

Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMPN 1 Karimunjawa

Aris Sugiharto¹, Adi Wibowo², Panji Wisnu Wirawan³, Suhartono⁴

Departemen Ilmu Komputer / Informatika Universitas Diponegoro, Semarang

¹aris.sugiharto@if.undip.ac.id

²bowo.adi@if.undip.ac.id

³panji@if.undip.ac.id

⁴suhartono@if.undip.ac.id

Abstrak— Ketersediaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penting pada kegiatan proses belajar mengajar. Bahan ajar dapat digunakan untuk membantu siswa memahami tentang materi yang diberikan guru di dalam kelas. Namun demikian tidak selamanya bahan ajar yang tersedia memiliki nilai daya tarik untuk dipelajari oleh siswa. Sehingga diperlukan upaya untuk membuat bahan ajar yang menarik minat siswa. Salah satunya melalui pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dengan mengembangkan teknik pembuatan bahan ajar berbasis video menggunakan aplikasi android kinemaster. Adapun metode yang digunakan adalah melalui kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk guru-guru di SMPN1 Karimunjawa. Melihat potensi alam dan keragaman hayati laut yang indah menjadi daya tarik tersendiri untuk menggabungkan keindahan alam dan materi pelajaran sekolah menjadi sebuah bahan ajar yang menarik dan mudah di unduh siswa menggunakan gawai berupa telepon pintar melalui saluran youtube sehingga bahan ajar yang dibuat dapat diakses secara online dan realtime. Hasil dari kegiatan ini adalah guru-guru memiliki ketrampilan dalam membuat bahan ajar yang menarik, ringan dan mudah dipahami oleh siswa.

Kata kunci — Bahan ajar, Kinemaster, SMPN Karimunjawa, Video

I. PENDAHULUAN

Karimunjawa merupakan salah satu Kecamatan di Kabupaten Jepara Propinsi Jawa Tengah. Salah satu akses menuju Kecamatan Karimunjawa adalah dengan menggunakan sarana transportasi laut yang dapat ditempuh dalam waktu 2 jam dari Jepara atau 4 jam dari Semarang dengan menggunakan kapal cepat. Sebagai salah satu kecamatan yang terisolir secara geografis, Karimunjawa memiliki 2 (dua) Sekolah Menengah Pertama Negeri. Adapun di SMPN 1 Karimunjawa saat ini memiliki jumlah guru dan karyawan sebanyak 28 orang. Keadaan SMPN 1 Karimunjawa dapat dikatakan cukup tertinggal jika dibandingkan dengan sekolah-sekolah setara di Kabupaten Jepara baik dari sisi kualitas belajar mengajar maupun infrastruktur[1].

Perkembangan teknologi informasi saat ini begitu pesat. Informasi menjadi pusat perhatian dan kebutuhan yang tidak dapat dihindari [2]. Siapapun yang menguasai informasi, akan berada selangkah di depan dibandingkan dengan yang lain. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan dimana proses belajar mengajar

memegang peranan yang sangat penting. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pembuatan bahan ajar baik statis maupun dinamis[3]. Sejalan dengan hal tersebut kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Siswa dapat mengakses bahan ajar yang telah disiapkan sebelumnya oleh guru dari mana saja dan kapan saja secara real time [4].

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berkaitan dengan bahan ajar di SMPN 1 Karimunjawa pernah dilakukan pada Pada bulan Juni 2011. Pada kegiatan ini dilakukan pendampingan terhadap guru-guru dalam pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan macromedia flash, sehingga saat ini sebagian guru-guru telah menggunakan bahan ajar interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas, namun masih terbatas dan harus dilakukan melalui tatap muka secara rutin sehingga perlu dicari terobosan baru, menarik dan menyenangkan agar siswa juga dapat belajar di luar jam sekolah dengan panduan dan bahan ajar yang telah di sediakan oleh guru melalui media online [5,6].

Berdasarkan hal tersebut, maka diusulkan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai tindak lanjut kegiatan pengabdian pada masyarakat sebelumnya dengan mengambil titik berat pada pembuatan bahan ajar berbasis video, sehingga materi-materi ajar interaktif sebelumnya akan dapat diunggah (upload) ke jejaring internet seperti kanal youtube. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini merupakan sebuah upaya nyata untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola teknologi informasi guna menunjang proses belajar mengajar yang akhirnya akan bermuara pada peningkatan sumber daya manusia khususnya di Kecamatan Karimunjawa.

II. PERMASALAHAN MITRA

Dari survei pendahuluan yang telah dilakukan oleh tim pada bulan Agustus 2019 dan hasil diskusi dengan mitra di SMPN 1 Karimunjawa serta beberapa pertimbangan kegiatan tim pengabdian sebelumnya pada tahun 2011 dengan tema pembuatan bahan ajar berbasis video dengan menggunakan macromedia flash dan tahun 2013 yang mengaplikasikan pembuatan bahan ajar berbasis web, maka permasalahan yang menjadi prioritas utama untuk diselesaikan adalah optimalisasi teknologi informasi untuk peningkatan kualitas proses belajar mengajar melalui kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis teknologi informasi khususnya video dengan perangkat yang ringan, cepat dan terjangkau namun berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Adapun secara rinci permasalahan mendasar yang dihadapi oleh mitra adalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan guru-guru dalam membuat bahan ajar belum merata, sehingga perlu ditingkatkan baik dari sisi kuantitas maupun kualitas serta perlu diberikan pengetahuan tentang pembuatan presentasi yang baik.
- 2) Kurangnya kemampuan guru dalam mengoptimalkan teknologi informasi untuk peningkatan kualitas belajar mengajar.
- 3) Perlunya teknologi informasi untuk membuat bahan ajar berbasis video, sehingga bahan ajar yang telah dibuat dapat di unggah ke jejaring internet (youtube) dan dapat diakses secara online dan real time.

III. KHALAYAK SASARAN

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini khalayak sasaran yang menjadi obyek kegiatan adalah guru-guru SMPN 1 Karimunjawa. Guru-guru ini dipilih karena dinilai memiliki

kemampuan dalam hal transfer pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi.

IV. SOLUSI YANG DITAWARKAN

Berdasarkan analisa permasalahan yang dihadapi oleh mitra SMPN 1 Karimunjawa di Jepara, maka solusi yang ditawarkan adalah bagaimana menangani masalah pembuatan bahan ajar berbasis teknologi informasi khususnya video dengan menggunakan aplikasi kinemaster sehingga tercipta keunggulan kompetitif di tengah-tengah keterbatasan infrastruktur yang dimiliki. Hal ini dimungkinkan karena aplikasi kinemaster sangat ringan dan dapat diaplikasikan pada perangkat telepon pintar yang saat ini hampir dimiliki semua kalangan baik guru maupun siswa.

Adapun metode pendekatan yang dilakukan adalah:

- 1) Pendampingan intensif untuk meningkatkan kemampuan pembuatan bahan ajar berbasis teknologi informasi yang memungkinkan materi pelajaran dapat diakses secara online dan real time.
- 2) Pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis video terhadap masing-masing guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Untuk merealisasikan metode pendekatan di atas, maka perlu diuraikan prosedur kerja sebagai berikut :

- 1) Pembuatan rancangan bahan ajar dan teknik presentasi yang baik. Kegiatan ini diawali dengan pendampingan mitra secara langsung dan dilibatkan dalam membuat desain bahan ajar. Awalnya guru-guru diminta untuk merancang tema bahan ajar yang dilanjutkan dengan skenario langkah demi langkah hingga materi dapat disajikan secara runut dan lengkap sehingga diperoleh presentasi bahan ajar yang baik dan menarik
- 2) Instalasi aplikasi Kine Master. Aplikasi Kinemaster diperoleh dengan mengunduh dari playstore berbasis android. Aplikasi ini dipilih karena ringan, cepat, mudah dan gratis. Setelah diunduh dapat langsung diinstal di smartphone masing-masing guru untuk dapat digunakan dalam pelatihan.
- 3) Pembuatan video pembelajaran. Setelah tema dan skenario ditetapkan dilanjutkan dengan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Hasil bahan ajar selanjutnya diunggah ke akun youtube SMPN 1 Karimunjawa, termasuk simulasi mengunduh bahan ajar.

- 4) Evaluasi pelatihan bahan ajar. Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan tolak ukur berupa bahan ajar yang berhasil dibuat oleh guru-guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Tahapan-tahapan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gbr 1. Prosedur kerja Pengabdian Masyarakat

V. APLIKASI KINE MASTER

Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi editor video profesional yang cukup lengkap. Aplikasi ini tersedia untuk Android dan iOS. Aplikasi Kinemaster dapat mengedit berbagai lapisan video, gambar dan juga teks yang dilengkapi dengan fasilitas pemotongan video. Pengguna Kinemaster dapat menggunakan multi track audio untuk mengontrol volume yang diinginkan. Keunggulan lain dari Kinemaster adalah digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Dalam proses editing, aplikasi ini menawarkan kontrol yang lebih mudah.

Aplikasi edit video untuk Android Kinemaster ini menawarkan berbagai fitur yang menarik. Beberapa fitur seperti membuat beberapa lapisan *video effect* dan juga stiker. Selain itu, pengguna Kinemaster dapat mendownload lebih banyak efek untuk membuat editing video lebih menarik. Adanya pratinjau instan membuat pengguna mendapatkan gambaran hasil editing video dengan mudah. Pengguna juga dapat mengatur warna dan juga kecerahan dalam video. Selain itu

adanya filter audio dapat digunakan untuk menyeleksi audio yang sesuai. Kecepatan video pundapat dikontrol sesuai dengan keinginan. Efek transisi untuk 3D atau efek lainnya tersedia pada Kinemaster. Fitur membagikan video pada sosial media seperti Youtube dan Facebook menjadi fitur yang tidak kalah menarik dari Kinemaster. Kinemaster pun mampu merekam video dan juga audio secara Real Time[7,8].

Berikut adalah antar muka aplikasi Kine Master yang dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Gbr 2. Antar muka aplikasi Kine Master



Gbr 3. Proses pembuatan video pembelajaran

VI. TARGET LUARAN

Kegiatan ini mentargetkan luaran dalam bentuk produk bahan ajar masing-masing guru yang akan digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas.

Dengan adanya video pembelajaran guru yang diunggah di internet melalui kanal youtube, diharapkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan dapat berkembang sebagai kelompok masyarakat mandiri secara teknologi serta dapat menularkan ke mitra lain sebagai *pilot project* yang akhirnya dapat mengembangkan Kecamatan Karimunjawa sebagai Kecamatan yang setara dengan Kecamatan lain di kabupaten Jepara khususnya dalam bidang penguasaan teknologi informasi.

VII. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran telah dilaksanakan pada tanggal 19

Oktober 2019. Pelatihan tersebut bertempat di laboratorium komputer SMPN 1 Karimunjawa dan diikuti oleh 19 peserta yang meliputi guru dan tenaga kependidikan.

Pelaksanaan pelatihan menggunakan perangkat lunak Kine Master, yaitu perangkat lunak untuk membuat video yang tersedia pada gawai pintar (*smartphone*). Peserta melakukan beberapa aktivitas dengan perangkat lunak tersebut seperti melakukan instalasi dan membuat proyek. Selama membuat proyek, peserta mampu memberikan judul pada video, menyisipkan gambar maupun video lain. Peserta pun mampu untuk menyisipkan suara rekaman yang direkam pada perangkat lain dan menambahkan suara latar (*back sound*) pada video.

Bagian terakhir dari pelatihan adalah publikasi pada media sosial, dalam hal ini youtube. Setelah selesai melakukan pembuatan video, disampaikan bagaimana cara mengunggah video pada youtube dengan channel (SMPN 1 Karimunjawa) yang telah disiapkan sebelumnya. Video yang telah berhasil diunggah pada channel youtube dapat dilihat pada gambar 4.



Gbr 4. Video pembelajaran upload di youtube

Selama pelatihan, peserta antusias dengan materi yang diberikan. Pada akhir pelatihan, peserta bisa mengerjakan semua tugas yang diberikan. Proyek pembuatan video telah berhasil dilaksanakan oleh masing-masing peserta. Beberapa foto kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada gambar 5 dan 6 :



Gbr 5. Pelaksanaan Pelatihan



Gbr 6. Foto bersama peserta pelatihan

VIII. PENUTUP

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran di SMPN 1 Karimunjawa telah dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat Departemen Ilmu Komputer / Informatika Universitas Diponegoro. Sebagai implementasi digunakan aplikasi Kine Master untuk membuat video pembelajaran yang berisi muatan pelajaran sesuai dengan yang diampu oleh masing-masing guru dengan menggabungkan substansi pelajaran dan potensi alam Karimunjawa yang indah serta kekayaan potensi bahari dengan melakukan pendampingan tentang tahapan-tahapan yang rinci dan praktek langsung pembuatan video meliputi pemilihan tema yang disukai siswa, background, suara maupun konten.

Setelah dilakukan pelatihan diharapkan guru-guru dapat melanjutkan secara mandiri untuk memperkaya isi dan keberagaman materi sesuai bidangnya masing-masing serta dapat mengunggahnya melalui kanal youtube SMPN 1 Karimunjawa agar dapat diakses dan diunduh secara online dan real time oleh sivitas akademika SMPN 1 Karimunjawa maupun masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Departemen Ilmu Komputer / Informatika Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- [1] BPS Kab. Jepara, *Kecamatan Karimunjawa Dalam Angka 2019*, ISSN 2614-9036, 2019
- [2] Allam, C., Bijnens, M., Vanbuel, M., Versteegen, S., Young C., *Handbook on Digital Video and Audio in Education*, Creating and using audio and video material for educational purposes, The Videoaktiv Project, 2006
- [3] Criticos, C., Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc. 1996.

- [4] Mayer, R.E, *Multimedia Learning*, Cambridge : Cambridge Press, 2012
- [5] Purwono, J., Yutmini, S., Anitah, S.. *Penggunaan Media Audiovisual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 2(2), p127-144, 2014
- [6] Merta IG, Rahayu S dan Lestari N, *Workshop Pembuatan Teknik Video Pembelajaran Pada Guru-Guru SMPN 1 Gunungsari Lombok Barat*, Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat Vol 2 No. 1 2019
- [7] https://d2hakk7asmds57.cloudfront.net/cdn/v1/doc/KMUG-4_8-20190110-EN.pdf
- [8] <https://www.quora.com/How-do-I-use-KineMaster-for-beginner>