

PELATIHAN *KINEMASTER* BAGI GURU TK SEKARWANGI CIREBON UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING

Latipah¹, Syifaul Fuada²

¹Universitas Pendidikan Indonesia. Email: latipah@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia. Email: syifaulfuada@upi.edu

ABSTRACT

Based on observations, the Kindergarten school of Sekarwangi-Cirebon carried out online learning ineffectively; teachers only gave assignments or text-based worksheets to students than the students collected their answers through WhatsApp messenger. This method was simultaneously carried out because most of teachers had low competence in ICT, they did not have enough understanding about creating online learning media independently. Therefore, it was necessary to provide a workshop in creating video-based learning media for the primary material during the Covid-19 pandemic. The Kinemaster application was chosen as a medium for creating videos because it could be accessed on a Smartphone and was also relatively easy to operate. The workshop was carried out online using a WhatsApp group. Two senior teachers were the target of program. The workshop was held for one day, i.e., 3 December 2020, for 2 hours duration. The workshop results showed that despite the training materials delivered on the WhatsApp group, the teacher was able to follow instructions very well because of their enthusiasm in accepting new things, in this case, creating videos with the Android-based Kinemaster application. Teachers were able to use the Kinemaster application to produce simple learning videos. It was hoped that teachers could create online learning media to provide optimum learning process to students during the Covid-19 Pandemic.

Keywords: *Android, Kinemaster Application, Learning Videos*

ABSTRAK

Berdasarkan observasi, TK Sekarwangi Cirebon melaksanakan pembelajaran daring dengan tidak efektif, guru hanya memberikan tugas/lembar kerja kepada siswa yang kemudian dikumpulkan melalui WhatsApp. Metode ini secara simultan dilakukan karena sebagian besar guru memiliki kemampuan IT yang rendah, mereka tidak memiliki cukup pemahaman tentang pembuatan media pembelajaran daring secara mandiri. Oleh karena itu, perlu diberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk materi utama selama pandemi Covid-19 berlangsung. Aplikasi Kinemaster dipilih sebagai media pembuatan video karena dapat diakses di Smartphone dan juga cukup mudah dalam pengoperasiannya. Pelatihan dilakukan secara daring, yaitu pada grup WhatsApp dengan 2 orang guru senior yang menjadi sasaran program. Kegiatan diselenggarakan satu hari saja, yaitu 3 Desember 2020 dengan durasi kegiatan selama 2 jam. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa meskipun penyampaian materi pelatihan di WhatsApp group, guru mampu mengikuti instruksi dengan sangat baik karena adanya antusiasme dalam menerima hal-hal baru, dalam hal ini adalah membuat video dengan aplikasi Android Kinemaster. Guru mampu menggunakan aplikasi Kinemaster untuk menghasilkan video pembelajaran daring. Materi yang disampaikan adalah Diharapkan, guru memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran daring guna memberikan pembelajaran yang lebih maksimal kepada anak didik selama Pandemi Covid-19.

Kata Kunci: *Android, Aplikasi Kinemaster, Video Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan wabah yang sangat berpengaruh bagi seluruh manusia di bumi (Aji, 2020), karena sangat mudah menyebar antar manusia dan mengubah segala bentuk kebiasaan dalam kehidupan (Sudrajat, dkk., 2020). Di Indonesia, kasus positif Covid-19 semakin meningkat hingga saat ini menembus angka satu juta penderita (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021). Untuk daerah Kabupaten Cirebon, kasus terkonfirmasi positif Covid-19 berada pada angka lebih dari seribu orang (Pusicov Kabupaten Cirebon, 2021). Dampak Covid-19 terlihat pada seluruh aspek kehidupan, mulai dari melemahnya ekonomi, penggunaan transportasi umum yang dibatasi dan diatur secara ketat, pusat perbelanjaan sempat ditutup sementara, sektor wisata mengalami penurunan, hingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online (Syafriada & Hartati, 2020). Dengan dikeluarkannya Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 oleh Mendikbud RI, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dilakukan dari rumah secara daring (*online*). Mengacu pada S.E. tersebut, maka kegiatan pembelajaran daring diterapkan pada sektor pendidikan anak usia dini (PAUD) menyeluruh di Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh pada perubahan kegiatan pembelajaran, dari perspektif siswa, guru, tenaga kependidikan, orang tua, karena aktivitas KBM yang dilakukan secara langsung (*tatap muka/offline*) di-*switch* menjadi kegiatan pembelajaran *online*.

Dari hasil observasi yang dilakukan pelaksana di TK Sekarwangi, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat (lokasi KKN Tematik), ternyata orangtua siswa merasa kebingungan untuk mendampingi anak dalam melakukan kegiatan belajar secara daring dan merasa pembelajaran dari rumah membuat anak merasa cepat bosan karena pembelajaran selama kegiatan daring guru hanya memberikan tugas/kegiatan yang kemudian dilaporkan melalui grup *WhatsApp*, tanpa pemberian materi secara langsung dari guru. Disamping itu, guru yang mengajar masih minim literasi mengenai pembuatan media pembelajaran daring berupa video. Guru dituntut mampu menyediakan video pembelajaran secara mandiri dibandingkan mencari di *Youtube* karena dengan melihat materi yang langsung disampaikan oleh gurunya, siswa masih tetap memiliki ikatan emosional dengan guru pengajar aseli. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk dapat meningkatkan literasi dan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, yaitu dengan diadakannya sebuah kegiatan penguatan pembelajaran daring untuk guru.

Penggunaan suatu media pembelajaran terutama dimasa pembelajaran secara daring ini tentunya memiliki peran yang penting. Oemar Malik (dalam Hamdani, dkk., 2020) menyatakan media adalah sesuatu seperti alat, teknik maupun metode yang digunakan untuk menciptakan komunikasi dan interaksi yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Musfiqon (dalam Azizah & Setyowati, 2019) menyebutkan bahwa media adalah alat yang berfungsi dalam membantu guru memberikan penjelasan materi yang tidak mudah dijelaskan secara verbal kepada peserta didik, dan media pembelajaran berupa video akan sangat menarik untuk anak karena didalamnya. Maka dari itu, program yang diselenggarakan pelaksana adalah memberikan pelatihan membuat video pembelajaran dengan sebuah aplikasi berbasis *Android* bernama *Kinemaster* kepada

guru-guru di TK Sekarwangi. *Kinemaster* dapat dimanfaatkan sepenuhnya dalam pembuatan video pembelajaran daring, diharapkan mampu memberikan situasi belajar yang dapat membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran daring. Video menampilkan unsur gerak yang bersifat audio visual, yakni terdapat hal yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan dalam satu waktu (Gusliati, dkk, 2019). Penggunaan video sebagai salah satu bentuk multimedia pembelajaran lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pemberian modul pasif dan berjibun tugas. Diharapkan dengan video pembelajaran yang dibuat oleh guru kelas dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memotivasi untuk giat belajar. Sebagai implikasinya, tujuan yang didefinisikan pada pembelajaran dapat dicapai (Sepriani, 2015). Dengan bantuan video pembelajaran yang dibuat oleh guru, maka konsep-konsep dasar (terutama pada mata pelajaran eksak) dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik sehingga kerancuan atau kesalahpahaman akan suatu konsep dapat dihindari. Konsep merupakan sesuatu yang krusial dalam proses belajar dan akan menentukan keberhasilan dalam pemahaman konsep-konsep yang lebih lanjut (Wulandaru, 2015).

Hasil pengabdian terdahulu yang dilakukan Andy, dkk (2020) melaporkan bahwa guru memiliki keterampilan dalam membuat media ajar yang interaktif selama pembelajaran daring dengan diberikannya pelatihan pembuatan video. Puryono (2020) melakukan kegiatan sejenis, melalui pelatihan penggunaan *Kinemaster* maka dapat meningkatkan kemampuan guru dan kualitas sekolah dalam penggunaan media pembelajaran daring sehingga proses belajar siswa dapat terbantu dengan maksimal. *Kinemaster* dapat dioperasikan pada *smartphone* Android, pengguna dapat mengedit video secara profesional dan relatif mudah digunakan oleh pemula. *Kinemaster* menawarkan fitur *tools editing* yang lengkap, diantaranya: mendukung banyaknya lapisan (*layer*), penambahan audio, merekam suara secara langsung, *rotate*, *playback*, *sharing*, *drag and drop*, *cut*, *copy*, *crop*, filter warna, duplikasi, fitur *undo/redo*, dan sebagainya (Dariyadi, 2019). Fajariyah (2018) menyebutkan langkah-langkah pembuatan sebuah video menggunakan aplikasi *Kinemaster* sangat mudah, yaitu mulai dari membuat proyek baru, menambahkan gambar/video dari media, menambahkan teks dan gambar penunjang penjelasan, memberikan efek dan menyunting *timeline*, dan terakhir menyimpan video. Video yang tersimpan dapat digunakan sebagai bahan materi pembelajaran daring.

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan penguatan pembelajaran daring di sekolah sasaran program KKN. Bagi guru, pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *Kinemaster* ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyediakan video pembelajaran yang baik dan menarik bagi peserta didiknya di masa *study from home*. Namun, pada pelatihan ini, materi tentang pengoperasian *Kinemaster* yang diberikan masih pada tahap sangat dasar (*basic*), yakni sebatas pada keterampilan untuk menambahkan video, menambahkan gambar, serta menambahkan teks. Hal tersebut terjadi karena durasi waktu pelaksanaan yang singkat dan dilakukan secara *online* melalui *WhatsApp*. Alasan metode *online* adalah karena aturan dari LPPM Universitas Pendidikan Indonesia, bahwa untuk mencegah kasus *cluster* Covid-19 yang baru maka seluruh pelaksanaan KKN harus melalui metode luring. Sebagai

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilakukan selama satu hari dan ditempuh selama dua jam secara daring sepenuhnya, yaitu melalui diskusi pada grup *WhatsApp*. URL dari *Google form* diberikan pascapelatihan daring untuk melihat pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi *Kinemaster* yang ditinjau dari sebelum dan sesudah pelatihan. Sesuai dengan kesepakatan pelaksana dengan guru-guru disekolah sasaran, kegiatan diselenggarakan pada hari Kamis, 03 Desember 2020. Dikarenakan jumlah guru di TK yang Sekarwangi yang sedikit (hanya 5 guru dan 1 kepala sekolah), maka jumlah peserta pada pelatihan ini sangat terbatas, yaitu hanya dua orang guru (sisanya berhalangan mengikuti). TK Sekarwangi merupakan sekolah kecil yang berlokasi di Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Pelaksanaan kegiatan ini meliputi tahap-tahap yang dijabarkan sebagai berikut:

Tahap persiapan program

Tahap persiapan dilakukukan dengan koordinasi bersama dosen pembimbing lapangan (DPL) mengenai program yang dilaksanakan, kemudian pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah TK Sekarwangi dan dilanjutkan dengan melakukan diskusi kepada dua orang guru di TK Sekarwangi. Pelaksana mempersiapkan gambar yang akan menunjang proses pengenalan aplikasi kinemaster, serta membuat google form untuk mengetahui pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan. Kegiatan pendampingan kepada guru dilaksanakan dengan metode daring, yaitu terbatas pada media grup *WhatsApp*, karena guru yang menjadi sasaran program termasuk dalam kategori guru senior (sudah cukup berumur), sehingga kurang familiar dengan bermacam-macam aplikasi daring. Guru mengenal fungsi gadget sebagai media memutar *Youtube* dan berkirim pesan saja (melalui *WhatsApp*). Dengan demikian, *Whatsapp* dijadikan sebagai media komunikasi sehari-hari dan telah akrab dengan guru-guru sasaran kegiatan. Peserta pelatihan daring, dalam hal ini adalah guru-guru TK Sekarwangi, menyetujui dan mendukung tentang teknis pelaksanaan pelatihan *Kinemaster* pada media *WhatsApp group* saja.

Tahap inti

Tahap inti pelaksanaan program dilakukan selama 2 jam dengan cara memulai diskusi pada grup *WhatsApp* yang telah dibuat, kemudian membagikan *Google form* untuk diisi oleh guru dan untuk mengetahui pemahaman guru mengenai aplikasi *Kinemaster* sebelum mengikuti kegiatan pelatihan. Berikutnya, pelaksana memberikan penjelasan dengan mengirimkan gambar prosedur untuk mengunduh aplikasi *Kinemaster* melalui *Playstore* dan menggunakan aplikasi *Kinemaster*, yaitu dimulai dari bagaimana menambahkan video, teks/tulisan, serta menyisipkan gambar penunjang penjelasan guru. Selanjutnya pelaksana memberikan kesempatan bagi guru untuk mencoba menggunakan aplikasi *Kinemaster* dengan membuat video berdurasi sangat singkat. Pelaksana mengamati hasil video yang dibuat oleh guru dan dikirimkan melalui grup *WhatsApp*. Formulir yang dibuat pada *Google form* dibagikan kepada para peserta

pelatihan agar pelaksana dapat menilai bagaimana mengenai pengetahuan guru terhadap pembuatan video media pembelajaran daring.

Tahap Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan melihat respon guru pada grup *WhatsApp* dan memberikan *Google form* kepada guru untuk melihat pemahaman serta tanggapan yang diberikan guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan terhadap guru TK Sekarwangi, diawali dengan membuka diskusi melalui grup *WhatsApp* dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan (Gambar 1a), selanjutnya pelaksana membagikan *Google form* yang dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman guru mengenai penggunaan aplikasi *Kinemaster* sebelum pelaksanaan kegiatan (Gambar 1b). Guru diberikan alokasi waktu beberapa menit untuk mengisi *Google form* yang dibagikan.

Hasil dari *Google form* tersebut didapatkan data kuantitatif serta data kualitatif mengenai tingkat pemahaman guru terhadap aplikasi pembuatan video pembelajaran. Untuk data kuantitatif didapatkan dari satu pertanyaan dengan jawaban berupa angka 1 sampai dengan 4, dimana angka 1 = sangat tidak paham, 2 = kurang paham, 3 = paham, dan 4 = sangat paham. Kedua responden menyatakan kurang paham dengan pembuatan video media pembelajaran (Tabel 1).

Tabel 1. Pemahaman guru dalam membuat video pembelajaran

| Pertanyaan | Responden 1 | | | | Responden 2 | | | |
|--|-------------|---|---|---|-------------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Seberapa paham Ibu dalam membuat video pembelajaran daring | | √ | | | | √ | | |

Selain itu didapatkan data kualitatif yang menyatakan bahwa kedua responden belum pernah mencoba satupun aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran daring. Responden ke-1 menyatakan bahwa belum terlalu memahami cara dalam membuat video media pembelajaran, sedangkan Responden 2 menyatakan tidak paham cara membuat videonya. Dari data kuantitatif dan kualitatif dapat diketahui bahwa sebelum mengikuti kegiatan pendampingan, guru belum memahami dan belum mengenal aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran.

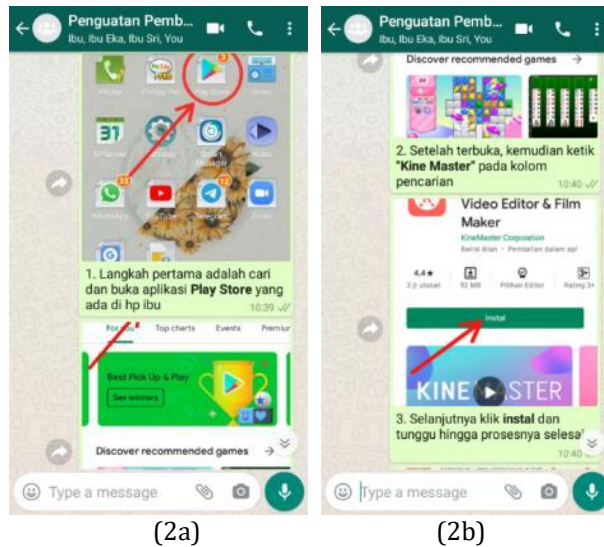


Gambar 1a & 1b. Proses pembukaan kegiatan diskusi melalui grup *WhatsApp*: (1a) pembukaan; (1b) pembagian *Google form*

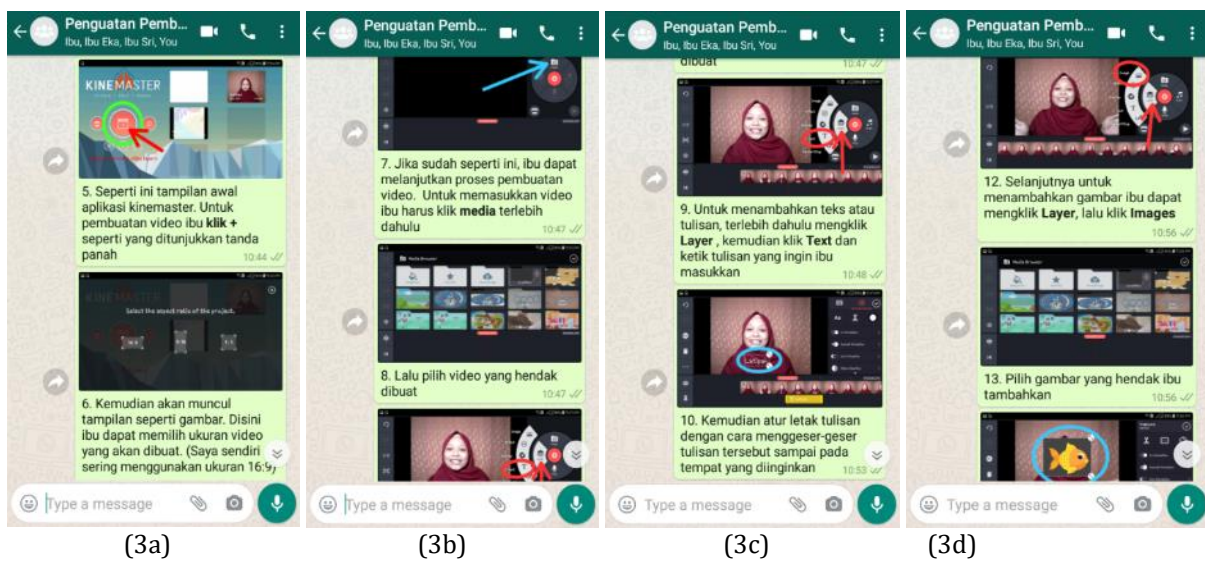
Selanjutnya masuk kedalam kegiatan inti dengan mengirimkan gambar-gambar langkah yang harus diikuti guru dalam mengoperasikan aplikasi *Kinemaster*. Gambar 2(a) merupakan langkah paling awal untuk dilakukan, yaitu meminta guru untuk membuka *Playstore* yang ada di *Smartphone* mereka. Kemudian dilanjutkan dengan meminta guru untuk mengunduh aplikasi *Kinemaster* melalui *Playstore* (Gambar 2(b)). Instruksi dilakukan secara tekstual karena lebih mudah tersampaikan pada guru dibandingkan dengan *Voice WhatsApp* yang mengharuskan guru mendownload MP3 nya. Disisi lain, guru mudah menemukan *chat* dengan teks daripada *via* pesan suara.

Setelah berhasil mengunduh aplikasi *Kinemaster*, kemudian pelaksana menjelaskan mengenai cara penggunaan aplikasi tersebut. Gambar 3(a) menginformasikan mengenai tampilan awal saat membuka aplikasi dan membuat video, dilanjutkan dengan Gambar 3(b), yaitu penjelasan langkah untuk menambahkan video pada *project* di aplikasi *Kinemaster*, serta Gambar 3(c) dan Gambar 3(d) merupakan langkah untuk menambahkan teks/tulisan hingga menambahkan gambar.

Selanjutnya adalah dengan memberikan penjelasan mengenai cara untuk mengekspor video yang sudah dibuat agar dapat tersimpan pada galeri atau *file manager* di *Smartphone*. Gambar 4(a) merupakan dokumentasi kegiatan menjelaskan cara agar bisa melanjutkan proses *export* video, dan pada Gambar 4(b) menjelaskan mengenai cara untuk memilih resolusi video dan proses *ekspor* video.

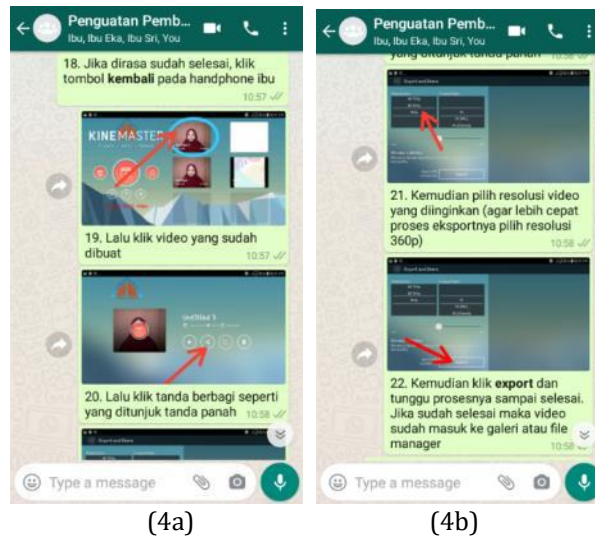


Gambar 2a & 2b. Pemberian intruksi pengunduhan aplikasi *Kinemaster* pada *Playstore*: (2a) penyampaian langkah awal; (2b) prosedur instalasi aplikasi *Kinemaster* pada Android

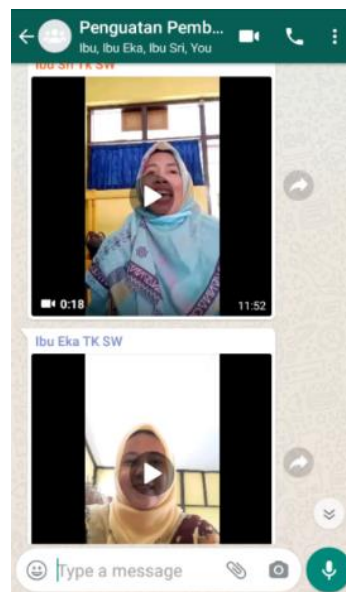


Gambar 3(a-d). Penjelasan langkah membuat video di aplikasi *Kinemaster*

Setelah memberikan penjelasan cara menggunakan aplikasi *Kinemaster*, kemudian pelaksana memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba membuat video yang berdurasi singkat (Gambar 5). Dalam video tersebut terlihat bahwa guru sudah mulai bisa untuk menambahkan teks/tulisan serta gambar penunjang video.



Gambar 4a & 4b. Penjelasan langkah mengekspor video



Gambar 5. Video singkat yang dibuat guru dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*

Kegiatan diakhiri dengan memberikan *Google form* untuk melihat tanggapan guru setelah mengikuti kegiatan. Sama halnya pada angket pertama, pada angket ini pelaksana mendapatkan dua jenis data: data kuantitatif & data kualitatif. Tabel 2 merupakan hasil data kuantitatif dari angket yang diberikan setelah kegiatan, dan didapatkan informasi bahwa guru dapat memahami penggunaan aplikasi *Kinemaster* dalam membuat video pembelajaran daring. Guru merasa kegiatan pelatihan daring sangat bermanfaat.

Tabel 2. Tanggapan guru setelah mengikuti kegiatan

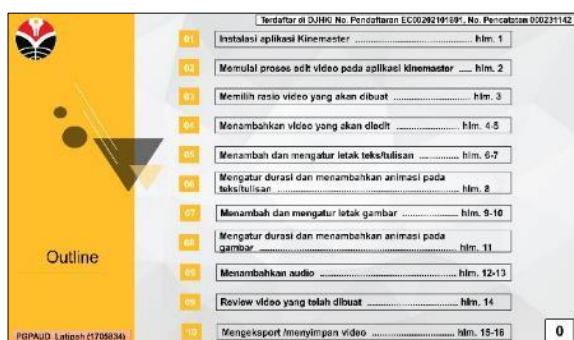
| No. | Pertanyaan | Responden 1 | | | | Responden 2 | | | |
|-----|--|-------------|---|---|---|-------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Bagaimana pemahaman ibu mengenai pembuatan video pembelajaran daring setelah mengikuti kegiatan* | | | √ | | | | √ | |

| No. | Pertanyaan | Responden 1 | | | | Responden 2 | | | |
|-----|---|-------------|---|---|---|-------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. | Apakah kegiatan ini bermanfaat bagi ibu dalam pembuatan video media pembelajaran daring** | | | | √ | | | | √ |

Keterangan: 1= sangat tidak paham*/bermanfaat**, 2= kurang paham*/bermanfaat**, 3= paham*/bermanfaat**, 4= sangat paham*/bermanfaat**

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari angket yang diberikan setelah kegiatan adalah berupa tanggapan responden (guru peserta pelatihan). Responden 1 menyatakan “Sangat bermanfaat sekali bagi kita guru-guru TK menambah pengalaman, menambah informasi tentang pembuatan video ini”. Guru pada masa kini diharuskan memiliki kompetensi dalam membuat video pembelajaran sendiri yang memuat materi-materi yang akan dipelajari dan dipahami oleh siswa-siswinya dirumah. Pembelajaran selama *study from home* dilakukan secara jarak jauh atau *online* sehingga peserta didik sebenarnya dimudahkan karena dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja (Majid, dkk, 2020).

Maka dari itu, guru harus belajar dan beradaptasi dengan teknologi yang ada agar pembelajaran tetap harus berjalan, meskipun tanpa harus ada interaksi antara guru dan siswa/i secara langsung (bertemu/tatap muka). Dalam kondisi apapun, termasuk Pandemi Covid-19, tujuan pembelajaran harus tetap dicapai (Majid, dkk, 202). Video pembelajaran yang dibuat guru harus secara sistematis sesuai dengan pedoman kurikulum yang berlaku. Guru harus memegang prinsip pembelajaran sehingga video materi-materi pelajaran yang dihasilkan dapat dicermati oleh peserta didik dengan baik, lebih mudah, tidak monoton, nyaman/menarik diikuti (Fazriah, dkk, 2021). Guru dapat menyiapkan soal ujian daring, yang dibuat menggunakan perangkat elektronik yang ada, seperti *smartphone* atau komputer. Kemudian juga menyediakan materi berbasis multimedia (Andriani & Kasriyati, 2018), yang tentunya dapat diakses secara daring dari tempat tinggal masing-masing siswa (Rochmawati dkk., 2019), dalam hal ini berupa video pembelajaran.





Gambar 6. Isi e-modul yang berisi tentang prosedur pembuatan video menggunakan aplikasi Android *Kinemaster*

Selanjutnya Responden 2 mengungkapkan sebagai berikut *“Sangat bermanfaat bagi saya yang belum terlalu memahami soal edit video. Alangkah lebih baik apabila diberikan modul supaya guru-guru lain yang belum berkesempatan ikut karena kesibukan/urusan mendadak dapat pengetahuan juga. Modul juga dapat saya pakai kalau lupa langkah-langkah bikin videonya”*. Menindaklanjuti saran dari Responden 2, maka pelaksana berkonsultasi dengan DPL dan merealisasikan modul pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster*. Modul disusun pada media *Power Point* kemudian dikonversi kedalam *file* berekstensi PDF. Berbeda dengan materi pelatihan yang disampaikan pada *WhatsApp group*, modul berisi langkah-langkah pembuatan video yang lebih lengkap, yaitu sepuluh *task* (20 halaman mulai dari *cover* hingga penutup). Modul dibagikan kepada grup *WhatsApp* sekolah yang beranggotakan sekitar 5 orang guru. Guru-guru yang mengikuti pelatihan diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam dengan modul ini. Sementara guru-guru yang berhalangan mengikuti pelatihan *online*, dapat mempraktikkan secara mandiri dan dapat berkonsultasi dengan pelaksana apabila terdapat kendala teknis yang ditemui. Modul telah mendapatkan Hak Cipta dari DJHKI dengan Nomor Pendaftaran EC00202101691 dan Nomor Pencatatan 000231142. *Sample* e-modul ditunjukkan pada Gambar 6.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Android *Kinemaster* kepada guru di TK Sekarwangi dapat diikuti dengan baik oleh guru meskipun media penyampaiannya secara tekstual instruksional. Guru mampu mengoperasikan aplikasi *Kinemaster* untuk membuat video sederhana sebagai media pembelajaran daring. Parameter terukurnya adalah guru mampu menambahkan video pematian yang telah direkam, menambahkan gambar, serta menambahkan teks ke dalam video tersebut. Diperlukan kegiatan *monitoring* kepada peserta pelatihan agar video yang telah dibuat tersebut benar-benar diaplikasikan dan dibagikan kepada peserta didik. Pelatihan ini perlu dilakukan secara rutin dan dalam durasi pelaksanaan yang lebih lama agar guru yang menjadi sasaran program dapat terbiasa dan lebih memahami mengenai fitur-fitur lainnya yang ada pada aplikasi tersebut. Sebagai implikasinya, guru mampu menyajikan video pembelajaran yang lebih baik dan lebih menarik. Disamping itu dibutuhkan pula kesabaran dan ketelatenan dalam memberikan bimbingan kepada guru, terutama jika sasaran dari kegiatan merupakan guru senior seperti yang dilaksanakan pada pengabdian ini. Rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh pelaksana adalah perlu komunikasi

berkelanjutan jika terdapat kekurangan pemahaman guru dalam membuat video media pembelajaran daring dengan aplikasi *Kinemaster* yang dapat dilakukan melalui *video call whatsapp* maupun diskusi melalui *chat* pribadi antara pelaksana dan guru sasaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada LPPM UPI yang telah mendukung program melalui mata kuliah KKN Tematik PPD Covid-19 tahap II tahun 2020.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Salam : Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), 395-402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 119. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i2.306>
- Andy, S., Triyono, Sasongko, S. B. (2020). Pelatihan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru TK/KB IT Bina Insani Semarang Ditengah Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Jawa Tengah : Universitas Diponegoro Semarang.
- Azizah, H. N. & Setyowati, S. (2019). Pengaruh Media Video Binatang Terhadap Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Permata Bunda Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(3), 1-4.
- Dariyadi, M. W. (2019). *Video Editing Untuk Pembelajaran Bahasa Arab*. Retrieved from <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://prosiding.arabum.com/index.php/rep/article/download/461/425&ved=2ahUKEwjnlpKri7vtAhXGdCsKHfjABioQFjAEegQIBRAB&usq=AOvVaw33pVED-G2xOhDCAWPWFWC3>
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek Cerdig Berbasis *Kinemaster*. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 182-192.
- Fazriah, S. R., Hafshah, T. A., & Maranatha, J. R. (2021). Penggunaan Media Film Animasi Bisu untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 22-27.
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 320-326. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>
- Hamdani., Nasution, N., Irfan, M., Nurmayati. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019. *Edu Religia*, 4(2), 150-158. <https://dx.doi.org/10.47006/er.v4i2.8181>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Situasi Covid-19*. Retrieved from <https://kemkes.go.id>

- Majid, N. A., & Fuada, S. (2020). E-Learning for Society: A Great Potential to Implement Education for All (EFA) Movement in Indonesia. *Int. J. of Interactive Mobile Technologies*, 14 (2), 250–258.
- Majid, N. W. A., Fuada, S., Fajri, M. K., Nurtanto, M., & Akbar, R. (2020). Progress report of cyber society v1. 0 development as a learning media for Indonesian society to support EFA. *Int. J. Eng. Pedagogy*, 10(4), 133-145.
- Majid, N. A., Abukahir, A., Alfathin, A., Ummah, A. H., & Wardani, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Efektif di Rumah Saat Pandemi Covid-19 kepada Warga Persyarikatan Muhammadiyah Kabupaten Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1 (1), 1–7.
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru SD Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 1(4).
- Pusicov Kabupaten Cirebon. (2021). *Pusat Data dan Informasi Covid-19*. Retrieved from <https://covid19.cirebonkab.go.id>
- Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 119. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i2.306>
- Rochmawati, Susanti, Listiadi, A., Wahjudi, E., & Rohayati, S. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Perancangan Soal Berbasis Komputer. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 123–132. <http://dx.doi.org/10.30734/j-abdipamas.v3i1.233>
- Sepriani, D. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menginstalasi Perangkat Jaringan Lokal Pada Mata Pelajaran Produktif Kelas X SMK Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan (Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Universitas Negeri Malang). <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TE/article/view/39910>
- Sudrajat, C. J., Agustin, M., Kurniati, L., & Karsa, D. (2020). Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 508-520. <https://dx.doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582>
- Surat Edaran Mendikbud RI No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).
- Syafrida. & Hartati, R. (2020). Bersama Melawan Virus Covid-19 di Indonesia. *Salam : Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(6), 495-508. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i6.15325>
- Wulandaru, N. A. (2015). Analisis Pemahaman Konseptual Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Siswa Kelas X IPA SMAN 9 Malang (Skripsi Jurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang). <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/kimia/article/view/41174>