

Pengembangan Aplikasi Animasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD Negeri Pakuan

Ni Made Widisanti¹, Dyah Kristyowati², Resty Widya Kurniasari³

^{1,2,3}Universitas Pakuan

E-mail: wsarkana@gmail.com¹, dyahkris225@gmail.com², resty28.rwk1@gmail.com³

Article History:

Received: 02 Februari 2022

Revised: 09 Februari 2022

Accepted: 15 Februari 2022

Keywords: *Animated video, Covid 19 pandemic, Interactive learning, KineMaster app.*

Abstract: *The research results are to develop the KineMaster application to create an interactive learning media for Pakuan State Elementary School teachers. Research design uses a descriptive quantitative approach with data collection techniques through questionnaires and interviews. The results of the study have obtained the need for interesting and interactive learning media, students have difficulty consulting with teachers, especially for lessons that are considered to require deeper explanation and understanding. To overcome this, the use of learning media using the KineMaster application can be a very easy and effective alternative for teachers in carrying out learning. During the covid-19 pandemic, this application can be a solution for teachers in replacing teachers' conventional classroom methods in the room. Kinemaster application presents a fairly simple look, but stores quite complex features. This condition can help students in understanding the learning materials. Creating learning media through animated videos using the KineMaster application is quite easy. Thus, Kinemaster applications can be used in developing materials and teaching materials for elementary teachers.*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini harus dimungkinkan di web atau pembelajaran jarak jauh. Namun, di pertengahan tahun 2020 dengan merebaknya wabah Covid-19, otoritas publik mendorong perubahan kerangka kerja dan metodologi di mana pengajar diharapkan mendominasi inovasi dan memimpin pembelajaran berbasis inovasi. Menjelang awal tahun 2020, dengan merebaknya episode Covid-19, otoritas publik mendorong perubahan kerangka dan sistem pertunjukan di mana pendidik diharapkan mendominasi inovasi dan mengarahkan pembelajaran berbasis inovasi. Hal ini cukup menyulitkan bagi pengajar sebagaimana disampaikan (Ridha, 2018) bahwa ujian bagi pendidik pada masa komputerisasi adalah memahami kualitas siswa yang luar biasa pada usia lanjut. Pendidik diharapkan memiliki pilihan untuk menyesuaikan target pembelajaran dengan kemajuan belajar di zaman yang serba komputerisasi ini. (Wijayanti, 2011) mengungkapkan bahwa TIK dalam pembelajaran berperan, khususnya membantu bundling materi yang ditampilkan, hal ini diharapkan agar sistem pembelajaran dapat berjalan dengan lebih sukses. (Purnasari, 2020) juga mengatakan bahwa kemampuan instruktur dalam merencanakan pembelajaran yang tepat dan sesuai diharapkan dapat

mencapai tujuan yang telah ditetapkan, namun pada kenyataannya banyak pendidik yang belum memenuhi atau mencapai keterampilan pendidikan.

Tantangan yang timbul dari beralihnya sistem pembelajaran luring menjadi daring adalah keterbatasan pengetahuan teknologi bagi pengajar. Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sekarang ini dapat menjadi peluang besar yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan relasi yang baik dengan peserta didik, sehingga dapat terjadi keselarasan antara pendidikan di sekolah dan di rumah. Metode pembelajaran yang menarik tentu diharapkan oleh peserta didik sehingga meskipun pembelajaran dilaksanakan melalui sistem pembelajaran jarak jauh, materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan tentu saja menarik dan tidak membosankan. KineMaster adalah aplikasi yang bisa digunakan bagi tenaga pengajar yang sering mengedit video dengan menggunakan smartphone (Putri, 2021). Aplikasi KineMaster juga dapat digunakan untuk mengedit gambar, teks, hingga memotong video sesuai keinginan (Khaira, 2021). Untuk meningkatkan kualitas video, aplikasi ini memiliki opsi yang disediakan, seperti mengatur tingkat kecerahan, kontras, hingga saturasi dengan berbagai efek filter yang ada.

Program Pelatihan Pengembangan Aplikasi Animasi KineMaster sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi guru SD yang diadakan oleh tim peneliti dari Program Studi Sastra Inggris FISIB Universitas Pakuan menjadi langkah yang dapat ditempuh untuk melaksanakan program PBJJ. Implementasi pelaksanaan pelatihan tersebut diharapkan dapat mengubah paradigma guru untuk menyusun perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, serta pada penilaian hasil belajar karena kegiatan pembelajaran tidak lagi dilaksanakan di sekolah, tetapi dilaksanakan peserta didik dari rumah. Kegiatan belajar dari rumah menuntut adanya kerjasama antara guru, orangtua dan peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran KineMaster untuk membuat media pembelajaran yang intraktif dan menarik bagi guru SD Negeri Pakuan. Hasil ini diharapkan dapat memberikan edukasi bagi para guru supaya dapat lebih berinovasi dan terampil dalam mengembangkan media yang menarik dan disukai oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif ialah metode penelitian yang berpedoman pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah guru-guru PNS dan honorer SD Negeri Pakuan. Bentuk pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah proporsional sampling. Data diperoleh melalui wawancara dan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat observasi yang dilakukan oleh tim peneliti dari informasi yang didapat dalam pelaksanaan pembelajaran guru-guru masih menggunakan grup Whatsapp dalam menyampaikan materi ke siswa, serta sebagian guru melakukan zoom meeting. Tetapi penggunaan zoom meeting tidak sepenuhnya dilakukan karena keterbatasan siswa dalam penggunaan HP. Tidak semua siswa yang memiliki HP sendiri dan masih memakai HP orangtua mereka. Itu semua menjadi kendala saat guru melakukan zoom meeting dalam penyampaian materi karena sebagian dari siswa tersebut tidak dapat mengikuti zoom meeting secara bersamaan karena HP yang seharusnya digunakan untuk mengikuti zoom meeting di bawa orangtua mereka bekerja. Sehingga penggunaan grup Whatshap menjadi alternatif utama yang sering dilakukan oleh guru dalam penyampaian materi ke siswa. Ada beberapa rumusan masalah yang bisa disimpulkan dari hasil observasi tim peneliti dapat disimpulkan bahwa :

1. Hambatan yang dialami guru dalam PBJJ dan cenderung fokus kepada penuntasan kurikulum.
-

2. Kesulitan orangtua dalam memahami pelajaran dan memotivasi anak saat mendampingi belajar di rumah.
3. Kesulitan peserta didik untuk konsentrasi dalam belajar dari rumah dan mengeluhkan banyaknya penugasan soal dari guru.
4. Peningkatan rasa stress dan jenuh akibat penggunaan media (aplikasi) pembelajaran yang monoton secara berkelanjutan berpotensi menimbulkan rasa cemas dan depresi bagi siswa.

Dari permasalahan yang telah dikemukakan secara rinci, yakni sekolah dasar Negeri Pakuan yang dipilih sebagai mitra dalam penelitian ini mengalami kesulitan dalam penyampaian materi kepada siswa dalam pembelajaran daring saat ini. Dimana SD Negeri Pakuan yang hanya mengandalkan Grup Whatshap sebagai alternatif dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan belum begitu optimal ke siswa, maka diperlukan solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada.

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 mudah diaplikasikan dan mudah digunakan. Sehingga sistem pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, satu hal lagi yang perlu diperhatikan adalah siswa juga akan merasa sulit untuk berbicara dengan instruktur, terutama untuk ilustrasi yang dianggap membutuhkan lebih banyak klarifikasi dan pemahaman luar dan dalam. Untuk mengatasi hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran memanfaatkan Aplikasi KineMaster bisa menjadi pilihan yang sangat sederhana dan sukses bagi pengajar dalam melakukan pembelajaran, sehingga di masa pandemi virus corona ini, aplikasi ini dapat menjadi jawaban bagi para pendidik dalam menggantikan teknik wali kelas adat di dalam ruangan.

Sebanyak 19 peserta guru baik itu guru PNS maupun honorer SD Negeri Pakuan mengikuti workshop pembuatan video animasi KineMaster yang dilaksanakan oleh tim peneliti. Dalam melakukan editing video penting untuk melakukan persiapan yang matang agar editing video berjalan dengan dengan efektif dan efisien. Berikut tahapan persiapan melakukan editing video yang dilaksanakan oleh peserta guru SD Negeri Pakuan:

- a) menyiapkan materi pembelajaran, menentukan tujuan dan tema.
- b) menulis script
- c) membuat video original . Bisa menggunakan latar green screen yang berfungsi untuk mengubah latar belakang video;
- d) menyiapkan properti pendukung didalam video;
- e) membuat judul yang menarik;
- f) membuka aplikasi Kinemaster dan melakukan editing video.

Dengan diadakan penelitian dan pelatihan pembuatan video pembelajaran tersebut diharapkan adanya perubahan serta dapat membantu guru-guru khususnya guru-guru SD Negeri Pakuan, dalam membuat bahan ajar yakni berupa video pembelajaran sehingga mampu memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dengan aplikasi Kinemaster guru-guru dalam membuat bahan ajarnya lebih kreatif untuk mendesainnya dengan menggabungkan audio ataupun dokumen lainnya. Sehingga yang menjadi harapan besar tim peneliti FISIB untuk kegiatan pelatihan ini, guru-guru khususnya SD Negeri Pakuan yang menjadi sasaran sebagai mitra peserta pelatihan agar bisa memanfaatkan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran serta bisa memberikan ilmu yang mereka dapat selama kegiatan pelatihan berlangsung. Kegiatan penelitian dan pelatihan ini merupakan hal yang sangat penting agar kemudian kendala-kendala yang dialami oleh guru-guru dapat teratasi dan menjadi sebuah kepuasan dari peserta kegiatan yang dalam hal ini sebagai mitra penelitian.

KESIMPULAN

KineMaster adalah aplikasi pengubah video yang lengkap dan mahir untuk gadget iOS dan Android. Ini mendukung berbagai lapisan video, suara, gambar, teks, dan dampak di samping perangkat yang berbeda yang memungkinkan pendidik untuk membuat rekaman yang sangat baik. Topik direncanakan semenarik mungkin, dapat menampilkan rekaman, serta gambar-gambar menarik yang berhubungan dengan topik sehingga siswa lebih fokus pada apa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, rekaman KineMaster dapat dibagikan secara langsung ke platform media berbasis web seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Hal ini memudahkan, terutama bagi instruktur, untuk mendistribusikan rekaman mereka dan sampai pada siswa. Sistem pembelajaran akan lebih menentramkan dengan tujuan mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa. Melalui aplikasi KineMaster, pengajar SD Negeri Pakuan tentunya dapat membina media pembelajaran dengan tujuan dapat disesuaikan dengan keadaan, kondisi dan iklim siswa. Media pembelajaran video yang diramaikan ini juga dapat menjawab kehadiran para pendidik saat tidak bisa bertemu secara dekat dan personal di kelas yang sesungguhnya di masa pandemi seperti sekarang ini yang membutuhkan pembelajaran jarak jauh.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih tim peneliti ucapkan kepada ketua LPPM Universitas Pakuan Dr. Ani Iryani, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan Dr. Henny Suharyati, M.Si. dan Kepala Sekolah SD Negeri Pakuan Enung, S.Pd yang telah banyak membantu sehingga penelitian terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran dan Pemanfaatan Media Ajar di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125-132.
- Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah Pada Masa Pandemi Covid 19. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Ridha, Muhammad. (2018). "Heutagogi Dan Arah Pendidikan 4.0 Kita.": <https://geotimes.co.id/opini/heutagogi-dan-arrah-pe>. <https://tinyurl.com/yym4ts9> (Januari 24, 2021).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, I. D. (2011). *Peningkatan Pendidikan Berbasis ICT*. Yogyakarta:UIN Sunan Kalijaga.
-