



Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Media Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran Terhadap Guru Dan Siswa/I di SMK Swasta Taman Siswa Lubuk Pakam

Marice Saragih¹, James Ronald Tambunan², Jaya Perkas³, Sabar Manik⁴, Stasia Daeng Badjee⁵.

^{1,2}Akademi Manajemen Informatika Komputer Widyaloka Medan

^{3,5}STT Misi William Carey

⁴STKIP Riama

*Maricesaragih79@gmail.com, jamesronaldtambunan@gmail.com, jayaperkas7@gmail.com,
maniksabar7@gmail.com, stasiadaeng@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan pesat di bidang industri dan teknologi informasi menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan manusia. Khususnya di dalam dunia pendidikan, dengan demikian seorang pengajar tidak boleh gagap teknologi (gaptek) sebab jika seorang pengajar tidak paham dalam menggunakan media dalam melaksanakan proses belajar mengajar maka dengan sendirinya guru tersebut akan ketinggalan jaman alhasil anak murid yang di didik juga akan ketinggalan jaman. Setelah diadakan survey maka ditemukan masalah di SMK Tamansiswa Lubuk Pakam yaitu : Kurangnya pengetahuan guru dan siswa dalam menggunakan media aplikasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan . Tujuan dari Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk memicu dan merangsang belajar siswa sehingga termotivasi dalam mengikuti pelajaran juga mengarahkan guru untuk menggunakan aplikasi yang ada di gadget masing-masing dalam memberikan materi pembelajaran melalui aplikasi sehingga siswa dapat mengulang kembali pelajaran yang telah diberikan guru, dan jika guru berhalangan hadir dia dapat memberikan materi melalui video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster, dengan aplikasi ini juga siswa dapat mengirim hasil belajar atau proyek siswa sehingga dapat di lihat oleh siswa lain dan juga jika proyek dari siswa itu bagus dapat di sahare ke group yang lain. Metode yang digunakan dalam Pengabdian ini adalah metode ceramah dan *Direct Method* yaitu peserta langsung diajari bagaimana menggunakan Aplikasi Kinemaster. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dibagi menjadi lima bagian yaitu kegiatan pre-test, eksplorasi, elaborasi, konfirmasi dan post-test. Pada tahap pre-test para peserta mengerjakan soal yang diberikan tanpa menggunakan Aplikasi KinEmaster , pada tahap eksplorasi nara sumber melakukan brainstorming kepada peserta yang berhubungan dengan Aplikasi Kingmaster, setelah melakukan brainstorming narasumber melakukan kegiatan elaborasi, yaitu penjelasan materi tentang penggunaan Aplikasi Kingmaster dan menerapkan Kinemaster dalam Proses Pembelajaran, pada tahap konfirmasi peserta diarahkan untuk membentuk kelompok dan mempersentasikan hasil diskusi di depan kelompok lainnya. Pada tahap post-test peserta mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi pelatihan dengan hasil terdapat peningkatan nilai post-test meningkat menjadi 74,60 atau 59,52 % dimana hasil rata-rata pre-test 44.40 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Kinemaster dapat menarik perhatian Siswa dalam pembelajaran dan mapat Meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran, dan melalui pelatihan ini siswa dapat menghasilkan proyek dari setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Kata kunci: Media Aplikasi, Kinemaster, Pembelajaran

ABSTRACT

The rapid development and progress in the field of industry and information technology has caused major changes in various aspects of human life. Especially in the world of education, thus a teacher should not be technologically





savvy because if a teacher does not understand how to use the media in carrying out the teaching and learning process, then the teacher will automatically be outdated as a result, the students who are being taught will also be outdated. After the survey was conducted, it was found that there were problems at SMK Tamansiswa Lubuk Pakam, namely: Lack of knowledge of teachers and students in using application media in learning so that student learning outcomes were not satisfactory. The purpose of this Community Service is to trigger and stimulate student learning so that they are motivated to take lessons and also direct teachers to use applications that are on their respective gadgets in providing learning materials through applications so that students can repeat the lessons that have been given by the teacher, and if the teacher unable to attend he can provide material via video using the Kinemaster application, with this application students can also send study results or student projects so that they can be seen by other students and also if the student's project is good it can be shared with other groups. The method used in this service is the lecture method and the Direct Method, where participants are directly taught how to use the Kinemaster Application. This Community Service activity is divided into five parts, namely pre-test, exploration, elaboration, confirmation and post-test activities. At the pre-test stage the participants worked on the questions given without using the Kinemaster Application, at the exploration stage the resource persons brainstormed for participants related to the Kingmaster Application, after brainstorming the resource persons carried out elaboration activities, namely explaining material about using the Kingmaster Application and applying Kinemaster in Learning Process, at the confirmation stage, participants are directed to form groups and present the results of the discussion in front of other groups. At the post-test stage, participants worked on questions related to the training material with the result that the post-test score increased to 74.60 or 59.52% where the average pre-test result was 44.40 so it can be concluded that the use of the Kinemaster application can attract attention. Students in learning and steady Increase the creativity of teachers in providing learning materials, and through this training students can produce projects from each material presented by the teacher.

Keywords: *Application Media, Kinemaster, Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan pesat di bidang industri dan teknologi informasi menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan manusia. Khususnya di dalam dunia pendidikan, dengan demikian seorang pengajar tidak boleh gagap teknologi (gaptেক) sebab jika seorang pengajar tidak paham dalam menggunakan media dalam melaksanakan proses belajar mengajar maka dengan sendirinya guru tersebut akan ketinggalan jaman alhasil anak murid yang di didik juga akan ketinggalan jaman.

Dalam era globalisasi Ilmu teknologi dan informasi (IPTEK) yang begitu pesat dewasa ini mengharuskan sorang guru cakap dalam menggunakan teknologi informasi bahkan seorang guru dapat disebut profesional jika guru tersebut mampu menguasai teknologi dan dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar, guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, teknologi informasi berperan sebagai elemen yang dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dengan adanya media yang digunakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat membuat siswa lebih kreatif dalam menghasilkan suatu proyek. Dengan pengetahuan penggunaan media Aplikasi siswa juga dapat menerapkannya dalam mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Kata media berasal dari





bahasa latin yaitu medius yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Azhar Arsyad, 2006) sedangkan menurut (Sutriman, 2013) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan Aplikasi sebagai media dalam proses pembelajaran tidak harus dihadiri oleh seorang guru, karena tanpa seorang guru proses pembelajaran dapat berlangsung dengan kata lain siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara individual dengan materi pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan kesiapan siswa. Sehingga mampu mempertunjukkan perilaku siswa sesuai dengan yang diharapkan, dalam situasi seperti ini guru dapat berdiri dibelakang layar untuk mengarahkan siswa dan dapat membuat siswa semakin paham terhadap materi yang disampaikan, aplikasi yang digunakan dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah penggunaan Aplikasi Kinemaster, Aplikasi Kinemaster adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang khusus digunakan untuk pengeditan video, aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi berupa video, melalui media aplikasi ini guru dapat memberikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengulang kembali tentang materi yang disampaikan demikian juga siswa dapat memahami cara penggunaannya sehingga siswa juga dapat memberikan tugas kepada guru dalam bentuk video yaitu mengenai pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media ini sangat bermanfaat juga bagi siswa/siswi SMK Taman Siswa Lubuk Pakam karna mereka adalah merupakan jurusan yang siap pakai nantinya dan juga merupakan jurusan Pemasaran dan Jaringan Komputer

Dinas pendidikan saat ini lebih mengarahkan proses pembelajaran berbasis Internet yang dapat menghasilkan proyek dan proyek yang dihasilkan siswa tersebut dapat di buat melalui Aplikasi yang ada pada setiap HP Android siswa yaitu Aplikasi Kinemaster. Proyek yang dihasilkan siswa dapat dishare di group maupun masyarakat luas sehingga dapat di baca oleh orang lain dan dapat bermanfaat bagi si pembaca, dengan demikian penggunaan Aplikasi Kinemaster sebagai media dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam segala mata pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Aplikasi ini akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi yang diberikann dan dapat mengulang kembali materi yang diajarkan. Dengan demikian pemanfaatan aplikasi KinEmaster sangat mendukung proses pembelajaran siswa di SMK Taman Siswa Lubuk pakam, dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas guru dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Taman Siswa Lubuk Pakam .





METODE PELAKSANAAN

Penerapan penggunaan media pembelajaran Kinemaster ini dilaksanakan selama dua hari mulai kegiatan survey lokasi sampai pada kegiatan penerapan yang dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, 9 dan 10 April 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah berupa penerapan dengan mengacu pada prosedur dan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap awal meliputi kegiatan tim dalam melakukan survey lokasi. Pada kegiatan ini tim mendapatkan data dan informasi tentang persoalan yang dihadapi mitra serta kebutuhan apa saja yang dapat membantu memecahkan masalah ini. Berdasarkan hasil diskusi disepakati kegiatan pelatihan yang akan dilakukan terhadap mitra yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 April 2022 dari pukul 08.00 sampai dengan 11.00
2. Tahap pelaksanaan penerapan Aplikasi Kinemaster dilaksanakan pada hari Selasa pukul 08.00 sampai dengan 15.00 meliputi kegiatan : a) pemberian pre-test kepada peserta untuk melihat kemampuan dan pemahaman awal mitra terhadap materi yang akan disampaikan, b) selanjutnya penjelasan tentang konsep dan teori tentang Aplikasi Kinemaster yang disampaikan narasumber dalam bentuk persentase, c) kegiatan Tanya jawab setelah persentase, d) kegiatan simulasi dimana mitra diminta untuk menerapkan materi yang telah diperoleh, e) kegiatan evaluasi, dimana mitra diberi penguatan atas berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan simulasi dan f) pemberian post-test untuk melihat tingkat pemahaman keterserapan materi oleh peserta. Pada akhir sesi kegiatan. Tahap narasumber dan mitra berdiskusi untuk melihat umpan balik dari kegiatan yang dilaksanakan dan tindak lanjut dari kegiatan tersebut dimasa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini penulis menjabarkan ada dua hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan. Pada tahap analisis kebutuhan mitra diperoleh informasi tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra terkait dengan inovasi yang berhubungan dengan alat atau model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar dimasa pandemi yaitu dengan menggunakan Aplikasi Kinemaster

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, penulis menerapkan tentang penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran terhadap guru dan siswa-siswi SMK Pemda Lubuk Pakam.





Gambar 1. Narasumber Memperkenalkan Tentang Aplikasi Kinemaster



Gambar 2. Narasumber menjelaskan tentang Penggunaan Aplikasi



Gambar 2. Photo Bersama dengan Siswa/I dan Guru SMK Taman Siswa Lubuk Pakam

Pelaksanaan Post-Test, Pengisian Kuisisioner dan Tanggapan Peserta

Pada sesi ini seluruh peserta menjawab soal post-test terkait dengan penerapan Aplikasi Kinemaster serta mengisi angket kuisisioner yang digunakan untuk mengukur pemahaman materi yang disampaikan, dimana hasil dari nilai post- test tersebut akan dibandingkan dengan hasil nilai pre-test yang di laksanakan pada awal kegiatan sebelum diadakan pemaparan materi. Dimana hasil pre-test dibandingkan dengan hasil post-test untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan setelah diadakan penerapan Aplikasi Kinemaster. Dan hasil angket kuisisioner dipergunakan untuk melihat antusias dan minat peserta terhadap kegiatan pengabdian yang akan digunakan sebagai dasar untuk pengabdian berikutnya. Berikut hasil pre-test dan post-test peserta tentang peningkatan pemahaman siswa setelah siswa menggunakan Aplikasi Kinemaster

Tabel.1. Hasil rata-rata Pre-test dan hasil rata-rata Post-test

Jlh.Peserta	Rata- rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Nilai selisih	% peningkatan
25	44,40	74,60	30,20	59,52



Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 30,20 atau 59,52 % setelah peserta menerapkan Aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi Kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk melihat hasil minat dan antusias peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, berikut disajikan hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pengabdian seperti tabel 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Tanggapan Mitra Terhadap Kegiatan Pengabdian

Item Pernyataan	TS		KS		S		SS		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya sangat tertarik dan ingin tau lebih dalam tentang materi pengabdian	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Menurut saya pengabdian seperti ini tidak memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah saya	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya sangat senang karena materi yang diberikan sangat saya butuhkan dalam pembelajaan	-	-	-	-	10	42%	14	58%	24	100%
Menurut saya materi yang diberikan terlalu sulit dan tidak bisa saya pahami	13	54%	11	46%	-	-	-	-	24	100%
Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode yang tepat sehingga saya dapat memahami materi yang disampaikan	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%
Saya merasa terpaksa ikut pengabdian karena saya merasa sangat awam dengan materi yang diberikan	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pengabdian	-	-	-	-	16	66%	8	34%	24	100%
Setelah mengikuti pengabdian ini saya merasa mendapatkan semangat dan inspirasi baru	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Saya akan mengaplikasikan materi pengabdian untuk menunjang pembelajaran disekolah	-	-	-	-	17	69%	7	31%	24	100%
Saya berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis diwaktu yang akan datang	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dijelaskan bahwa minat dan antusias peserta cukup tinggi untuk mengikuti pengabdian dibuktikan dengan pada pernyataan manfaat pengabdian, rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis diperoleh 70% peserta meyakini setuju dan 30% peserta menyatakan sangat setuju.





KESIMPULAN

Dalam situasi pandemi sekarang ini yang mana pembelajaran diadakan dengan jarak jauh maka seorang guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta menyatakan rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis ini, hal ini dapat dilihat dari angket yang disebarkan diperoleh 70% peserta menyatakan setuju dan 30% peserta menyatakan sangat setuju. Dari hasil post-test peserta terdapat peningkatan nilai post-test meningkat menjadi 74,60 atau 59,52 % dimana hasil rata-rata pre-test 44,40 dan selisih antara hasil pre-test dan post-post test adalah 30,20 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut serta berharap agar ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar.2007. Media Pembelajaran. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- [2]Ali, Mohammad . 1984. *Strategi Penelitian Pendidikan* . Bandung : Angkasa
- [3]Agustania, Anindita. 2014. *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinasmis di SMK Negeri 1*. Skripsi. Diakses 26 April 2019
- [4]Arsyad, Azhar .2003. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- [5]Cikita Putri .2019. *Video Interaktif*. Jakarta. Diakses 6 April 2019
- [6]Dewi Yulisyanti .2021. Penggunaan Aplikasi Sebagai Media E-Learning Remaja di Karang Taruna. *Jurnal of Empowerment*. Hlm 91
- [7]Kemendikbud, 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Reublik Indonesia No.67 Tahun 2013*. Jakarta Kemendikbud
- [8]Sadiman (1986) . *Motivasi dan Belajar*. Diakses 6 April 2019
- [9]Sadiman (1986) . *Motivasi dan Belajar*. Diakses 6 April 2019
- [10] Oktavian Risky dan Aldya Riantina Fitra (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pandemi. *Jurnal Ilmu dan Pengetahuan*.2(2), hlm 16

