



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
MENGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PADA SISWA KELAS X SMA PGRI
LARANTUKA**

**TRAINING FOR MAKING AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA USING THE KINEMASTER
APPLICATION FOR CLASS X STUDENTS OF SMA PGRI LARANTUKA**

Maria Anita Titu^{1*}, Reinaldis Masi², Nobertus Dalu Ruron³, Stefania Arsoni⁴, Yosefina Lebuan

¹Instititut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Larantuka, Indonesia

²Instititut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Larantuka, Indonesia

³Instititut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Larantuka, Indonesia

⁴ Instititut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Larantuka, Indonesia

⁵ Instititut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Larantuka, Indonesia

* rinytitu82@gmail.com reinaldismasi@gmail.com

Abstrak: Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Pada Siswa Kelas X SMA PGRI Larantuka”. yang selama ini menjadi kendala dengan keterbatasan pengetahuan dan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam melakukan proses belajar mengajar dilakukan di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berkoordinasi langsung dengan pihak sekolah setempat untuk mensukseskan optimalisasi pelatihan video pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Mengingat dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat maka masing-masing pendidik harus mampu mengikuti pengembangan media pembelajaran sesuai dengan zaman yang terus berkembang. Kebutuhan media pembelajaran sangat perlukan siswa dalam rangka mensukseskan tujuan pendidikan. Sebagaimana di ketahui bahwa bahan media pembelajaran salah satu faktor utama yang mampu untuk mensukseskan dalam proses pembelajaran. Khalayak sasaran dalam kegiatan PkM ini adalah Guru dan siswa SMA Kelas X SMA PGRI Larantuka yang berjumlah 25 orang. Proses pendampingan dalam kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi dan latihan yang disertai tanya jawab. Metode ceramah dan demosntrasi digunakan untuk menjelaskan konsep dan tahap-tahap pembuatan Media pembelajaran audio Visual menggunakan aplikasi *Kinemaster*, sedangkan metode latihan untuk mempraktikan pembuatan media audio menggunakan aplikasi kinemaster, Sementara metode tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta berkonsultasi dalam mengatasi kendala dalam pembuatan pembuatan media audio menggunakan aplikasi *kinemaster*. Manfaat yang dapat diperoleh peserta dari kegiatan PkM ini antara lain melalui optimalisasi pelatihan pembuatan media audio menggunakan aplikasi *kinemaster* sebagai bahan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Manfaat adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada guru dan siswa yakni (1) Mampu mengatsi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, (2) Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik, (3) Membangkitkan dan minat baru, (4) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (5) dan Memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh.

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Aplikasi Kinemaster*

Abstract: *Community service activities in the form of "Training on Making Audio Visual Learning Media using the Kinemaster Application for Class X Students of SMA PGRI Larantuka". which has been an obstacle with limited knowledge and competence in utilizing information technology in carrying out teaching and learning processes carried out in schools. This community service activity coordinates directly with the local school to succeed in optimizing learning video training as creative and educative learning media*

material. Given the very rapid development of technology, each educator must be able to follow the development of learning media in accordance with the times that continue to develop. The need for learning media really needs students in order to succeed in educational goals. As it is known that learning media materials are one of the main factors that are able to succeed in the learning process. The target audience for this PkM activity were 25 teachers and students of Class X SMA PGRI Larantuka. The mentoring process in this activity is carried out using lecture methods, demonstrations and exercises accompanied by questions and answers. Lecture and demonstration methods are used to explain the concepts and stages of making audio visual learning media using the Kinemaster application, while the training method is used to practice making audio media using the kinemaster application, while the question and answer method is to provide opportunities for participants to consult in overcoming obstacles in making media production. audio using the kinemaster application. The benefits that participants can get from this PkM activity include optimizing training on making audio media using the kinemaster application as creative and educative learning media material. The benefits of training in making learning videos for teachers and students are (1) being able to overcome the limitations of experience possessed by students, (2) being able to instill correct, concrete, and realistic basic concepts, (3) generating new interests and, (4) generating motivate and stimulate students to learn, (5) and provide a thorough learning experience.

Keywords: Audio Visual Media, Kinemaster Application

Received	Revised	Published
05 Mei 2023	24 Mei 2023	31 Mei 2023

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua elemen masyarakat, hal ini diperkuat oleh pendapat Hamalik (2001) yang menjelaskan bahwa masalah pendidikan merupakan salah satu sorotan atau suatu topik yang teramat unggul terkhusus dikalangan masyarakat. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep materi yang diberikan oleh guru, berpengaruh terhadap langkah atau tindakan siswa dalam pemahaman suatu materi yang di berikan. Guru merupakan pihak yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga dalam memberikan evaluasi diharapkan lebih akurat, objektif dan mengoptimalkan pembelajaran. Masalah yang dihadapi adalah masalah kepribadian guru dan kompetensi, kecakapan mengajar, yang antara lain mencakup ketepatan pemilihan metode pendekatan, motivasi, improvisasi serta evaluasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru menentukan keberhasilan belajar siswa. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Guru menggunakan model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang di ajarkan juga dala pemilihan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada sekolah SMA PGRI Larantuka, dalam proses pembelajaran diperoleh data bahwa tidak semua guru dapat melakukan proses mengajar secara optimal dikarenakan tidak semua guru mengerti dalam mengaplikasikan media, hal tersebut disebabkan karena kurangnya ilmu pengetahuan mereka mengenai teknologi infomasi. Padahal pada zaman sekarang ini teknologi informasi sangatlah penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan (2009) mengemukakan bahwa dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang begitu pesat saat ini,

maka dari itu kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak akan terelakan lagi. Menurut Musfiqon (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dapat berupa fisik maupun nonfisik agar dalam penyampaian materi pembelajaran ke siswa lebih efektif dan efisien. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat memotivasi serta merangsang siswa dalam mengingat apa yang telah dijelaskan oleh guru (Hamdani, 2011). Media pembelajaran ini yang jarang digunakan oleh guru sehingga siswa merasa monoton dan kurang semangat dalam menerima penyampaian materi oleh guru. Apalagi dengan adanya sistem pembelajaran daring ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi alternatif yang bisa dilakukan oleh guru sehingga hasil belajar siswa tidak menurun. Media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu salah satunya video pembelajaran. Menurut Sudiarta & Sandra (2016) mengemukakan bahwa dengan penyajian video ketika proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat menjadi alternatif untuk siswa agar memahami materi dalam video, karena video tersebut bisa ditonton kembali oleh siswa ketika siswa belum mengerti isi dari materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran ini merupakan hal yang sangat penting agar apa yang tersampaikan dari penyalur pesan ke penerima pesan mudah untuk dipahami sehingga saat proses pembelajaran terciptalah suasana yang kondusif Asyar (2012).

Salah satu media yang bisa digunakan dalam membantu proses pembelajaran disekolah yaitu dengan menggunakan Aplikasi *KineMaster*. Saat observasi yang dilakukan oleh tim pengusul Pengabdian Kepada Masyarakat dari informasi yang didapat dalam pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, saya tertarik melaksanakan tugas tri dharma Perguruan Tinggi di SMA PGRI Larantuka berbagi ilmu juga sebagai fasilitator bagi guru mata pelajaran ekonomi dalam menggunakan media pembelajaran audio visual dan aplikasi kine master, yang selama ini menjadi kendala dengan keterbatasan pengetahuan dan kompetensi dalam memafaatkan teknologi informasi untuk tetap bisa melakukan proses belajar mengajar dilakukan di sekolah.

Oleh karena itu, dalam menyikapi pembelajaran daring yang saat ini dilaksanakan oleh sekolah, maka guru-guru hendaklah dapat menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan kegiatan pembelajaran daring. Tentunya aplikasi yang dipilih oleh guru sudah dikuasai juga olehsiswanya sehingga proses pembelajaran berjalan lancar. Selain itu, masalah lain yang perlu diperhatikan adalah, para siswa juga akan mengalami kesulitan untukmelakukan konsultasi dengan guru terutama untuk pelajaran yang dianggap membutuhkan penjelasan dan pemahaman yang lebih mendalam. Untuk mengatasihal tersebut, penggunaan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *KineMaster* dapat menjadi alternatif yang sangat mudah dan efektif untuk guru dalam menjalankan pembelajaran, sehingga aplikasi ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam menggantikan metode kelas konvensional di dalam ruangan.

Melalui kerjasama antara sekolah mitra SMA PGRI Larantuka dengan pihak pengusul

dari Dosen IKTL melalui pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan Aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran diharapkan akan berjalan dengan lancar. Harapannya dengan diadakan pelatihan tersebut bisa membantu para guru tersebut bisa mengoperasikan penggunaan video pembelajaran menggunakan Aplikasi *KineMaster* untuk pembelajaran. Tentunya melalui pelatihan ini menjadi solusi yang selama ini menjadi kendala oleh guru mata pelajaran ekonomi dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam mengaplikasikan media, karena kurangnya ilmu pengetahuan mereka mengenai teknologi informasi teratasi dan mencapai target yang diharapkan.

Metode

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan, antara lain: a) Perencanaan : Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan persiapan yang dimulai dengan pembentukan tim pelaksana kegiatan PKM untuk melakukan observasi guna mengetahui persoalan yang dialami oleh siswa kelas X SMA PGRI Lantuka dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini para tim PKM yang merupakan dosen dan mahasiswa melakukan survei ke sekolah SMA PGRI Lantuka. Survei ini dilakukan terkait sejauh mana mempersiapkan siswa dalam mengikuti kegiatan PKM ini. b) Pelaksanaan : Pada tahap ini salah satu mahasiswa yang merupakan perwakilan tim PKM untuk memberikan edukasi terkait penggunaan media audio visual dan aplikasi *kinemaster* Sosialisasi dimulai dari waktu pelaksanaan dan hal - hal apa saja yang perlu di siapkan dalam proses PKM, juga memperkenalkan Media Pembelajaran dan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, kemudian peserta dilatih dan diajarkan cara mengoperasikan aplikasi *kinemaster* pada saat pembelajaran sehingga mereka mampu dan memahami dalam penggunaan media audio visual dan mengaplikasikan program kinemaster yang dilakukan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM dilaksanakan dalam tiga tahap, tahap pertama: pada bulan maret 2023 dilakukan proses penetapan daerah sasaran, survei daerah sasaran, observasi lapangan, dan membuat ijin pelaksanaan PKM. Tahap kedua: tahap pelaksanaan, pada bulan april 2023 dilaksanakan kegiatan PKM dengan melakukan proses instalasi dan pengenalan aplikasi kinemaster pada HP dan Laptop semua guru dan siswa, serta pengenalan konsep dasar bank sentral. Kemudian dilakukan proses perekaman atau pengambilan gambar dilanjutkan dengan belajar teknik editing video menggunakan aplikasi kinemaster pada HP dan laptop masing-masing peserta. Tahap ketiga; pada bulan mei 2023 setiap peserta membuat video pembelajaran sesuai konsep materi bank sentral. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah editing video kinemaster, laptop dan HP. Adapun output pelatihan PKM ini adalah a) tersedianya aplikasi editing Video, b) siswa dapat mengetahui cara dan Langkah penggunaan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster*, c) Siswa dapat menggunakan

media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* dalam materi Bank Sentral, d) Publikasi Pada Jurnal pengabdian Nasional ber ISSN/ jurnal PkM Terakreditasi



Gambar 1.

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Kinemaster*

Kesimpulan

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan Pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi kinemaster memberikan beberapa manfaat antara lain menawarkan solusi pemanfaatan aplikasi editing video kinemaster dapat mendukung proses pembelajaran. Mampu meningkatkan kredibilitas SMA PGRI Larantuka karena telah menggunakan media video dalam proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dan siswa dalam hal pengembangan media berbasis video pembelajaran. Tingkat keberhasilan kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa terukur lebih dari 82,18% kehadiran peserta datang tepat waktu. Guru dan siswa juga sangat responsif dalam mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran. Serta tercatat 68,32% peserta sudah berhasil membuat video pembelajaran dan menguploadnya ke youtube dan group facebook. Hasil evaluasi menunjukkan adanya harapan keberlanjutan pelatihan bagi guru dan siswa. Maka dari itu kedepan bisa dilakukan pengabdian kembali dalam bentuk pelatihan penggunaan media pembelajaran lain untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Kepada bapak kepala sekolah SMA PGRI Larantuka yang sudah memberikan waktu dan tempat bagi kami untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat, juga ucapan terima kasih kepada guru dan siswa kelas X SMA PGRI Larantuka yang begitu antusias dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh kami para dosen serta mahasiswa program studi pendidikan ekonomi.

Referensi

- Abdullah, kholil. (2021). *Penerapan Model pembelajaran projek based learning dengan media audio visual pada siswa kelas V SDN Talang Ubi*. Seminar Nasional Profesi Guru.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.
- Izati, Wahyudi, & Sugiyarti, M. (2018). Project Based Learning Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik.
- Kurniawan Asep. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Made, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjau Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media
- Putri, A. A. V. W. (2020). Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Partisipasi Belajar Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 388-396.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Thorifah, S. B. A. A., & Umam, K. (2019). The influence of use audio visual media to increase the development of early childhood language. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jin.v4n2.2019.pp146-155>