

DOI: <https://doi.org/10.35961/jppmkepri.v2i2.546>

Peningkatan Kemampuan Guru Bahasa Inggris dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Video Digital Smartphone Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Ferri Yonantha^{1*}, Taqiyuddin², Megawati³, Siti Mulyana⁴, Nefya Ortapia⁵, Deo Irwan Saputra⁶, Rabi'atul Adawiyah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, Bintan, Kepulauan Riau, 29123, Indonesia

*ferri.yonantha@stainkepri.ac.id

Abstrak

Selama pandemi Covid-19, segala proses pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung menjadi terbatas. Pembelajaran berbasis daring yang dilakukan dengan menggunakan smartphone sebagai media menuntut guru khususnya guru bahasa Inggris untuk menjadi kreatif dalam membuat video pembelajaran berbasis digital. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran digital berbasis smartphone menggunakan aplikasi Kinemaster. Metode *Participatory Action Research* digunakan dalam pengabdian ini. Sebanyak 14 guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang yang berasal dari MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum Tanjungpinang terlibat sebagai responden. Tahapan kegiatan dimulai dari pengumpulan data, pelatihan penggunaan aplikasi Kinemaster dalam mengedit video pembelajaran serta pendampingan yang dilakukan sebanyak 2 kali. Dari hasil pengabdian ini dihasilkan 14 video pembelajaran yang menarik dan kreatif setelah diedit dengan aplikasi Kinemaster. Sebuah survey kepuasan dilakukan dengan hasil 92.95% responden peserta pelatihan dan pendampingan puas terhadap kegiatan ini.

Kata kunci: Aplikasi Kinemaster; Bahasa Inggris; Video Pembelajaran.

Abstract

During Covid-19 pandemic, all learning processes involving direct interaction were limited. Online learning by using smartphones as the solution demanded teachers especially English teachers to become more creative in creating digital-based learning videos. This community service program aims to enhance teachers' skills in composing the digital-based learning videos through Kinemaster application. A Participatory Action Research method was utilized in during this community service program. There were 14 teachers of Islamic High Schools in Tanjungpinang from State Islamic Senior High School Tanjungpinang and Miftahul Ulum Islamic Senior High School Tanjungpinang involved as the respondents. The phases were started by collecting the data, the training on how to utilize Kinemaster application in editing the video, and two meetings of assisting program. The program itself resulted

14 creative and interesting learning videos after edited by using Kinemaster application. A satisfactory survey was carried and showed that 92.95 % respondents of this training and assisting program were satisfied.

Keywords: Learning Videos; English; Kinemaster Application

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan revolusi industri 4.0 memberikan dampak di segala bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Guru sebagai agen pembelajaran (learning agent) harus mereformasi pembelajarannya dengan memanfaatkan produk revolusi industri 4.0., khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Terlebih model pembelajaran secara daring saat ini masih terus digalakkan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran di era new normal sehingga guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran daring untuk membuat peserta didik memahami segala materi yang diajarkan.

Pada pembelajaran jarak jauh yang dirasakan pada saat covid 19 pandemi ini peran media sangat membantu, baik itu dari kalangan akademisi, guru, aparat pemerintah bahkan masyarakat menengah kebawah untuk menyampaikan bahan kajian, materi bahkan produk melalui media. Di dunia pendidikan media yang sering digunakan adalah Whatsapp, Google clasroom, zoom dan google meet sangat diperlukan bagi pendidik untuk merangsang pikiran, semangat, perasaan dan perhatian peserta didik agar mencapai tujuan dari pembelajaran. Senada yang disampaikan oleh Telaumbanua (2016) bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu yang bisa digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan fungsi utama dari media pembelajaran itu ada dua, yaitu; 1) membantu guru untuk mengelola pembelajaran secara efisien dan 2) membantu siswa belajar lebih efisien dari masa ke masa guru hanya fokus mengajar menggunakan media tradisional dan ini tidak membuat ketertarikan dalam proses belajar mengajar. Rao (2014) menyatakan bahwa sebenarnya media dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar. Ini memiliki potensi yang sangat besar sebagai alat instruksional. Telah diamati selama bertahun-tahun bahwa pengajaran di kelas secara monoton karena metode ceramah tradisional dimana guru adalah pusat dari proses pembelajaran. Seorang guru harus memahami bahwa siswa abad ke-21 'memiliki rentang konsentrasi yang terbatas' dan oleh karena itu, perlu membawa materi yang berwarna dan menarik ke dalam kelas untuk melibatkan setiap siswa dalam proses penguasaan bahasa dan materi lainnya. Kember dan Murphy (1990) menyatakan, "*Learners are not empty vessels waiting to be filled with knowledge; they approach each leaning task with a set of personal beliefs, motivations and conceptions about the subject area*". Oleh karena itu tenaga pendidik baik itu dosen, guru bahkan instruktur lembaga non formal harus mendesain media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Selama kondisi pandemi Covid-19, smartphone merupakan media yang paling tepat untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana hampir seluruh kalangan memiliki smartphone saat ini. Pembelajaran bahasa Inggris dan pembelajaran lainnya dilakukan secara virtual. Guru-guru bahasa Inggris dituntut untuk dapat menyajikan pembelajaran yang menarik melalui platform-platform digital yang sudah tersedia di aplikasi smartphone. Pembelajaran tidak hanya mudah ditampilkan, tetapi juga menarik dan mudah dipahami. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa secara daring adalah dengan menggunakan video-video yang berisi penjelasan tentang materi pelajaran yang sedang dibahas. Yang menjadi permasalahan ialah video-video pembelajaran yang tersedia di berbagai platform digital terkadang kurang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dijelaskan oleh guru bahkan adapula yang berbayar.

Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang yaitu MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum Tanjungpinang merupakan sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan melaksanakan pembelajaran secara daring di masa pandemic Covid-19. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara peneliti dengan guru dan kepala sekolah dari kedua Madrasah Aliyah tersebut diperoleh data terkait sebagai berikut: 1. Semua guru memiliki smartphone dan mampu menggunakan internet. 2. Selama ini guru menggunakan video yang ada di Youtube yang belum tentu persis dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, guru-guru di Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang perlu diberi pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Atas penjabaran permasalahan di atas dan dengan adanya tuntutan bahwa guru harus mampu berkreatifas membuat video pembelajaran sendiri dengan memanfaatkan kemampuan smartphone yang dimiliki, guru diharapkan dapat membuat video pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi smartphone yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah dengan aplikasi Kinemaster. Fitur-fitur yang terdapat pada Kinemaster dapat dengan mudah dimengerti sehingga sangat mudah dalam penggunaannya. Maka sangat mungkin untuk dilaksanakan pelatihan jangka pendek demi meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video digital smartphone dengan menggunakan aplikasi Kinemaster.

Aplikasi Kinemaster adalah aplikasi seluler yang dirancang khusus untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Kine Master sendiri diluncurkan oleh sebuah perusahaan besar bernama Nex Streaming yang berkantor pusat di Seoul, Korea dan memiliki beberapa cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, China dan Taiwan.

Pengembang Kine Master seperti memiliki perspektif yang berbeda dan saling terhubung. Interface ini bukan elemen utama, pengembang kine master lebih memilih untuk fokus pada tools dan fitur yang menarik. ketika pertama kali menjalankan aplikasi KineMaster, kita hanya menemukan empat tampilan yang sederhana. tombol dengan background berupa gambar berukuran besar yang terlihat mendominasi. Ada beberapa fitur-fitur dari kinemaster, yaitu:

1. *Project Assistant*

Ketika pertama kali membuat sebuah proyek, KineMaster akan menawarkan dua jenis proyek, yang pertama adalah Asisten Proyek dan yang kedua adalah Proyek Kosong. Keduanya sama-sama membuat project video editing baru, bedanya Project Assistant menawarkan bantuan dengan serangkaian proses pembuatan video yang sistematis sehingga lebih memudahkan pengguna baru.

2. *Multiple Media Support*

Meskipun tidak mendukung semua jenis video, sejauh ini KineMaster mampu menampung sebagian besar video yang direkam oleh smartphone. Input media di KineMaster juga terbilang mudah, meskipun Anda tidak bisa memilih sumber media, baik dari memori internal maupun eksternal

3. *Theme*

Fitur ini juga membantu pengguna baru KineMaster, dimana terdapat empat pilihan tema, antara lain *Basic, On-Stage, Serene dan Travel*.

4. *Text*

KineMaster juga menawarkan opsi untuk menambahkan teks ke dalam video. Pilihan teks meliputi pembukaan dan penutup, di mana setiap teks dapat disesuaikan lebih lanjut dengan memilih warna dan juga jenis teks yang sesuai dengan selera pengguna.

5. *Audio*

Dan juga aplikasi edit video seperti KineMaster tidak memiliki fitur background sound. Untuk membedakan KineMaster dari aplikasi lain, KineMaster memiliki lebih banyak pilihan, di mana pengguna dapat memilih sumber yang mereka rasa paling sesuai untuk mereka. Misalnya, ada opsi Aset Musik dari toko, lalu Aset SFX, rekaman, lagu dari memori perangkat, album, artis, dan bahkan genre, dan folder menu tambahan jika pengguna memiliki referensi dari perangkat lokal mereka.

6. *Complete editing tools*

Kita lihat fitur pemenang. Di bagian ini, kemampuan sebenarnya dari KineMaster akan terungkap. Saat video telah dimasukkan, audio juga telah dipilih dan teks telah diketik, semua bagian akan dikumpulkan bersama di jendela pengeditan utam dimana ada banyak hal yang terjadi (Haryudin dan Imanullah, 2021).

Dari fitur-fitur yang menarik yang dimiliki oleh aplikasi ini yang dijabarkan diatas, jika kita mahir menggunakannya maka vidio pembelajaran akan mencuri perhatian dari peserta didik, seperti yang di nyatakan oleh Indriani dkk (2020) Kinimaster merupakan aplikasi untuk mengedit video dengan tampilan komputer dan

tampilan ponsel. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Video Kinemaster dapat juga langsung dibagikan pada platform media sosial.

Terlebih lagi pengeditan video menggunakan smartphone bisa dengan mudah dilakukan dimanapun dan kapanpun. Guru-guru Bahasa Inggris dapat mengedit video-video pengajarannya di sela-sela waktu kosongnya. Perencanaan pembelajaran dapat terbantu dengan realisasi pembelajaran melalui video. Sehingga pembelajaran secara daring dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi awal juga melalui wawancara yang dilakukan kepada Kepala Madrasah Aliyah tersebut, sejatinya belum pernah ada pelaksanaan kegiatan pelatihan atau workshop terkait penggunaan Aplikasi Kinemaster tersebut di MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum Tanjungpinang. Sehingga dirasakan perlu dilaksanakannya kegiatan seperti pelatihan dan pendampingan dari pihak perguruan tinggi. Oleh karena itu, tim peneliti dari prodi Tadris Bahasa Inggris STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau bermaksud mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan guru-guru bahasa Inggris Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang dalam membuat video pembelajaran berbasis smartphone menggunakan aplikasi Kinemaster.

Metode

Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. PAR merupakan sebuah pendekatan penelitian yang berorientasikan aksi atau tindakan (Kindon, Pain, & Kesby, 2007). PAR menggambarkan keterlibatan peneliti dan partisipan yang bekerja sama terhadap suatu situasi atau permasalahan dan tindakan untuk perubahan atau solusi yang lebih baik. Tujuan peneliti menggunakan PAR adalah untuk membangun kesadaran masyarakat yang dalam hal ini guru-guru bahasa Inggris untuk melakukan transformasi dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris. Dalam pengabdian ini, keterlibatan guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang. Guru-guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang merupakan partisipan dalam kegiatan pengabdian ini. Tim Pengabdian memberikan pelatihan dan pendampingan sebagai stimulus dalam meningkatkan kemampuan guru-guru tersebut dalam membuat media pembelajaran berbasis video digital smartphone.

Langkah-langkah pendampingan pada kegiatan ini mencakup tiga tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

1. Preparation (persiapan). pada tahapan persiapan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi riil guru Bahasa Inggris yang ada di Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang dengan menggunakan analisis SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities dan threats*), dengan menganalisis permasalahan yang dihadapi guru bahasa Inggris Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang peneliti menginformasikan dan mendampingi guru tersebut dalam mengoptimalkan apa saja kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman menggunakan *e-learning* pada proses pembelajaran.
2. Implementation (implementasi). Proses ini dimulai dengan pemberian pelatihan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam mengedit video pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, pendampingan juga akan dilakukan sampai guru-guru tersebut mampu menghasilkan video pembelajaran yang diharapkan.
3. Evaluation atau reflection. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan Pelatihan dan pendampingan penggunaan Kinemaster dalam membuat video pembelajaran. Selanjutnya, kelebihan dan kekurangan dari pengabdian ini akan direfleksikan untuk diperbaiki dan diperhatikan.

Dalam pengabdian ini, Tim penyusun berperan sebagai peneliti yang melibatkan partisipasi 14 orang guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang. Adapun transformasi yang dimaksud dalam kegiatan ini adalah ketika guru Bahasa Inggris dapat membuat media pembelajaran berbasis video digital yang menarik dan mudah dipahami selama pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19.

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan

Tim pengabdian prodi Tadris Bahasa Inggris melakukan koordinasi terlebih dahulu bersama Kepala Sekolah MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum Tanjungpinang. Pada tahapan ini, tim membicarakan maksud dan tujuan untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran

menggunakan video Kinemaster. Sambutan masing-masing kepala sekolah tersebut sangat luar biasa. Pelatihan ini sangat tepat sasaran di masa pandemi dimana pembelajaran dilakukan secara virtual.

Pada tahapan ini juga ada pergeseran perubahan rencana awal tim dimana pada awalnya tim pengabdian prodi TBI menargetkan 14 peserta guru bahasa Inggris MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum.

Kegiatan koordinasi awal ini juga sekaligus tahapan awal pengumpulan data yang diperlukan. Adapun kegiatan ini terlaksana pada hari Jum'at Tanggal 27 Agustus 2021. Sebelumnya, tim telah mempersiapkan belanja bahan ATK yang diperlukan pada tanggal 13 Agustus 2021. Selama tahapan awal ini, tim pengabdian bersama kepala MAN TPI dan Kepala MA MU TPI juga menyepakati untuk mengadakan pelatihan yang dimaksud pada hari Senin Tanggal 30 Agustus 2021.



Gambar 1. Pengumpulan Data bersama Kepala MA Miftahul Ulum Tanjungpinang



Gambar 2. Pengumpulan Data bersama Kepala MA Miftahul Ulum Tanjungpinang

Hasil dan pencapaian pada tahapan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris ketika menggunakan teknologi untuk pembelajaran di masa pandemi.
2. Membahas penggunaan aplikasi Kinemaster sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Inggris berbasis ICT.

3. Memberikan masukan dan merencanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video digital smartphone menggunakan Aplikasi Kinemaster.
4. Mendapatkan persetujuan kepala MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum Tanjungpinang untuk melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video digital smartphone menggunakan Aplikasi Kinemaster
5. Kesepakatan bersama untuk melibatkan guru bidang studi selain bahasa Inggris.

Pelaksanaan

1. Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Madrasah Aliyah Se-Kota Tanjungpinang

Pada kegiatan pengabdian berbasis prodi tahun 2021 ini, prodi Tadris Bahasa Inggris STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital smartphone dengan menggunakan Aplikasi Kinemaster. Kegiatan ini dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 30 Agustus Tahun 2021 di labor Multimedia MAN Tanjungpinang.

Kegiatan ini diikuti oleh 14 peserta guru Bahasa Inggris yang berasal dari MAN Tanjungpinang dan MA Miftahul Ulum. Kegiatan diawali dengan urgensi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di masa pandemi oleh ketua tim pengabdian Pada tahapan ini disampaikan bahwa sangat diperlukan media digital di era industry 4.0 ini untuk menunjang pencapaian pembelajaran terutama di masa pandemi. Siswa tidak hanya diberikan tugas tetapi harus mendapatkan input keilmuan yang menarik bukan hanya sekedar video mentah atau rekaman suara saja. Melalui aplikasi kinemaster dapat membuat video pembelajaran tersebut lebih menarik dengan disertai fitur-fitur animasi, audio-visual, teks, dan lain sebagainya. Selain itu, pemateri juga menyampaikan bahwa jika diseriuskan, video pembelajaran ini akan bisa menambah pemasukan bagi masing-masing guru. Dengan cara apa? Tentunya akan dijabarkan dalam kegiatan pengabdian tahun berikutnya.



Gambar 3 Penyampaian Materi Terkait Urgensi Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di Masa Pandemi

Selanjutnya, materi dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur aplikasi kinemaster. Pada kegiatan ini semua fitur Kinemaster dijelaskan satu persatu.



Gambar 4. Penyampaian Materi Pengenalan Fitur-Fitur Aplikasi Kinemaster.

Materi terakhir dari kegiatan pelatihan ini adalah praktek penggunaan aplikasi Kinemaster dimulai dari instalasi *software* Kinemaster Pro oleh masing-masing partisipan di *smartphone* mereka. Selanjutnya dijelaskan dan diperagakan bagaimana cara merekam video, menginput video, dan menggunakan fitur-fitur mengedit video. Pada tahapan ini, seluruh peserta mempraktekkan tutorial tersebut dengan dibantu oleh tim peneliti.



Gambar 5 Kegiatan Praktik Penggunaan Aplikasi Kinemaster

Hasil pencapaian dari kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut.

- a. Membahas materi tentang aplikasi Kinemaster sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Inggris berbasis ICT.
- b. Memperkenalkan fitur-fitur aplikasi Kinemaster untuk pengeditan Vidio pembelajaran Bahasa Inggris agar terlihat interaktif.
- c. Mempraktekkan secara langsung penggunaan aplikasi kinemaster agar guru secara mandiri bisa mengedit video pemebelajaran.
- d. Memberikan tugas kepada peserta untuk merekam video pembelajaran untuk diedit pada sesi pendampingan berikutnya.

2. Kegiatan Pendampingan Tahap 1

Kegiatan Pendampingan 1 dilaksanakan di ruang serbaguna MAN Tanjungpinang pada Hari Kamis Tanggal 9 September 2021. Kegiatan ini mencakup pengumpulan bahan mentah video pembelajaran dari peserta. Di tahap ini seluruh peserta dibimbing untuk mengedit video mentah mereka masing-masing. Namun, ada sebagian peserta yang masih belum memiliki video mentah berlatar hijau (*green screen*). Adapun dokumentasi kegiatan dapat terlihat melalui gambar berikut



Gambar 6. Kegiatan Pendampingan Tahap 1

Hasil pencapaian dari kegiatan pendampingan tahap 1 ini adalah sebagai berikut.

- a. Memastikan setiap peserta memiliki video mentah pengajaran yang akan diedit.
- b. Memberikan pendampingan dalam proses pengeditan video pengajaran menggunakan aplikasi kinemaster
- c. Peserta mendapatkan masukan terkait penentuan konsep video yang akan diedit.
- d. Membantu peserta mencari bahan pendukung video pengajaran yang disesuaikan dengan topik dan tema pembelajaran

3. Kegiatan Pendampingan Tahap 2

Kegiatan Pendampingan tahap 2 dilaksanakan di ruang multimedia MAN Tanjungpinang pada Hari Senin Tanggal 1 November 2021. Kegiatan ini merupakan tahapan final. Peserta diberikan arahan terakhir terkait video yang telah dibuat dan diedit.



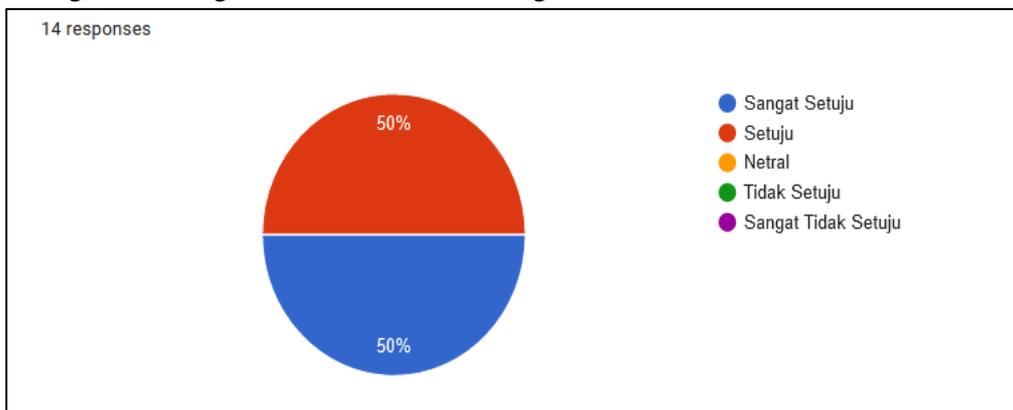
Gambar 7. Kegiatan Pendampingan Tahap ke 2

Setelah dilaksanakannya pendampingan Tahap 2 ini, peserta memahami penggunaan Kinemaster dalam mengedit Video pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar secara online atau tatap muka di kelas. Finalisasi video pengajaran telah dicapai.

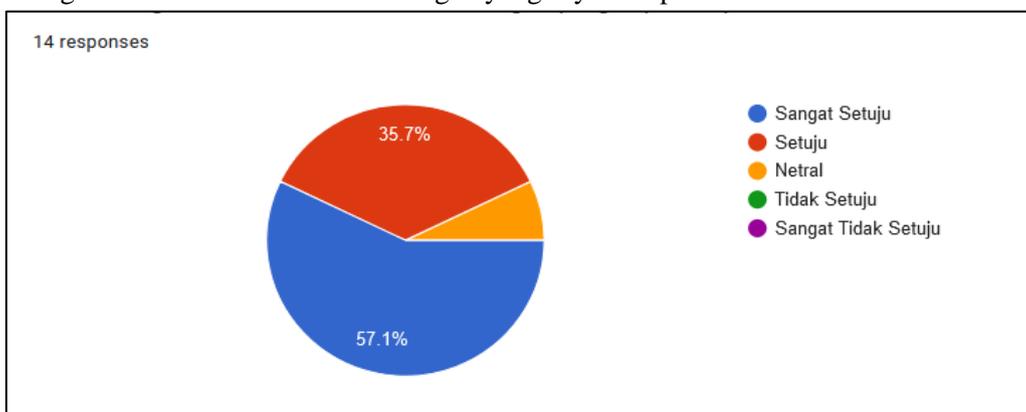
Evaluasi

Dalam tahapan ini tim menyebarkan kuesioner kepuasan untuk melihat penilaian dari peserta terhadap kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan. Ada 11 butir pernyataan, yaitu sebagai berikut.

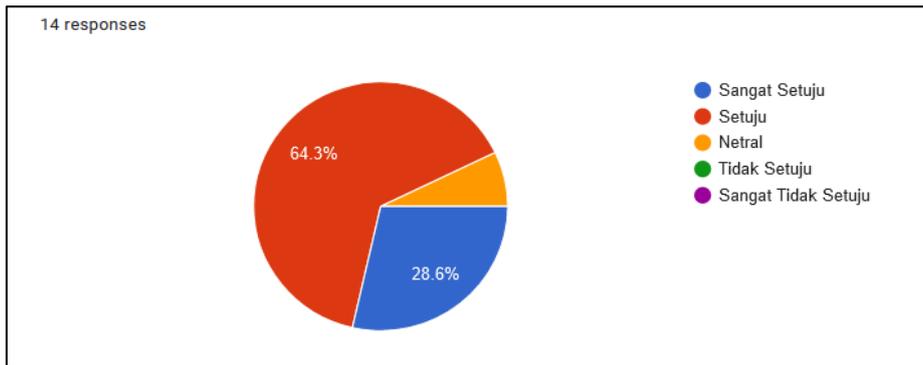
- 1. Materi terorganisasi dengan baik dan mudah dimengerti



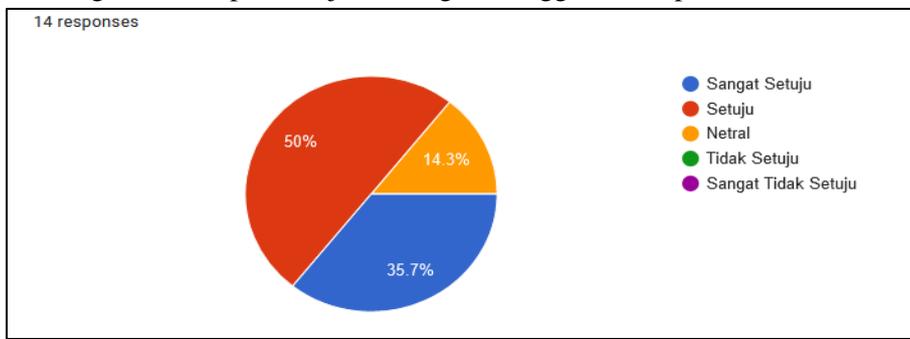
- 2. Materi sangat relevan dan telah sesuai dengan yang saya harapkan



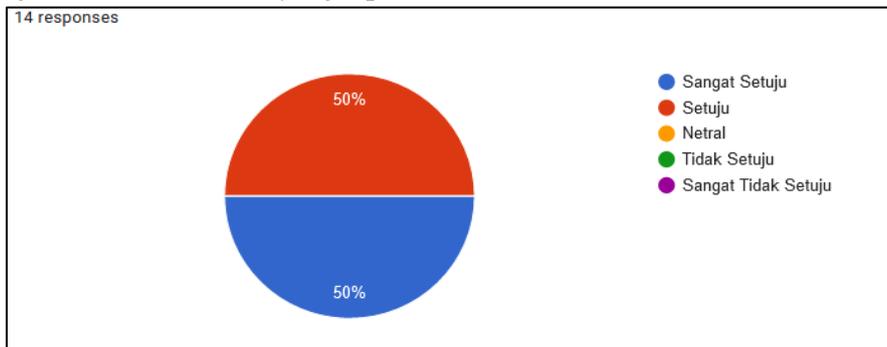
3. Materi sudah mencukupi bagi saya untuk mampu membuat dan mengedit video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster



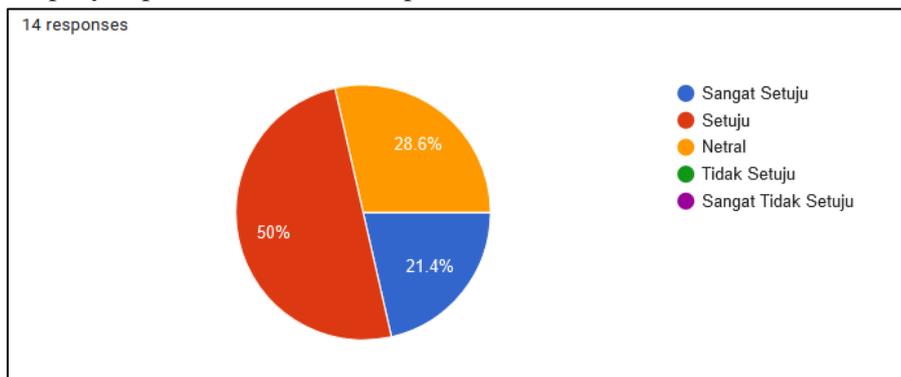
4. Dengan materi ini akan memudahkan saya memberikan pemahaman kepada kolega di sekolah untuk membuat dan mengedit video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster



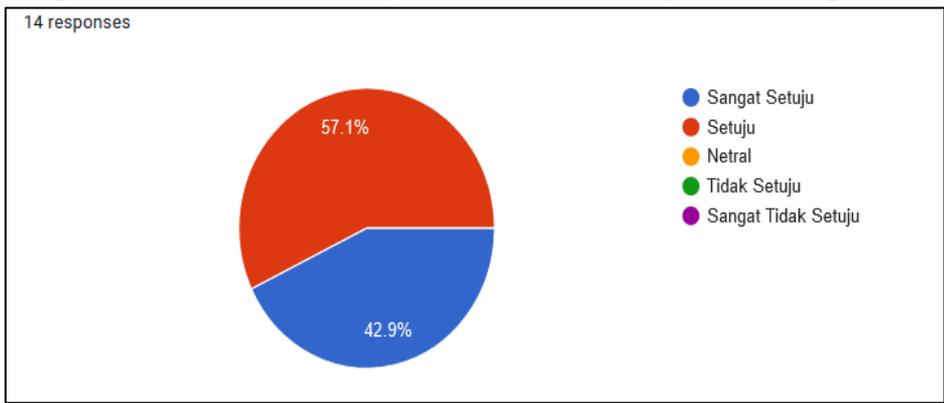
5. Pemateri sangat memahami materi yang dipresentasikan



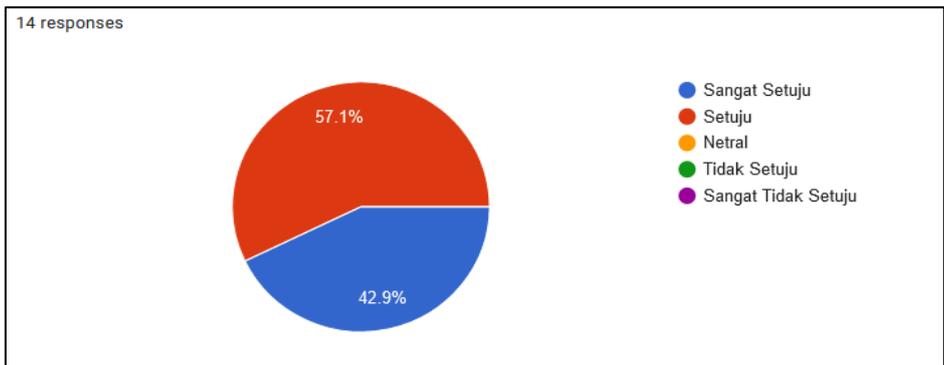
6. Alokasi waktu penyampaian materi mencukupi



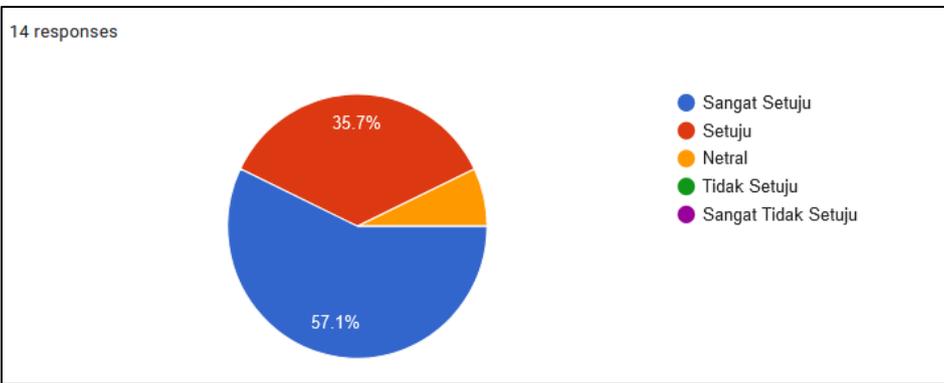
7. Pemateri mempresentasikan isi materi dengan baik; mudah dimengerti dan diimplementasikan



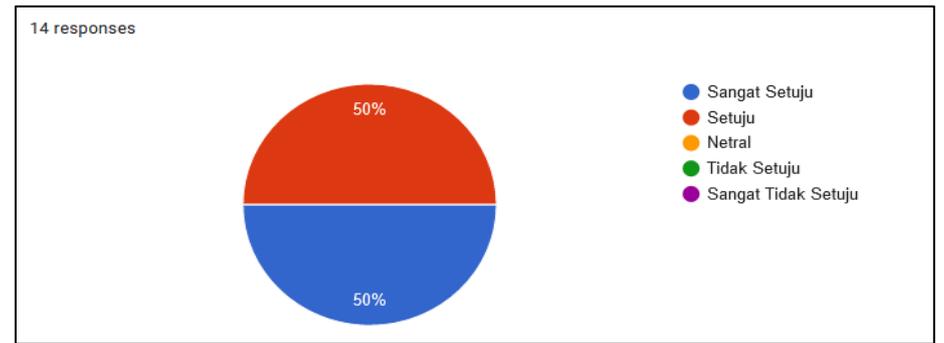
8. Pemateri memberikan jawaban terhadap pertanyaan peserta dengan baik



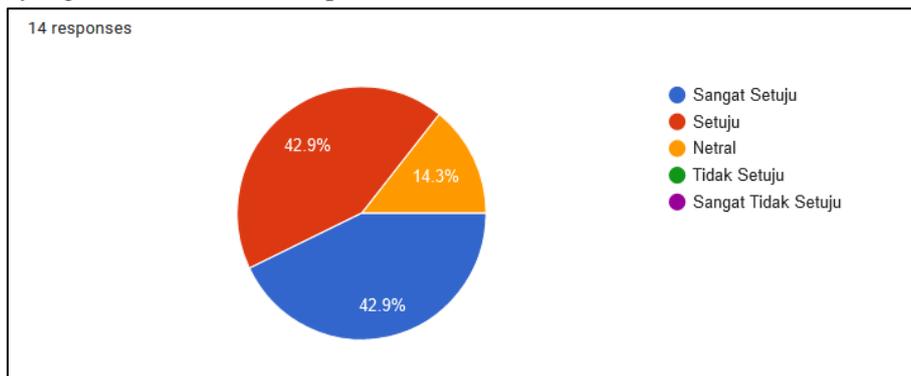
9. Pemateri memberikan pendampingan yang baik



10. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan dirancang dengan baik



11. Alokasikan waktu pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster yang disediakan mencukupi



Dari hasil survey yang dilakukan peneliti terhadap partisipan kegiatan pelatihan dan pendampingan di atas, maka dapat dirangkum dan disajikan melalui tabel 1 berikut.

Tabel 1

Survey Kepuasan Partisipan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Digital Smartphone Menggunakan Aplikasi Kinemaster

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE (%)				
		1	2	3	4	5
1	Materi terorganisasi dengan baik dan mudah dimengerti	50	50	0	0	0
2	Materi sangat relevan dan telah sesuai dengan yang saya harapkan	57.1	35.7	7.2	0	0
3	Materi sudah mencukupi bagi saya untuk mampu membuat dan mengedit video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster	28.6	64.3	7.1	0	0
4	Dengan materi ini akan memudahkan saya memberikan pemahaman kepada kolega di sekolah untuk membuat dan mengedit video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster	35.7	50	14.3	0	0
5	Pemateri sangat memahami materi yang dipresentasikan	50	50	0	0	0
6	Alokasi waktu penyampaian materi mencukupi	21.4	50	28.6	0	0
7	Pemateri mempresentasikan isi materi dengan baik; mudah dimengerti dan diimplementasikan	42.9	57.1	0	0	0
8	Pemateri memberikan jawaban terhadap pertanyaan peserta dengan baik	42.9	57.1	0	0	0
9	Pemateri memberikan pendampingan yang baik	57.1	35.7	7.2	0	0
10	Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan dirancang dengan baik	50	50	0	0	0

11	Alokasikan waktu pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster yang disediakan mencukupi	42.9	42.9	14.2	0	0
RATA-RATA		43.6	49.3	7.1	0	0

Keterangan

1 = Sangat Setuju

2 = Setuju

3 = Netral

4 = Tidak Setuju

5 = Sangat Tidak Setuju

Dari tabel 1 di atas, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa terdapat sebanyak 43.6% dari partisipan yang memilih sangat setuju, 49.3% memilih setuju, dan 7.1% memilih netral sebagai hasil kepuasan mereka terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan ini. Sementara itu, tidak satu pun di antara partisipan yang menyatakan tidak setuju/ tidak puas terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian prodi Tadris Bahasa Inggris STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau ini dapat dikatakan sukses dalam pelaksanaan pelatihan dan pendampingannya. Terlihat dari sebanyak 92.9% yang menyatakan puas dengan kegiatan ini. Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Kinemaster dapat digunakan sebagai salah satu aplikasi yang efektif dan efisien dalam mengedit video pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik.

Kesimpulan

Kegiatan pendampingan ini memiliki kontribusi yang cukup baik dalam membantu guru Madrasah Aliyah Se-Kota Tanjungpinang. Dari rangkaian pelatihan dan pendampingan, mayoritas peserta sangat setuju dengan pelatihan ini. Aplikasi Kinemaster terbukti sangat membantu pendidik dalam membuat video pembelajaran. Selain mudah digunakan, aplikasi ini memiliki fitur yang sangat lengkap dan menarik. Tentu saja menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, melalui video pembelajaran, siswa mampu memahami materi pembelajaran dan mengulang-ulang video tersebut agar pemahaman menjadi lebih baik.

Saran

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat dilanjutkan untuk level Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Ibtidaiyah bahkan bisa masuk ke sekolah formal umum seperti SD, SMP dan SMA baik negeri ataupun swasta yang ada di Tanjungpinang.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat Prodi Tadris Bahasa Inggris STAIN Sultan Abdurrahman Kepri Tahun 2021 di tingkat Madrasah Aliyah se-Kota Tanjungpinang.

Referensi

- Cabral, D. & Correia, N. (2017). Video editing with pen-based technology. *Video editing with pen-based technology Multimed.* 76(5), pp. 6889–6914. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3329-y>
- Chen, S.N. (2016). Storyboard-based accurate automatic summary video editing system. *Multimedia and Tools Application Journal.* 76(18).18409–18423. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-4160-1>
- Feinberg, M. A. Song, K.B. & Lim, I.T. (2016). KineMaster: pro video editing on android. *ACM SIGGRAPH Proceeding.* 7. <https://doi.org/10.1145/2936744.2956677>
- Haryudin, A. & Imanullah, F. (2021). The utilization of kinemaster applications in the making of multimedia based teaching materials for English e-learning in new normal (covid-19). *Professional Journal of English Education.* 4(2). 341-252. <http://dx.doi.org/10.22460/project.v4i2.p341-352>
- Indriani, E. & Pangaribuan, T.R. (2020). Efektivitas penggunaan media Kinemaster terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun pembelajaran 2019/2020.9(2). 154-163. <https://doi.org/10.24114/bss.v9i2.19690>
- Kindon, S. Pain, R. & Kesby, M. (2007). *Participatory action research approaches and methods connecting people, participation and place.* New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Marton, A & Mariátegui, J.C. (2015). De/Contextualizing Information: The Digitization of Video Editing Practices at the BBC. *The Information Society Journal.* 1(2). 106–120. <https://doi.org/10.1080/01972243.2015.998102>
- McIntyre, A. (2004). *Participatory Action Research.* London: Sage Publication. Inc.
- Rao, B.M. (2014). Use of media as an instructional tool in English Language Teaching (ELT) at undergraduate level. *International Journal of English and Literature.* 5(6), pp. 141-143, <https://doi.org/10.5897/IJEL2014.0580>
- Serrano, A. Sitzmann, V. Borau, J.R. Wetzstein, G. Gutierrez, D. & Masia, B. (2017). Movie editing and cognitive event segmentation in virtual reality video, *ACM Transaction on Graphic Journal.* 36(4). 1–12. <https://doi.org/10.1145/3072959.3073668>
- Shen, Y. (2016). A new video editing technology in practical teaching for animation specialty. *International Journal of Emerging Technologies in Learning.* 11(09). 51-55. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i09.6125>
- Sugihartini, N., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Pelatihan video editing tingkat SMK se- Kota Singaraja. *Jurnal Widya Laksana.* 6(2).172–180. <https://doi.org/10.23887/jwl.v6i2.11781>
- Suherman, A. (2017). *Teknik editing dalam mengkonstruksi citra masyarakat muslim pada program muslim travelers episode “Cahaya Islam di Yamanashi, Jepang”.* (Unpublished Undergraduate Thesis). UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta, Indonesia. Diakses melalui: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/27111/>
- Telaumbanua, T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Warta.* (48). <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i48>
- Yonantha, F., & Khan, M. (2020). The Effects of Using Information Transfer Technique Toward Students’ Listening Comprehension. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education,* 1(2), 89-98. <https://doi.org/10.35961/salee.v1i02.149>
- Yonantha, F., layla, muslena, Taqiyuddin, T., Ajmain, N., & Firdaus, F. (2021). Optimalisasi Penggunaan E-Learning dalam Pelajaran Bahasa Inggris di SMP IT Almadinah di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau (JPPM Kepri),* 1(1), 56-64. <https://doi.org/10.35961/jppmkepri.v1i1.191>