

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER BAGI GURU MGMP PAI TINGKAT SMA DI KABUPATEN BANTUL

Siska Lidya Revianti^{1*}, Femi Dwi Astuti², dan Pius Dian Widi Anggoro³

Ringkasan

Proses belajar mengajar di sekolah tingkat SMA di Kabupaten Bantul pada masa darurat Covid-19 dilakukan secara daring. Semua proses pembelajaran beralih dari pembelajaran tatap muka (PTM) di kelas ke pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang banyak dilakukan dengan menggunakan teknologi ponsel cerdas atau *smartphone*. Guru-guru pendidikan agama Islam yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMP-PAI) Tingkat SMA se-kabupaten Bantul memiliki kesulitan dalam mengubah materi pembelajaran dari materi PTM menjadi materi PJJ. Selain permasalahan kesediaan perangkat komputer yang masih terbatas, pihak mitra juga mengalami kendala dalam pembuatan video pembelajaran karena belum memiliki keahlian dan pengetahuan yang cukup memadai. Melalui pengabdian ini akan diberikan pelatihan dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk editing video dan membuat materi pembelajaran yang menarik di ponsel cerdas. Pengabdian ini diawali dengan melakukan analisa situasi dan kebutuhan Mitra, mengidentifikasi permasalahan, menentukan tujuan dan rencana kegiatan, melaksanakan pelatihan, monitoring dan evaluasi. Pengabdian diikuti oleh 36 peserta, dilaksanakan secara daring melalui pertemuan dengan menggunakan aplikasi *Zoom*. Antusias dari para peserta pengabdian ini sangat baik, terbukti dari hasil kuesioner yang memperlihatkan 61% peserta menyatakan isi materi pelatihan baik, 42% berpendapat penyampaian materi memuaskan dan 56% peserta melihat materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Mitra program pengabdian adalah guru pendidikan agama Islam tingkat SMA yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMP-PAI) se-kabupaten Bantul. MGMP-PAI merupakan salah satu organisasi dibawah Kementerian Agama Kabupaten Bantul yang dipimpin oleh Bapak AIDI JOHANSYAH , S.Ag.,M.M. Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kemampuan GPAI dalam menyusun perangkat pembelajaran dan pengembangan mutu pendidikan di masa Pandemi Covid-19.

Keywords

Aplikasi Kinemaster, bahan ajar, edit video, ponsel cerdas, pembuatan video

Submitted: 15/03/22 — **Accepted:** 29/03/22 — **Published:** 31/11/22

¹ Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia, Yogyakarta, Indonesia — email: siskalidya@utdi.ac.id

² Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia, Yogyakarta, Indonesia — email: femi@utdi.ac.id

³ Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia, Yogyakarta, Indonesia — email: piusanggoro@utdi.ac.id

* *correspondent author*

1. Pendahuluan

Saat ini Corona Virus (Covid-19) sudah melanda seluruh dunia, dan penyebarannya yang masif juga terjadi di Indonesia. Pandemi Covid-19 di Indonesia menyebabkan perubahan di berbagai bidang, salah satunya di Bidang Pendidikan. Upaya yang dilakukan Pemerintah dengan diterbitkannya Surat Edaran dari Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 36962/MPK.A/HK/2020 [1]. Penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) diharapkan dapat memutus rantai penularan Covid-19 yang bermula pada lingkup civitas akademika di tingkat kampus dan lingkup sekolah di Indonesia. Proses belajar mengajar di kampus dan sekolah telah berganti secara cepat dari Pembelajaran Tatap Muka (PTM) ke Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Bekerja dari Rumah (BDR). Model PJJ dan BDR memungkinkan siswa untuk dapat belajar di rumah sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga tanpa harus datang ke sekolah. Siswa dapat mengakses materi yang diberikan oleh guru tanpa dibatasi oleh tempat, ruang dan waktu. Namun demikian, pelaksanaan pendidikan dengan PJJ dan BDR masih dipenuhi dengan banyak kendala dan tantangan. Kondisi pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi ini juga menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk menciptakan suasana yang tetap menyenangkan dan kondusif bagi siswa belajar karena lingkungan belajar menjadi sangat berbeda dari kondisi normal. Pembelajaran jarak jauh belum bisa terlaksana dengan optimal di Indonesia karena guru masih kurang menguasai pembuatan media TIK dan pengembangan materi pembelajaran masih kurang optimal [2]. Sebagian besar proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan ponsel cerdas (*smartphone*) dan *Learning Management System* (LMS) yang difasilitasi oleh pihak kampus atau sekolah. Tugas dan materi disampaikan melalui *Whatsapp Group* (WAG) dan LMS. Siswa pun dapat mengirimkan jawaban dari tugas melalui WAG atau LMS. *Group WhatsApp* (WAG) dibuat khusus per mata pelajaran/mata kuliah masing masing karena baik guru dan siswa sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaannya lebih mudah dipahami oleh baik siswa dan dosen untuk berkomunikasi, mengirim dokumen *soft file*, dan pesan suara atau *voice note* [3]. Khaira juga menyampaikan bahwa peserta didik banyak yang belum memahami pelajaran ketika guru membagikan materi dari jarak jauh hanya dengan mengirimkan foto materi tanpa penjelasan [2]. Di era pandemi Covid-19, dosen dan mahasiswa menyadari pentingnya penggunaan teknologi dan informasi karena materi yang diberikan tidak hanya berupa pdf ataupun powerpoint saja sehingga, diharapkan mahasiswa tetap aktif dan tidak bosan mengikuti kelas pada pembelajaran daring [3]. Seperti yang dikatakan oleh Minardi dan Akbar bahwa pendidik harus mendesain media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan proses adaptasi dengan pembelajaran jarak jauh ini sangat diperlukan untuk membantu pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik dimasa yang akan datang [4].

Riyana mengungkapkan bahwa PJJ masih memiliki banyak kendala dalam pelaksanaannya, terutama pada ketersediaan sarana perangkat komputer yang membutuhkan spesifikasi tertentu, dan juga permasalahan pada koneksi internet yang kurang stabil sehingga perlu dukungan dari pemerintah untuk membangun infrastruktur telekomunikasi lebih baik lagi hingga ke pelosok daerah [5]. Selain itu, kemampuan dalam menggunakan komputer/literasi dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) bagi guru dan siswa menjadi kebutuhan baru dan juga perlu ditingkatkan agar semakin terbiasa dan mahir. Kemampuan guru dan siswa di bidang TIK menjadi sangat penting [6]. Guru sangat diharapkan mampu beradaptasi dengan cepat pada desain kurikulum pendidikan yang menggunakan sistem pembelajaran *blended learning*. Arifin mengatakan bahwa dengan perkembangan dan penguasaan TIK ini maka pendidikan yang berpusat pada guru (*teacher-centered education*) akan berubah menjadi pendidikan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered education*) [2].

Media pembelajaran adalah sebuah media atau perantara yang dapat membantu guru dalam memaparkan atau menjelaskan materi pembelajaran dengan lebih baik dan lebih menarik [7]. Salah satu permasalahan dalam PJJ di era Pandemi Covid 19 mengacu pada isi materi pembelajaran. Isi materi/konten materi PJJ masih menggunakan konten materi pembelajaran tatap muka (PTM) yang difoto dan ditampilkan di WAG atau LMS. Materi ini tentu saja sangat membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan video adalah salah satu upaya untuk membuat PJJ menjadi tetap menarik bagi siswa. Arief S. Sadiman di dalam *Modul Pembuatan Video Pembelajaran* menyatakan bahwa media video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional [8]. Media video pembelajaran memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya dan memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam proses pembuatannya [8]. Kendala yang dialami salah satunya adalah guru-guru tidak memiliki pengetahuan tentang teknologi dan sarana untuk membuat media pembelajaran seperti *laptop/Personal Computer* yang memiliki spesifikasi khusus yang memadai untuk pembuatan video pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Kinemaster* dalam pembuatan media pembelajaran

sangat membantu guru-guru dalam mempersiapkan media yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkannya karena media video yang menarik itu cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas dan mudah diterima oleh siswa [7].

Guru-guru Pendidikan Agama Islam yang tergabung dalam MGMP-PAI Tingkat SMA juga memiliki kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik dalam PJJ. Informasi mengenai beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru pendidikan agama Islam tingkat SMA di Kabupaten Bantul tersebut tentunya harus sesegera mungkin untuk diatasi. Maka Tim pengabdian, sebagai bagian dari masyarakat yang kebetulan berkecimpung dalam dunia pendidikan, merasa terpanggil untuk ikut membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi serta ikut mengupayakan peningkatan tingkat keahlian komputer bagi guru-guru MGMP PAI Tingkat SMA di Kabupaten Bantul. Upaya ini juga dilakukan sebagai perwujudan dari pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi.

1.1 Permasalahan mitra

Informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh Mitra saat ini dapat diketahui melalui koordinasi dengan ketua MGMP-PAI Tingkat SMA se Kabupaten Bantul. Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari Mitra antara lain :

1. Sulitnya membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa
2. Sulitnya mengubah materi yang sudah dimiliki menjadi materi berupa video
3. Sebagian Mitra tidak memiliki perangkat untuk membuat materi ajar seperti laptop
4. Kurangnya pengetahuan Mitra terhadap teknologi komputer
5. Kurang maksimalnya Mitra dalam memanfaatkan ponsel cerdas yang dimiliki

Melihat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan keterbatasan tim pelaksana program ini, maka diperlukan prioritas terhadap permasalahan yang ada. Setelah berdiskusi dengan pihak Mitra dan mempertimbangkan kemampuan tim pelaksana program ini, maka permasalahan yang diprioritaskan adalah:

1. Memberikan edukasi tentang pemanfaatan *smartphone* di dalam bidang pendidikan
2. Memberikan pelatihan pembuatan video untuk pembelajaran daring

Mengacu pada permasalahan yang diprioritaskan untuk ditangani, maka solusi yang ditawarkan dan target luaran untuk guru-guru MGMP-PAI Tingkat SMA se-Kabupaten Bantul yang akan dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Memberikan edukasi kepada guru-guru MGMP-PAI tingkat SMA tentang aplikasi *Kinemaster* yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran berbasis *smartphone Android* agar materi yang diajarkan ke siswa secara daring lebih menarik sehingga mudah dipahami
2. Memberikan Pelatihan pembuatan media video untuk pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Kinemaster* pada *smartphone Android*

1.2 Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster*

Keuntungan yang bisa diperoleh dari membuat materi pembelajaran dengan video karena sifat media PJJ yang mudah diulang, dimodifikasi dan diduplikasi sehingga dapat menjadi investasi pembelajaran jangka panjang. Riyana menjelaskan bahwa video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran [5]. Video pembelajaran adalah suatu media video yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya dan mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga media tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik [8].

Dengan menggunakan video pembelajaran maka media pembelajaran bisa menampilkan gambar yang bergerak, dan suara secara bersamaan sehingga akan lebih mudah diingat dan menarik karena benda yang terlalu besar atau kecil bahkan benda abstrak yang rumitpun menjadi mungkin untuk divisualisasikan. Pembelajaran juga menjadi lebih fleksibel, efektif dan efisien karena mampu mempersingkat proses dan memungkinkan adanya rekayasa

melalui animasi dan proses *editing* [8]. Dengan pemanfaatan aplikasi *Kinemaster*, video pembelajaran bisa dibuat dan digunakan untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru sehingga siswa bisa menyerap informasi secara efektif dan efisien karena di dalam video terdapat media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik [2]. Selanjutnya, media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menstimulir efek gerak, dapat diberi suara maupun warna, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya, dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan si pengguna mempunyai kontrol untuk mengatur [8].

Media pembelajaran menggunakan video dapat diakses dengan cepat dan mudah oleh siswa hanya dengan menggunakan perangkat dari ponsel cerdas atau *smartphone*. Sehingga, *smartphone* yang selama ini hanya digunakan untuk berkomunikasi, mengirim dan menerima hasil belajar siswa juga mampu digunakan sebagai media untuk membuat materi video pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi *video editing*. Beberapa kelebihan melakukan editing video melalui *smartphone* diantaranya (1) lebih praktis dan flexible karena bisa mengedit video di mana saja, kapan saja, (2) lebih efektif dan efisien karena video bisa diproduksi dengan cepat dan proses render tidak memerlukan waktu lama dibanding dengan menggunakan PC.

Beberapa aplikasi *video editing* yang tersedia di *Play Store* antara lain *Kinemaster*, *Viva Video*, *Video Show*, *Filmora*, dan *Power Director*. Pada kesempatan ini, pengabdian memilih untuk menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk mengedit video pembelajaran menggunakan *smartphone* karena berbagai kelebihannya. Aplikasi *Kinemaster* membantu guru dalam membuat media pembelajaran dengan berbagai perangkat baik handphone maupun laptop dan menggunakan data kuota internet yang tidak terlalu besar [7].

Aplikasi *KineMaster* dapat diunduh dari aplikasi *Google Play Store*. Desain antar-muka pada aplikasi *KineMaster* ini cukup mudah untuk dipelajari bagi pemula. Beberapa fungsi utama dari aplikasi *KineMaster* adalah untuk memotong durasi video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menggabungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, dan menuliskan teks. Selain itu, aplikasi *KineMaster* mampu untuk menjadi editor gambar vektor dan mempunyai fitur untuk berbagi ke media sosial. Pengguna juga dapat menyusun klip video sesuai urutan yang diinginkan [9]. Selain kelebihan-kelebihan diatas tentunya ada beberapa kekurangan dan keterbatasan dalam aplikasi editing video dengan aplikasi *Kinemaster* ini. Kekurangan dari aplikasi *Kinemaster* adalah terdapat tulisan *watermark* dan hanya support sampai resolusi video 720 pada versi *Free*. Namun, pada aplikasi *Kinemaster* masih belum ada fitur *stabilizer* dan belum mendukung video format *potrait*, sementara aplikasi *Power Director* sudah support format video *potrait* (video *potrait* sangat cocok sekali diterapkan di Instagram).

2. Metode Penerapan

2.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Melalui program usulan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, tim pengabdian menawarkan solusi terhadap permasalahan Mitra dengan solusi melalui edukasi di bidang informasi dan teknologi sebagaimana diuraikan pada bagian sebelumnya. Permasalahan seringkali terjadi pada saat pelaksanaan pengabdian baik yang menyangkut hal-hal yang bersifat teknis maupun dari penyampaian materi pelatihan dan juga mempertimbangkan berbagai kesulitan yang dihadapi oleh peserta dengan kemampuan literasi TIK yang bervariasi. Berkaitan dengan antisipasi permasalahan-permasalahan yang mungkin dihadapi pada saat pelaksanaan pengabdian dan untuk meminimalkan tingkat kegagalan, pengabdian telah menyusun langkah-langkah kegiatan. Langkah-langkah pemecahan masalah diharapkan dapat menunjang terlaksananya pengabdian ini dengan baik sesuai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Langkah-langkah pemecahan masalah tersebut adalah :

1. Menyiapkan materi pelatihan dengan sebaik mungkin agar mudah dipelajari dan dipahami oleh peserta
2. Menjelaskan secara rinci tentang materi pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster* di *smartphone* Android dalam bentuk Modul Pelatihan dan Presentasi menggunakan *Power Point* and aplikasi *Zoom*.
3. Materi Pelatihan disampaikan dalam 4 sesi, yaitu Materi Sesi 1 tentang Tren Pembelajaran Daring dan Tantangannya, Materi Sesi 2 tentang Media Video Pembelajaran, Materi Sesi 3 tentang Tahapan Perencanaan Video Pembelajaran dan Materi Sesi 4 tentang Praktik Editing Video Pembelajaran

4. Mendemokan aplikasi Kinemaster untuk membuat video pembelajaran secara sistematis melalui 3 tahap, yaitu Tahpn Para Produksi, Tahap Produksi dan Tahap Pasca Produksi
5. Peserta diberi kebebasan untuk bertanya setiap saat apabila belum memahami apa yang disampaikan oleh pengabdi.

Agar program pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik, maka Tim pengabdi merumuskan Skema pelaksanaan pengabdian. Skema pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan bersama Mitra dan difokuskan pada penerapan teknologi tepat guna sebagaimana disajikan dengan menerapkan teknologi pada aplikasi *Kinemaster* menggunakan *smartphone Android*. Pengabdian dimulai dengan menganalisa kebutuhan mitra kemudian dilanjutkan dengan menerapkan teknologi tepat guna yaitu aplikasi *Kinemaster* yang bisa diinstall secara bebas dan gratis di *PlayStore* untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik. Koordinasi telah dilakukan dengan pihak MGMP-PAI untuk menentukan jadwal pelatihan, koordinasi dengan tim pengabdi untuk menyiapkan sebaran/flyer kegiatan, modul dan materi pelatihan, menyiapkan daftar hadir, melaksanakan pelatihan, melakukan monitoring dan evaluasi (kuesioner *feedback*), desain sertifikat elektronik, serta menyusun laporan akhir. Rencana penerapan teknologi tepat guna meliputi penggunaan salah satu aplikasi yang bersifat gratis dan dapat digunakan pada semua i. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Kinemaster*. Aplikasi *Kinemaster* dapat digunakan untuk editing video di *smartphone Android*. Skema pelaksanaan Pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Pengabdian

Setelah Skema Pelaksanaan Pelatihan ditentukan, langkah berikutnya adalah menentukan pembagian tugas dan personil penanggungjawab kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Pembagian tugas dan penentuan personil penanggung jawab dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian Tugas dan Penentuan Penanggung Jawab Kegiatan Pelatihan

No.	Jenis Kegiatan	Nama Penanggung Jawab
1	Koordinasi dengan pihak MGMP- PAI (Ketua MGMP PAI Kab. Bantul)	Siska Lidya Revianti, S.Pd., M.Hum.
2	Administrasi pendaftaran, pelaksanaan, pembuatan laporan, dll	Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs.
3	Persiapan media pengabdian (Zoom) sebagai host	Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs.
4	Sebagai Pembawa Acara (MC)	Siska Lidya Revianti, S.Pd., M.Hum.
5	Pemberian edukasi tentang aplikasi Kinemaster	Siska Lidya Revianti, S.Pd., M.Hum.
6	Pelatihan pembuatan video dengan aplikasi <i>Kinemaster</i>	Pius Dian Widi Anggoro, S.Si., M.Cs.
7	Publikasi Kegiatan Pengabdian & Sertifikat	Pius Dian Widi Anggoro, S.Si., M.Cs.
8	Monitoring, Evaluasi Kegiatan Pengabdian dan Pembuatan Laporan	Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs.
9	Publikasi Jurnal Pengabdian	Siska Lidya Revianti, S.Pd., M.Hum.

Sedangkan rancangan evaluasi pelaksanaan dan keberlanjutan kegiatan pengabdian ini dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Kegiatan Pengabdian

No.	Jenis Kegiatan	Indikator	Tolak ukur keberhasilan
1	Koordinasi dengan pihak MGMP- PAI (Ketua MGMP PAI Kab. Bantul)	Tersusunnya jadwal pelatihan dan <i>collecting</i> materi yang diinginkan	100%
2	Administrasi pendaftaran, pelaksanaan, pembuatan laporan, dll	Tersedianya google form untuk pendaftaran, presensi daftar hadir dan sertifikat	100%
3	Persiapan media pengabdian (Zoom) sebagai host	Tersedianya zoom untuk pelaksanaan pengabdian	100%
4	Pemberian tentang edukasi aplikasi <i>Kinemaster</i>	Tersampainya penjelasan tentang aplikasi <i>Kinemaster</i>	100%
5	Pelatihan pembuatan video	Terdapat materi pendidikan Agama Islam	100%
6	Publikasi kegiatan	Terpublikasinya kegiatan secara online melalui WA dan website Kemenag Bantul	100%
7	Publikasi jurnal pengabdian	Terpublikasinya kegiatan dalam Jurnal Pengabdian	100%

Langkah berikutnya adalah merumuskan perencanaan target capaian luaran yang akan dihasilkan dari kegiatan kemitraan ini sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rencana Target Capaian Luaran

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
Luaran Wajib		
1	Video pelaksanaan PkM	Ada
2	Publikasi media sosial	Ada
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa diversifikasi produk atau sumber daya lainnya)	Produk
4	Peningkatan penerapan IPTEK di masyarakat (mekanisme, IT dan manajemen)	Penerapan
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Ada
Luaran Tambahan		
1	Publikasi di Jurnal Nasional	Ada
2	Hak Kekayaan Intelektual	Tidak ada
3	Buku ber ISSN	Tidak ada

2.2 Kebutuhan Alat dan Perangkat Lunak

Pada pelaksanaan pengabdian ini, diperlukan beberapa alat dan perangkat lunak sebagai berikut: Laptop, Kabel rol listrik, Koneksi Internet, *Smartphone Android*, Aplikasi *Zoom* dan Aplikasi *Kinemaster*.

2.3 Peserta Pengabdian

Peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru pendidikan Agama Islam yang tergabung dalam MGMP-PAI tingkat SMA di Kabupaten Bantul yang berjumlah 36 orang.

2.4 Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama dua bulan diawali dari **kegiatan koordinasi** dengan pihak mitra yaitu MGMP-PAI tingkat SMA di Kabupaten Bantul. Koordinasi diwakili oleh ketua MGMP-PAI Bapak Achmad Syaifudin beserta dengan ketua pengabdian. Kegiatan ini dilakukan **untuk menganalisa situasi dan mengetahui permasalahan mitra** dan kondisi yang saat ini terjadi pada mitra. Koordinasi berikutnya terkait *penawaran solusi* terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Pengabdian dilanjutkan **penyusunan program kerja** yang akan dikerjakan untuk menangani masalah Mitra diantaranya pemberian pelatihan untuk membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone Android* dan aplikasi *Kinemaster* bagi guru-guru pendidikan agama Islam tingkat SMA di Kabupaten Bantul. Sebelum melakukan pengabdian, tim pengabdian telah melaksanakan beberapa persiapan seperti : (1) mendesain *flyer* untuk publikasi kegiatan pelatihan, (2) menyiapkan formulir pendaftaran secara online dengan menggunakan *Google Form* (3) membuat jadwal kegiatan di akun *Zoom* yang akan digunakan sebagai media pelatihan secara online. ID *zoom* dibagikan kepada peserta melalui email yang sudah terdaftar di form pendaftaran (4) membuat desain sertifikat elektronik untuk peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan (5) menyiapkan materi untuk pembuatan modul pelatihan dan presentasi pelatihan di *Power Point*.

Pelatihan dilaksanakan selama satu hari yaitu pada hari Rabu, 22 Juli 2020 mulai pukul 08.00 sampai pukul 14.00 WIB. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara online karena masih dalam masa pandemi covid-19. Jumlah pengabdian terdiri dari 3 orang. *Flyer* kegiatan sudah dibuat dan akan disebar ke para guru MGMP tingkat SMA se Kabupaten Bantul dapat dilihat di Gambar 2.



Gambar 2. Flyer Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan pembuatan media video untuk pembelajaran daring menggunakan *smartphone Android* kepada guru-guru MGMP-PAI tingkat SMA di Kabupaten Bantul ini diikuti oleh 36 peserta. Pengabdian ini dilaksanakan secara online menggunakan media *Zoom*. Tim pengabdian ada yang bertindak sebagai *host/admin*, sebagai narasumber yang menyampaikan materi dan ada yang bertindak sebagai moderator atau pembawa acara (MC). Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh pembawa acara dari pihak MGMP-PAI dilanjutkan dengan penyampaian sambutan dari Ketua MGMP-PAI tingkat SMA se-Kabupaten Bantul dilanjutkan dengan sambutan dari Kemenag Bantul dan Rektor UTDI/Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta. Bapak H. Aidi Johansyah, S.Ag., M.M. sebagai Kepala Kantor Kemenag Bantul yang berkenan hadir dan memberikan sambutan pada acara pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. H. AIDI JOHANSYAH , S.Ag.,M.M. sebagai Kepala Kantor Kemenag BANTUL

Pelatihan penggunaan *kinemaster* disampaikan perlahan dan langsung didemokan dimulai dari penjelasan apa itu *Kinemaster*, apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan *kinemaster*, perbedaan *Kinemaster* dengan aplikasi *editing video* lainnya kemudian dilanjutkan dengan demo penggunaan *Kinemaster* oleh pengabdian. Peserta langsung mengikuti dan mempraktekkan apa yang diajarkan oleh pengabdian melalui *smartphone*. Setelah materi dijelaskan secara rinci serta didemokan, selanjutnya terdapat sesi tanya jawab agar peserta lebih paham. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab dari peserta melalui *chat room* di *Zoom*. Selain tanya jawab, peserta diberi contoh

dan disuruh mempraktekkan secara langsung penggunaan aplikasi *Kinemaster* tersebut sehingga mitra dapat lebih paham. Selanjutnya, kegiatan pelatihan melalui *Zoom* dapat dilihat pada Gambar 4.



(a) Pelaksanaan Pelatihan Melalui Zoom



(b) Pelaksanaan Pelatihan Melalui Zoom

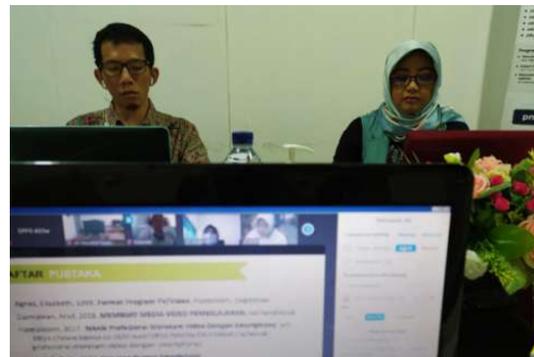
Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan Melalui Zoom

Peserta yang mengikuti kegiatan ini memiliki tingkat keaktifan yang berbeda-beda. Ada peserta yang sangat aktif, tetapi ada juga peserta yang hanya mengikuti penyampaian materi tetapi tidak dapat langsung mencoba karena ada beberapa peserta yang belum menginstall *Kinemaster* di smartphonenya. Hal ini sudah diantisipasi sebelumnya sehingga materi pengabdian dibuat se jelas mungkin agar peserta lebih tertarik.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan oleh 3 orang dosen dari Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika Universitas Teknologi Digital Indonesia atau dahulu STMIK AKAKOM Yogyakarta. Pelaksanaan pelatihan oleh pengabdian dapat dilihat pada Gambar 5.



(a) Pelaksanaan Pelatihan oleh Pengabdian



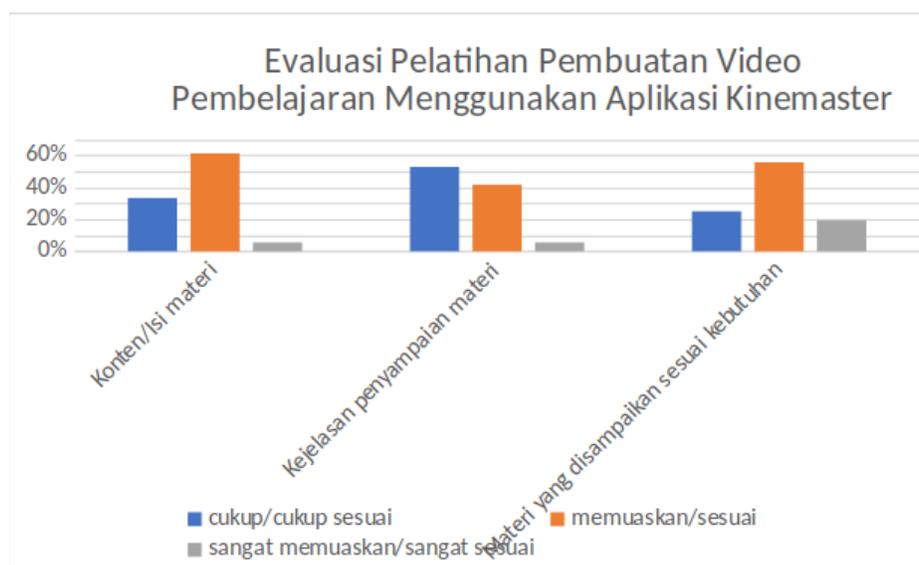
(b) Pelaksanaan Pengabdian oleh Pengabdian

Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan oleh Pengabdian

3. Hasil dan Ketercapaian Sasaran

Secara garis besar kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya. Hal ini didasarkan pada beberapa komponen diantaranya: ketercapaian tujuan pelatihan, serta ketercapaian target materi pelatihan yang disampaikan. Komponen yang pertama yaitu ketercapaian tujuan pelatihan yang secara umum dapat dikatakan baik, namun keterbatasan waktu yang tersedia sedikit mengurangi tingkat keberhasilan karena materi disampaikan secara cepat dan peserta membutuhkan bantuan yang lebih lama ketika proses pelatihan ini berlangsung. Namun jika dilihat dari hasil sesi tanya jawab dan diskusi dengan peserta dapat terlihat hasil yang memuaskan sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pelatihan tercapai. Ketercapaian materi yang disampaikan juga dapat dikatakan berhasil. Walaupun materi yang disampaikan cukup banyak dan waktu yang diberikan masih kurang, tetapi semua materi dapat tersampaikan semua. Selain diukur dari kedua komponen pengukur keberhasilan tersebut, keberhasilan pengabdian ini juga diukur dari tingkat kepuasan

peserta setelah mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari permintaan kembali adanya pelatihan dengan berbagai tema untuk waktu mendatang. Target peserta yang direncanakan ada 15 orang tetapi dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 36 peserta, sehingga dapat dikatakan bahwa pelatihan ini melebihi dari target dan dapat berjalan dengan baik. Gambar 6 menunjukkan hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan dimana pada grafik yang pertama menunjukkan hasil dari pertanyaan konten/isi materi yang disampaikan kepada peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 12 peserta (33%) menganggap konten/isi materi cukup, 22 peserta lain (61%) menganggap konten/isi materi memuaskan dan 2 peserta (6%) menganggap sangat memuaskan. Pada grafik yang kedua menunjukkan kejelasan penyampaian materi, 19 peserta (53%) berpendapat cukup untuk kejelasan materinya, 15 peserta (42%) menganggap memuaskan dan 2 peserta (6%) berpendapat kejelasan penyampaian materi sangat memuaskan. Grafik yang ketiga merupakan hasil evaluasi dari materi yang disampaikan apakah sesuai kebutuhan para guru atau tidak. 9 peserta (25%) menganggap materi ini cukup sesuai, 20 peserta (56%) berpendapat bahwa materi pelatihan sesuai kebutuhan dan 7 peserta (19%) menganggap sangat sesuai kebutuhan seperti terlihat pada Gambar 6. Kritik dan saran juga disampaikan oleh peserta pengabdian. Saran-saran yang diungkapkan meliputi permintaan kembali pendampingan secara bertahap kepada seluruh guru PAI, waktu pelaksanaan ditambah, permintaan metode-metode lain yang cocok untuk pembelajaran PAI, kegiatan dilaksanakan secara berkala dan rutin, kegiatan dilaksanakan secara luring dengan peserta terbatas karena jika dilaksanakan secara daring beberapa peserta terkendala dengan koneksi internet.



Gambar 6. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

4. Kesimpulan

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* dapat digunakan untuk membuat video materi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster yang secara gratis dapat diunduh melalui *Play Store*. Pelaksanaan pengabdian ini berjalan dengan baik, tetapi belum dapat dikatakan sempurna. Kendala utama kegiatan ini adalah koneksi Internet yang tidak stabil sehingga penyampaian tidak maksimal. Saran dari peserta akan digunakan sebagai bahan pertimbangan utk peningkatan kerja sama dengan pihak mitra. Selain itu, diharapkan kerjasama dengan pihak Mitra dapat dilanjutkan dengan kegiatan lainnya seperti diadakannya pelatihan pelatihan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi misalnya pelatihan menggunakan aplikasi lain untuk pembuatan materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (pengelolaan nilai, soal ujian, dan lain-lain).

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Bapak Ir. Totok Suprawoto M.M, M.T selaku Rektor UTDI karena telah memberikan Dana Pengabdian dan memberikan Sambutan pada pelaksanaan pelatihan ini. Tim Pengabdi juga menghaturkan terimakasih

kepada Bapak H. Aidhi Johansyah, S.Ag.,M.M. sebagai Kepala Kantor Kemenag BANTUL yang telah hadir dan berkenan memberikan Sambutan pada acara ini. Tak lupa kami ucapkan terimakasih juga kepada Bapak Ahmad Saifudin, S.Ag., M.S. yang telah bermitra dengan pengabdian dan memberikan banyak saran serta informasi terkait sehingga kegiatan pelatihan ini.

Sumber Dana

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan didanai oleh Universitas Teknologi Digital Indonesia dengan Surat Keputusan No. L.05.1/560/KP/I/2020.

Pustaka

- [1] Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pedoman penyelenggaraan Pembelajaran secara daring dan Bekerja dari Rumah dalam masa darurat Pandemi Covid-19 dan pencegahan penyebaran Covid-19,2020.
- [2] H. Khaira, "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT," in Seminar Nasional PBSI-III, 2020.
- [3] N. Zhafira, Y. Ertika and Chariyanto , "Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19," Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen, vol. 4, no. 1, pp. 37-45, 2020.
- [4] Darnawati, Irawaty and W. A. S. Uke, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic," E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, vol. 12, no. 1, pp. 100-105.
- [5] C. Riyana, Pedoman Pengembangan Media Video, Program P3AI, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia., 2020.
- [6] M. Agarina, S. Sutedi, A. Karim and L. Septarina , "Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Pembelajaran daring dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung," in Seminar Nasional Darmajaya, Sep 8, 2021.
- [7] F. Yanti and A. Mudilillah, "Penerapan Kinemaster sebagai Media Pembelajaran bahasa Indonesia Kelas IV di Masa Covid-19," Jurnal As Sibyan Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Dasar, vol. 4, no. 2, pp. 106-124, 2021.
- [8] A. Darmawan, A. Prihatin, Y. K. Pradana and W. Mukti, Modul 10-Modul Pembelajaran Berbasis TIK_Pembuatan Media Video Pembelajaran, Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [9] A. Handoko, "Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM," Jurnal Desain : Kajian Bidang Penelitian Desain, vol. 1, no. 1, pp. 14-24, Maret 2021.