar mengenai aplikasi kinemaster berupa softfile materi untuk dipelajari terlebih dahulu oleh guru yang menjadi peserta dalam kegiatan pelatihan.

Tahap II Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat disambut oleh kepala SMAN 6 Kediri, di buka oleh Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan pemaparan materi mengenai media pembelajarn oleh ketua PKM (gambar 2, 3, dan 4).



Gambar 2. Sambutan Kepala SMAN 6 Kediri



Gambar 3. Sambutan oleh Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus membuka kegiatan PKM



Gambar 4. pemaparan materi mengenai media pembelajaran oleh ketua PkM

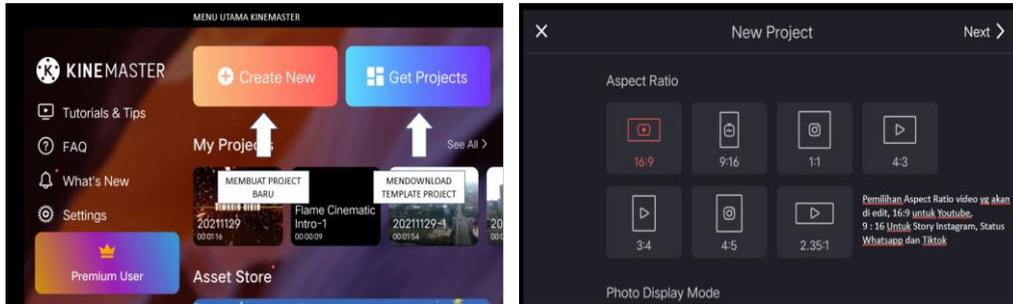
Setelah pemaparan materi pengantar media pembelajaran, mulailah diperkenalkan dengan aplikasi Kinemaster. Dalam aplikasi ini, guru dapat dengan bebas menyesuaikan mata pelajaran yang akan mereka ajarkan kepada siswa. Guru dapat menambahkan sisipan gambar atau foto, audio, video animasi, menambah kata dan animasi keren yang lengkap dengan efek-efek transisi. Tombol kontrol di aplikasi Kinemaster cukup mudah, 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.

Berbicara tentang fitur, semua fitur dasar perangkat lunak pengeditan video ada di Kinemaster. Bukan hanya menggabungkan video, audio dan foto, kinemaster dapat mengedit di tempat tanpa harus berpindah ke aplikasi lain. Kinemaster juga memiliki garis waktu multi-jalur untuk mengambil alih semua komponen audio dan visual dan mengontrolnya secara langsung. Saat mengedit video, penting untuk mempersiapkan diri dengan baik agar proses pengeditan video bekerja secara efisien dan efektif. Berikut ini adalah langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempersiapkan video editing:

- a) menyiapkan bahan pembelajaran;
Dalam membuat sebuah video pembelajaran yang menarik, pastikan tujuan dan tema yang jelas sesuai kompetensi dasar yang tercantum dalam RPP.
- b) penulisan naskah;
Buatlah skrip yang singkat padat dan menarik. Hal ini akan memudahkan guru dalam proses pengambilan video;
- c) Gunakan Green Screen (opsional);
Green Screen (latar belakang layar hijau) dapat digunakan untuk mengubah latar belakang video. Cara ini terbukti dapat meningkatkan daya tarik terhadap sebuah video, siswa seakan-akan diajak berkeliling dunia oleh guru melalui saat melihat video pembelajaran.
- d) membuat Judul yang menarik;
- e) buka Kinemaster dan edit videonya.

Selanjutnya peserta di minta untuk membuka aplikasi Kinemaster Versi 5.0.8.21442.GP secara serentak. Gambar di bawah ini merupakan menu utama Kinemaster (gambar 5a), menu *create new* digunakan untuk membuat *project* baru. Sedangkan *get project* digunakan untuk mendownload template *project* yang sudah disediakan oleh Kinemaster. Saat *create new* di klik, akan muncul

halaman *aspect ratio* video yang akan dibuat (gambar 5b). *Aspect ratio* 16:9 untuk Youtube, 9 : 16 Untuk Story Instagram, Status Whatsapp dan Tiktok. Pilih dan sesuaikan dengan kebutuhan.

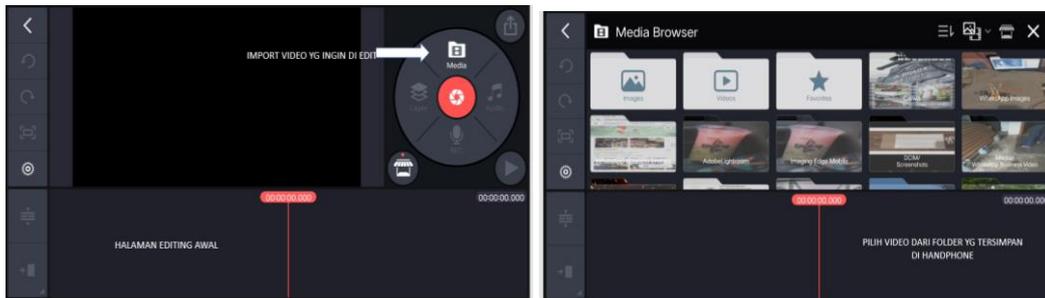


(5a)

(5b)

Gambar 5a dan 5b. Halaman awal aplikasi Kinemaster Versi 5.0.8.21442.GP dan Pemilihan aspect ratio video yang akan dibuat

Setelah memilih aspect ratio, nampak halaman editing awal di aplikasi Kinemaster (gambar 6a), 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 6b), di halaman ini akan muncul database video maupun gambar yang ada di smartphone. Pilih yang sesuai dengan tema media pembelajaran yang akan dibuat.

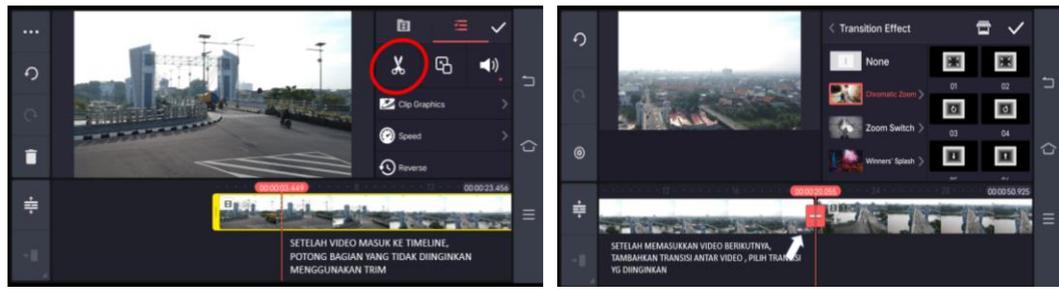


(6a)

(6b)

Gambar 6a dan 6b. 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* (gambar 7a). 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 7b).

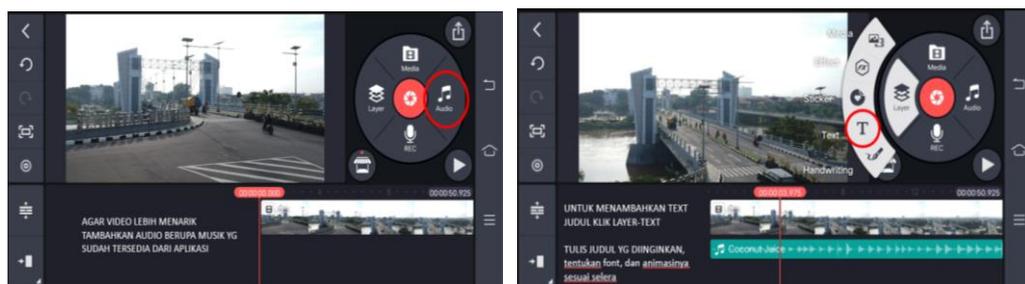


(7a)

(7b)

Gambar 7a dan 7b. Menu *trim* dan menu *transition effect*

Agar video lebih menarik tambahkan audio (gambar 8a) 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 musik sendiri, pastikan bahwa musik tersebut dengan lisensi *no copyright* agar tidak terkena klaim hak cipta apabila mengunggahnya di youtube. Selain menambahkan musik sebagai backsound, peserta juga dapat menambahkan teks judul maupun deskripsi selama penayangan video pembelajaran. Untuk menambahkan teks, klik menu *layer* lalu pilih *text* (gambar 8.b). Tulis teks yang diinginkan, tempatkan sebagai judul maupun di tempat lainnya, tentukan font, dan animasi sesuai selera.

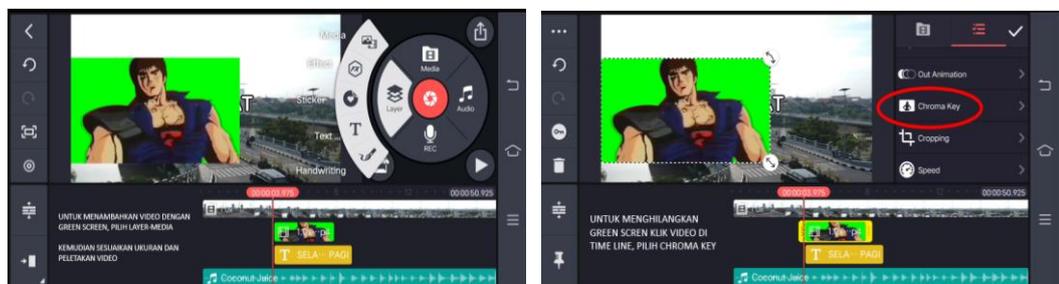


(8a)

(8b)

Gambar 8a dan 8b. Menu *Audio* dan menu *Layer* (teks)

Untuk menambahkan video *green screen*, pilih *layer* lalu *media* (gambar 9a), pilih video yang sudah di rekam sebelumnya menggunakan green screen (latar belakang berwarna hijau), kemudian sesuaikan ukuran dan peletakan video. Untuk menghilangkan *green screen*, klik video di timeline (gambar 9b), pilih *chroma key*.

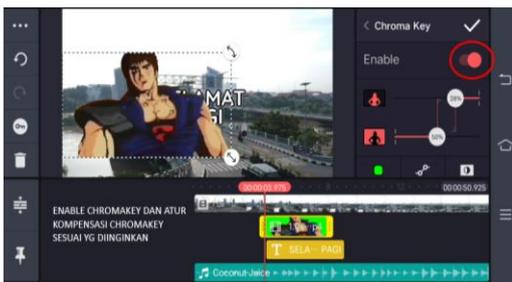


(9a)

(9b)

Gambar 9a-9b. Menambahkan *green screen* dan menu untuk menghilangkan *green screen*

Setelah memilih dan masuk pada menu *chroma key*, enable (aktifkan) *chroma key* dan atur kompensasi *chroma key* sesuai dengan yang diinginkan (gambar 10a). 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 (gambar 10b). 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 salahsatu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengganti background dengan cara yang sangat mudah, hanya dengan beberapa klik.



(10a)



(10b)

Gambar 10a dan 10b. Mengaktifkan *Chroma Key* dan menu *export* video

Tentukan kualitas resolusi/kualitas tampilan video sesuai kebutuhan (gambar 11a), semakin besar dan bagus resolusi yang di pilih, maka ukuran video juga semakin besar. Gambar 11b menunjukkan bahwa Kinemaster sedang memulai proses penyimpanan, tunggu dan video pembelajaran siap untuk dibagikan kepada siswa.



(11a)



(11b)

Gambar 11a dan 11b. Setting kualitas resolusi/kualitas tampilan video dan proses penyimpanan

Berikut dokumentasi kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri:



(12a)



(12b)



(12c)

Gambar 12a - 12c. Pengenalan aplikasi Kinemaster dan praktek pembuatan video pembelajaran

Tahap III Evaluasi

Tahap terakhir dalam kegiatan ini adalah evaluasi. Evaluasi berguna untuk mengukur 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 Guru di SMAN 6 Kediri:

1. Secara umum pelatihan terselenggara dengan lancar dan mendapatkan apresiasi dari peserta pelatihan dan mitra pengabdian;
2. Kinemaster merupakan salahsatu aplikasi mobile dapat digunakan dimanapun, hanya saja peserta harus mempersiapkan bahan video terlebih dahulu sesuai materi pembelajaran yang akan di bahas;
3. Dari 20 peserta yang mengikuti pelatihan, 17 orang berhasil menyelesaikan tugasnya dan sangat puas sedangkan 3 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;

4. Peserta mendapatkan tugas pasca pelatihan dan semuanya mengerjakan dengan baik;
5. Peserta mendapatkan ketrampilan baru dalam membuat video pembelajaran, yang dapat di buat dimanapun tanpa harus menghadap perangkat computer;
6. Sebagian besar peserta pelatihan menyarankan agar tim pengabdian masyarakat UNP Kediri sering melaksanakan kegiatan serupa di SMAN 6 Kediri.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM yang dilaksanakan tercapai. Berikut beberapa tangkapan layar contoh beberapa hasil video pembelajaran yang dibuat pesera pelatihan:



Gambar 13. Beberapa tangkapan layar contoh beberapa hasil karya video pembelajaran peserta

SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri 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 20 peserta yang mengikuti pelatihan, 17 orang berhasil menyelesaikan tugasnya dan sangat puas sedangkan 3 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. Y., . S., & . M. S. (2016). Optimalisasi Editing Green Screen Menggunakan Teknik Lighting Pada Chroma Key. *Multitek Indonesia*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24269/mtkind.v10i1.233>
- 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 <https://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/abdikarya/article/download/1260/789>
- 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*
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1), 32-41.
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., Iwan, M., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1(1), 280-286. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17283>
- Rofifah, D. (2020). Pelatihan Kinemaster Bagi Guru Tk Sekarwangi Cirebon Untuk Meningkatkan Literasi Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Daring. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(1), 12-26. Retrieved from <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109-119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>