

Pelatihan Pembuatan Media Boba (Belajar Online Bahagia) bagi Guru Sekolah Dasar Guna Menfasilitasi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas di SD Negeri Kasatriyan

Atika Dwi Evitasari*¹, Anita Dewi Astuti², Endah Rahmawati³, Siwi Utaminingtyas⁴

^{1,4}Program Studi PGSD, IKIP PGRI Wates, Indonesia

^{2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, IKIP PGRI Wates, Indonesia

*e-mail: atika.rania17@gmail.com¹

Abstrak

Adanya peralihan bentuk kegiatan pembelajaran dari daring menjadi PTM terbatas dan/atau PJJ menuntut guru untuk selalu siap disegala kondisi dalam mendesain kegiatan *meaningful learning* guna mengurangi tingkat kejenuhan dan *learning loss* yang dialami peserta didik selama pembelajaran daring. Permasalahan yang terjadi selama pandemi adalah guru kurang memanfaatkan teknologi guna mengembangkan pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik. Tujuan dari program pelatihan ini adalah (1) untuk mengetahui pelaksanaan program pelatihan; (2) untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan program pelatihan; (3) untuk mengetahui tanggapan peserta terkait aplikasi kinemaster; dan (4) untuk mengetahui respon peserta terhadap program pelatihan. Metode yang digunakan dalam program pelatihan ini adalah *multimode*, yaitu ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan praktik. Hasil dari kegiatan program pelatihan ini berjalan dengan baik, tanggapan penggunaan aplikasi kinemaster cukup baik, dan respon peserta dalam mengikuti pelatihan juga baik.

Kata kunci: Guru SD, Media Boba, Pembelajaran Tatap Muka

Abstract

The transition from online learning activities to limited PTM and/or PJJ requires teachers to always be ready in all conditions in designing *meaningful learning* activities in order to reduce the level of saturation and *learning loss* experienced by students during online learning. The problem that occurs during the pandemic is that teachers do not use technology to develop learning that attracts students' interest in learning. The goals of this training program are (1) to know the implementation of the training program; (2) to find out the advantages and disadvantages of the training program; (3) to find out participant responses regarding the kinemaster application; and (4) to find out participants' responses to the training program. The method used in this training program is *multi-method*, namely lecture, question and answer, demonstration, and practice. The results of this training program activity went well, the response to the use of the kinemaster application was quite good, and the response of participants in participating in the training was also good.

Keywords: Boba Media, Elementary School Teachers, Face to Face Learning

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas merupakan bentuk respon pemerintah terhadap dampak pembelajaran dalam jaringan (daring) yang dilaksanakan hampir dua tahun akibat penyebaran virus *Corona Disease 19* (COVID-19). Pembelajaran daring yang dilaksanakan di rumah dilakukan untuk menekan interaksi secara massal sehingga diharapkan dapat memutus rantai penyebaran COVID-19 (Sibuea et al., 2020). Tujuan pembelajaran daring adalah untuk mencukupi standar pendidikan melalui penggunaan teknologi informasi agar antara peserta didik dan guru tetap dapat berinteraksi, sehingga kegiatan pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik (Adi et al., 2021). Pembelajaran daring dapat diselenggarakan melalui aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom*, atau aplikasi lainnya. Hanya saja pada kenyataannya proses belajar daring yang dilakukan secara terus menerus oleh peserta didik selama hampir dua tahun juga memberi banyak dampak tidak baik bagi peserta didik. Beberapa dampak negatif dari pembelajaran daring yaitu (1) anak mengalami kejenuhan karena; (2) motivasi belajar rendah; (3) anak menjadi kurang bersosialisasi; (4) anak cenderung lebih emosional; dan (5) anak cenderung tidak disiplin dalam belajar (Sutarna et al., 2021). Tidak sedikitnya permasalahan yang

diakibatkan oleh pembelajaran daring mendorong pemerintah untuk mengambil kebijakan baru guna mengatasi permasalahan tersebut. Maka keluarlah Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri yakni Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021; Nomor 384 Tahun 2021; Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021; dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19).

Kebijakan tersebut mengubah pembelajaran daring menjadi pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dan/atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). PTM terbatas merupakan bentuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran tatap muka dengan membatasi jumlah peserta didik di dalam kelas, durasi waktu pembelajaran, materi pelajaran, dan aktivitas lainnya di sekolah. SKB 4 Menteri pada bulan Maret 2021 telah mengatur akselerasi PTM terbatas tetap menjalankan protokol kesehatan, yaitu (1) setelah pendidik dan tenaga kependidikan di satuan pendidikan divaksinasi COVID-19 secara lengkap, pemerintah pusat, pemerintah daerah, kanwil Kemenag, atau kantor Kemenag mewajibkan satuan pendidikan untuk menyediakan layanan: PTM terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan PJJ; dan (2) orang tua/wali dapat memilih bagi anaknya untuk melakukan PTM terbatas atau tetap melaksanakan PJJ (Kemdikbudristek, 2021). Adanya peralihan bentuk kegiatan pembelajaran dari daring menjadi PTM terbatas dan/atau PJJ menuntut guru untuk selalu siap disegala kondisi dalam mendesain kegiatan *meaningful learning*. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam kondisi tatap muka maupun belajar mandiri di rumah. Perancangan yang matang dan baik mampu mendorong kegiatan pembelajaran berlangsung lancar, terstruktur dan terarah karena seluruh elemen pembelajaran dirumuskan dan digambarkan dengan baik (Evitasari & Utaminingtyas, 2021).

Pentingnya guru mendesain kegiatan pembelajaran dalam PTM terbatas adalah guna mengurangi tingkat kejenuhan dan *learning loss* yang dialami peserta didik selama pembelajaran daring. *Learning loss* merupakan kondisi hilangnya kemampuan kognitif dan psikomotorik pada diri peserta didik atau adanya kemunduran kemampuan akademik karena situasi tertentu missal adanya ketidakseimbangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsugannya kegiatan pendidikan (Cerelia et al., 2021).

Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya *learning loss*, seperti kurangnya interaksi guru dan peserta didik, rasa jenuh yang tinggi, dan situasi belajar yang monoton serta tidak menyenangkan bagi peserta didik. Selama pandemi tidak sedikit guru yang kurang memanfaatkan teknologi yang dimiliki guna mengembangkan pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik. Terjadinya *learning loss* di Indonesia disebabkan oleh minimnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Hazin et al., 2021). Kondisi seperti itu terjadi pula pada guru-guru di SD Negeri Kasatriyan. SD Negeri Kasatriyan merupakan SD Negeri yang berada di daerah Kulon Progo lebih tepatnya di kelurahan Giripeni, kapanewon Wates, kabupaten Kulon Progo. Kegiatan pembelajaran di SD Negeri Kasatriyan dilaksanakan 5 hari penuh. Potensi yang dimiliki oleh SD Negeri Kasatriyan untuk dilaksanakannya pelatihan penyusunan media Boba adalah para guru yang berperan sebagai peserta program pelatihan telah mempunyai HP yang mendukung pemanfaatan aplikasi kinemaster.

Oleh karena itu perlu adanya pelatihan penyusunan media *boba* (*belajar online bahagia*) bagi guru sekolah dasar guna memfasilitasi pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas agar guru mampu menghadirkan pembelajaran PTM terbatas dan PJJ yang bahagia. Maksud dari media boba (*belajar online bahagia*) adalah media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi kinemaster yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar online/PJJ ataupun PTM terbatas yang menarik dan menyenangkan. Sehingga mampu mengurangi tingkat *learning loss* pada peserta didik. Menurut Santyasa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan sehingga dapat merangsang perasaan, minat, dan pikiran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan instruksional (Evitasari & Aulia, 2022). Penting sekali bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Alasan lain guru perlu mengembangkan media pembelajaran adalah

banyaknya kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran terutama dalam kondisi saat ini. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media membantu peserta didik lebih cepat memahami materi pelajaran (Widianto, 2021).

Sedangkan aplikasi kinemaster merupakan suatu aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android dan iOS pada perangkat bergerak yang tersedia secara gratis dan dibuat oleh *Nex Streaming* dari Amerika Serikat. Versi terbaru KineMaster dapat diunduh dari aplikasi *Google Play Store* dan *Apple Store* (Handoko, 2021). Adanya kemudahan pengunduhan dan kehadiran aplikasi kinemaster di perangkat HP maka diharapkan memberi kemudahan pula dalam guru membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan HP yang telah dimiliki. Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka tim pengabdian berniat melaksanakan program Pelatihan Pembuatan Media *Boba (Belajar Online Bahagia)* bagi Guru Sekolah Dasar Guna Memfasilitasi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas di SD Negeri Kasatriyan. Tujuan dari program pelatihan tersebut adalah (1) untuk mengetahui pelaksanaan program pelatihan; (2) untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan program pelatihan; (3) untuk mengetahui tanggapan peserta terkait aplikasi kinemaster; dan (4) untuk mengetahui respon peserta terhadap program pelatihan.

2. METODE

2.1. Khalayak Sasaran

Sasaran dari kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) ini adalah guru-guru Sekolah Dasar Negeri Kasatriyan.

2.2. Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah multimetode, yaitu:

2.2.1. Ceramah dan Tanya Jawab

Ceramah sebagai metode pertama yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini. Pemateri akan menyampaikan informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran, urgensi media pembelajaran dalam PTM terbatas, aplikasi kinemaster, dan langkah-langkah pembuatan video menggunakan aplikasi kinemaster. Penggunaan metode ceramah dipilih sebagai cara penyampaian materi pelatihan karena beberapa keunggulan metode ini adalah mudah, topik dan konsep yang disampaikan secara hirarki, mampu mencakup materi yang luas dan banyak, dan pemateri dapat memberi penekanan pada topik-topik yang penting (Wirabumi, 2020).

Dalam satu waktu kegiatan pelatihan ini, pemateri tidak hanya menggunakan metode ceramah namun juga disertai dengan metode tanya jawab. Pemateri memberi kesempatan kepada peserta pelatihan untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. Metode tanya jawab adalah metode yang memberikan kesempatan kepada peserta latihan untuk menyampaikan pertanyaan kepada pemateri (Utaminingsy & Evitasari, 2021).

2.2.2. Demonstrasi

Metode kedua yang digunakan adalah demonstrasi. Menurut Djamarah metode demonstrasi merupakan metode yang dipakai guna menunjukkan suatu prosedur atau proses kerja suatu benda yang berkaitan dengan materi atau topik yang akan disampaikan (Arifuddin & Arrosyid, 2017). Pemateri mendemonstrasikan pembuatan video berbantu aplikasi kinemaster dihadapan peserta pelatihan.

2.2.3. Praktik

Metode praktik ini merupakan metode yang tepat digunakan agar peserta pelatihan dapat mempraktikkan prosedur pembuatan video melalui aplikasi kinemaster yang telah didemonstrasikan sebelumnya. Metode praktik adalah metode yang berupa perbuatan melakukan sesuatu atau kegiatan nyata guna memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh bahwa metode praktik sangat baik digunakan agar

seseorang mudah memahami materi yang sedang dipelajari, mendorong individu untuk mencari tahu, membangun koonsepnya sendiri sehinggan pembelajaran lebih bermakna (Agustina & Apko, 2021).

2.3. Langkah-langkah Kegiatan

Berikut langkah-langkah kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan:

- a. Persiapan Kegiatan
 - 1) Melakukan analisis kebutuhan di SD Negeri Kasatriyan.
 - 2) Melakukan koordinasi tim Pengabdi, yaitu dua dosen dan mahasiswa.
 - 3) Membuat media pelatihan yang akan digunakan oleh narasumber dalam menyampaikan materi agar lebih menarik.
 - 4) Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan dalam kegiatan PPM. Instrument tersebut digunakan untuk menjamin keterlaksanaan kegiatan pelatihan.
 - 5) Melakukan koordinasi kegiatan PPM dengan pihak kampus dan pihak sekolah.
- b. Pelaksanaan Kegiatan
Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan multimetode, yaitu ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan praktik.
- c. Evaluasi Kegiatan
Evaluasi digunakan guna memastikan mutu kegiatan berjalan dengan baik. Dengan adanya kegiatan evaluasi makan akan diketahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan yang dirancang oleh tim pengabdi. Kegiatan pengukuran dilaksanakan menggunakan pedoman wawancara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Persiapan Kegiatan Pelatihan

Persiapan kegiatan dilakukan oleh tim pengabdi. Persiapan terkait (1) analisis kebutuhan di SD Negeri Kasatriyan; (2) koordinasi tim Pengabdi, yaitu dua dosen dan mahasiswa; (3) media pelatihan yang akan digunakan oleh narasumber dalam menyampaikan materi agar lebih menarik; (4) instrumen yang dibutuhkan dalam kegiatan PPM; dan (5) koordinasi kegiatan PPM dengan pihak kampus dan pihak sekolah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana awal.

3.2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

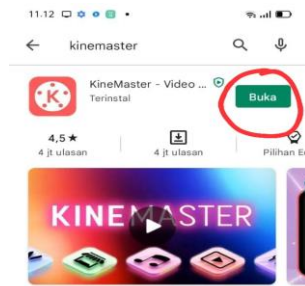
Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) dengan tema “Pelatihan Pembuatan Media *Boba (Belajar Online Bahagia)* bagi Guru Sekolah Dasar Guna Menfasilitasi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas” telah berjalan dengan baik. Bentuk kegiatan tersebut berupa pelatihan kepada guru-guru di SD Negeri Kasatriyan dalam pembuatan media pembelaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik namun dapat dibuat dengan mudah oleh guru. media pembelajaran yang dimaksud adalah video yang dibuat dengan bantuan aplikasi kinemaster. Pemilihan aplikasi kinemaster karena aplikasi tersebut dapat diinstal dengan mudah pada perangkat HP. Berikut tahapan penggunaan aplikasi kinemaster dalam membuat video pembelajaran:

- a. Download aplikasi kinemaster menggunakan playstore



Gambar 1. Cara Mendownload aplikasi Kinemaster

b. Buka aplikasi kinemaster

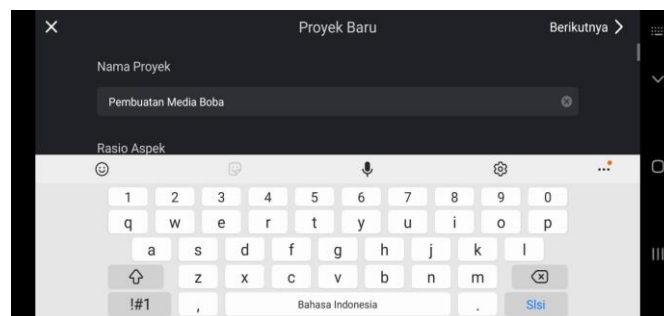


Gambar 2. Cara Membuka Aplikasi Kinemaster

c. Pilih tombol tambah **+** untuk membuat project baru

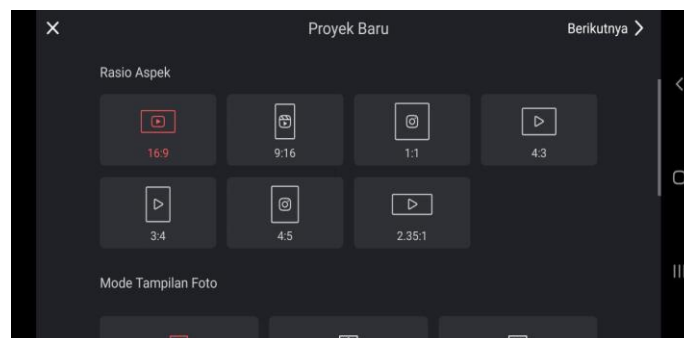


Gambar 3. Cara Membuat Proyek Baru



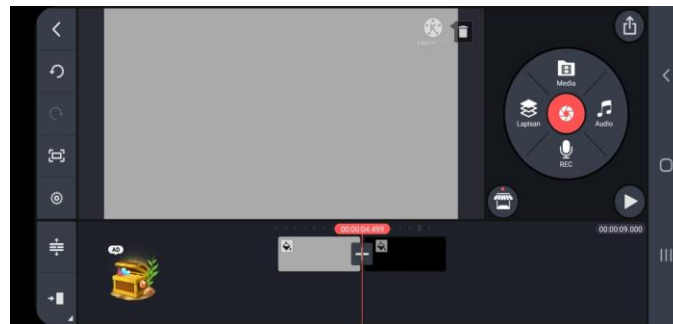
Gambar 4. Cara Membuat Proyek Baru

d. Pilih ukuran rasio 16:9, 9:16, dan 1:1 sesuai kebutuhan



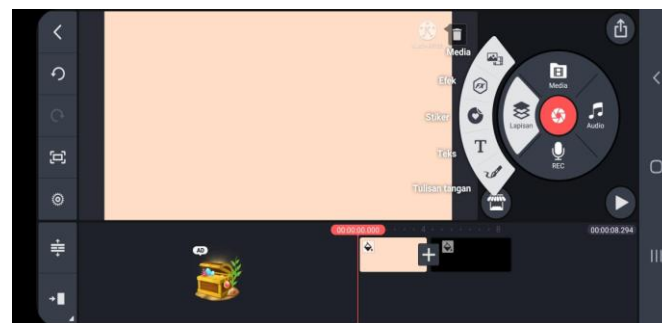
Gambar 5. Pemilihan Ukuran Layar

e. Masuk ke media untuk menambahkan video, foto, maupun warna polos bawaan aplikasi tersebut



Gambar 6. Menyisipkan Video dan Foto

- f. Buat tulisan bergerak di Kinemaster dengan klik menu layers dan kemudian memilih menu teks.



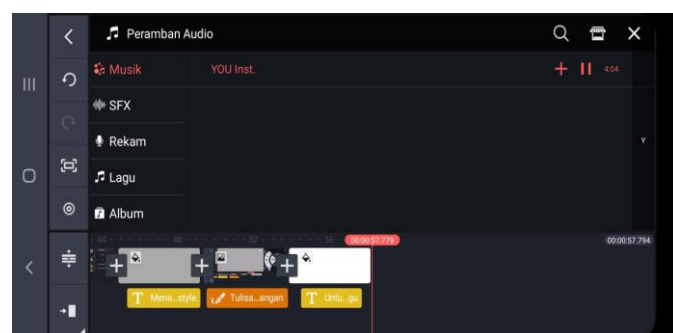
Gambar 7. Cara Menambahkan Teks

- g. Ketik saja teks yang ingin dimasukkan ke dalam video tersebut dan klik pilih jika sudah selesai.



Gambar 8. Cara Menambahkan Teks

- h. Untuk menambah background maupun efek suara transisi, kalian bisa melakukannya dengan mengklik tombol audio dengan ikon musik 🎵 yang ada di bagian kanan.



Gambar 9. Cara Menambahkan Audio

- i. Untuk menyimpan, klik ikon simpan dibagian kanan atas, kemudian akan muncul layar ekspor. Kalian bisa mengatur resolusi video, laju bingkai, dan laju bit pada video yang ingin disimpan.



Gambar 10. Cara Menyimpan Video yang Telah Dibuat

Kegiatan pelatihan mengikuti prosedur yang sudah dirancang pada bagian metodologi kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Keberhasilan kegiatan pelatihan media pembelajaran ini dikarenakan adanya faktor pendukung. Faktor-faktor pendukung tersebut adalah sebagai berikut (1) seluruh guru mempunyai HP yang mendukung aplikasi kinemaster; (2) seluruh guru mampu mengaplikasikan HP dengan baik; (3) adanya dukungan materi dan moril yang diberikan oleh program studi; (4) adanya minat yang tinggi dari peserta pelatihan; dan (5) adanya dukungan fasilitas yang diberikan oleh pihak mitra, yaitu SD Negeri Kasatriyan.



Gambar 11. Pelaksanaan Program Pelatihan



Gambar 12. Pelaksanaan Program Pelatihan

Selain faktor-faktor pendukung yang telah diuraikan sebelumnya, namun masih ada faktor penghambat dalam kegiatan pelatihan ini, yaitu (1) peserta belum terampil dalam menggunakan aplikasi kinemaster; (2) peserta masih kebingungan memilih foto atau video yang akan disisipkan dalam aplikasi kinemaster; (3) dan peserta merasa kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki. Meskipun begitu faktor penghambat tersebut masih bisa diatasi oleh tim pengabdian dengan memberi semangat dan motivasi kepada para peserta pelatihan. Motivasi merupakan perubahan daya dalam diri individu yang ditunjukkan oleh dorongan dan upaya untuk

mencapai tujuan (Muhammad, 2017). Sehingga, program pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Beberapa foto pelaksanaan program pelatihan ditunjukkan pada Gambar 11 dan Gambar 12.

3.3. Evaluasi Program Pelatihan

3.3.1. Tanggapan Peserta Dalam Penggunaan Aplikasi Kinemaster

Perolehan informasi terkait dengan tanggapan peserta program pelatihan ini diperoleh melalui wawancara. Wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian lebih terkait dengan kemudahan dalam menginstal aplikasi, kemudahan dalam menyisipkan gambar, suara/audio, atau video, daya tarik video, dan ketepatan bagi pengguna. Peserta program pelatihan memberikan jawaban yang variatif dalam hal pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi kinemaster. Seperti hasil wawancara berikut:

- Guru 2: “Ketika sudah tahu langkah-langkahnya, lumayan mudah dalam menggunakan aplikasi ini. Yang membuat lama adalah mempersiapkan foto-foto, video, dan suara yang ingin disisipkan. Tapi kalau semuanya sudah ada ya mudah-mudah saja. Ketika sudah menjadi video pembelajaran, Inshaalloh akan menarik peserta didik untuk mau belajar dan pas untuk anak SD”.
- Guru 5: “Susah-susah gampang, karena saya gaptek. Tapi bagus sebenarnya apalagi untuk anak SD pasti sangat tertarik jika ada video ini. Cocok dengan perkembangan mereka”.
- Guru 6: “Bisa dianggap memberi kemudahan. Aplikasi ini mudah menginstalnya, mudah memasukkan media-medianya hanya harus sabar dan telaten. Nantinya juga akan memberi kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi yang sifatnya abstrak”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa ada kemudahan dalam menginstal dan penggunaan aplikasi kinemaster untuk membuat video pembelajaran. Video yang dihasilkanpun dapat memberi daya tarik bagi peserta didik. Sehingga harapannya dapat berpengaruh positif pada hasil belajar mereka. Karena menurut Niswa video pembelajaran dapat menstimulus minat peserta didik untuk belajar, mendukung pemahaman materi dan menjadikan peserta didik lebih mandiri (Riayah & Fakhriyana, 2021). Penggunaan video pembelajaran juga tepat ditujukan untuk anak usia sekolah dasar karena mampu mengatasi keterbatasan indera mereka yang belum dapat berpikir secara abstrak. Salah satu fungsi dari video sebagai media pembelajaran adalah menawarkan pengalaman belajar secara holistik kepada peserta didik dari sesuatu yang konkrit hingga sesuatu yang abstrak (Sanjaya dalam Syaparuddin & Elihami, 2019). Sehingga, meskipun beberapa peserta pelatihan sedikit kesulitan menggunakan aplikasi kinemaster namun mereka mempunyai motivasi tinggi untuk dapat membuat video melalui aplikasi tersebut.

3.3.2. Respon Peserta terkait Program Pelatihan

Respon peserta dalam pelaksanaan program pelatihanpun sangat baik. Peserta merasa memperoleh manfaat adanya program pelatihan ini. Seperti jawaban yang disampaikan oleh salah satu peserta program pelatihan:

- Guru 1: “Kegiatan ini bermanfaat bagi saya. Pelatihan pembuatan media dengan kinemaster ini memberi saya pengetahuan tambahan. Saya bisa membuat video dari foto-foto yang saya miliki”.
- Guru 2: “Bermanfaat. Ternyata melalui hp saya bisa membuat media video”.

Penyampaian program pelatihan yang dilaksanakan juga dianggap mudah untuk diikuti oleh para peserta pelatihan. Seperti yang disampaikan oleh tiga peserta program pelatihan berikut:

- Guru 3: “Materinya menarik membicarakan tentang kinemaster. Cara menyampaikannyapun bisa diikuti. Senang bisa tanya jawab tentang media”.
- Guru 4: “Bagus. Meskipun saya tidak terampil menggunakan aplikasi ini karena baru pertama kali memakainya tetapi ibu-ibu narasumber menyampaikan materinya baik”.

Guru 5: "Materi yang disampaikan bagus. Cara menyampaikannya juga bagus meskipun maaf saya gaptek".

Meskipun ada beberapa guru yang menyampaikan bahwa para peserta baru saja mengenal aplikasi kinemaster namun mereka tetap bisa mengikuti program pelatihan dengan baik. Hal tersebut dimungkinkan karena bentuk program kegiatan pelatihan disampaikan dengan multimetode. Dengan penggunaan metode yang variatif tersebut menjadikan peserta pelatihan memiliki kesempatan yang luas untuk belajar berdasarkan kemampuan diri peserta dan juga dapat menghindari kejenuhan dari peserta pelatihan. Diterapkannya metode demonstrasi dalam penyampaian penggunaan aplikasi kinemaster diharapkan mampu mempermudah peserta pelatihan dalam memahami penggunaan aplikasi tersebut. Hal tersebut senada yang disampaikan oleh Djamarah bahwa metode demonstrasi membantu individu dalam memahami tahapan kerja suatu proses pembelajaran, mempermudah untuk memaparkan berbagai kekeliruan yang terjadi dan mampu memperbaiki melalui pengamatan serta contoh nyata dengan memperlihatkan objek nyata (Susiyanti, 2017).

Pelatihan ini juga menggunakan metode praktik. Dimana para peserta pelatihan mempraktikkan penggunaan aplikasi kinemaster dalam membuat video pembelajaran. Metode praktik ini dilakukan setelah para pengabdian mendemonstrasikan penggunaan aplikasi kinemaster dalam membuat video pembelajaran. Penggunaan metode praktik juga menjadi alasan para peserta pelatihan dapat dengan mudah mengaplikasikan kinemaster. Karena sejatinya belajar dengan berbuat akan memberikan efek yang lebih positif kepada individu dalam membangun pengetahuannya. Seperti yang disampaikan oleh Vernon (Aqib, 2014) bahwa hakikat belajar melalui enam tingkatan yaitu (1) membaca berdampak 10%; (2) mendengar berdampak 20%; (3) melihat berdampak 30%; (4) melihat dan mendengar berdampak 50%; (5) mengatakan berdampak 70%; dan (6) mengatakan dan melakukan (berbuat) 90%. Jelas sekali bahwa belajar dengan cara melakukan (berbuat) akan memberi dampak positif yang lebih besar dalam proses belajarnya.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari program pelatihan ini dapat diketahui bahwa program pelatihan berjalan dengan baik. Hal tersebut karena terdapat kelebihan yang diperoleh yang merupakan faktor pendukung suksesnya kegiatan, yaitu (1) seluruh guru mempunyai HP yang mendukung aplikasi kinemaster; (2) seluruh guru mampu mengaplikasikan HP dengan baik; (3) adanya dukungan materi dan moril yang diberikan oleh program studi; (4) adanya minat yang tinggi dari peserta pelatihan; dan (5) adanya dukungan fasilitas yang diberikan oleh pihak mitra, yaitu SD Negeri Kasatriyan. Namun tetap ada faktor penghambat dalam kegiatan pelatihan ini, yaitu (1) peserta belum terampil dalam menggunakan aplikasi kinemaster; (2) peserta masih kebingungan memilih foto atau video yang akan disisipkan dalam aplikasi kinemaster; (3) dan peserta merasa kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki. Tanggapan penggunaan aplikasi kinemaster cukup baik. Dan respon peserta dalam mengikuti pelatihan juga baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. N. S., Oka, D. N., & Wati, N. M. S. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 43-48. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32803>.
- Agustina, M., & Apko, H. J. (2021). Kompetensi Guru: Metode Praktik dalam Pembelajaran IPA. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan*, 8(1), 55-70. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2741>
- Arifuddin, A., & Arrosyid, S. R. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Dengan Alat Peraga Jembatan Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 165-178.

- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., & Toharudin, T. (2021). *Learning Loss* Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi COVID-19 di Indonesia. *E-Prosiding Nasional Departemen Statistika FMIPA Universitas Padjadjaran*, 10(1), 27-27. DOI: <https://doi.org/10.1234/pns.v10i.91>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1-9. DOI: 10.30595/jrpd.v3i1.11013.
- Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (2021). Pendampingan Penyusunan RPP “Satu Halaman” bagi Guru Sekolah Dasar. *Intan Cendekia (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 2(1), 1-14. http://jurnal.intancendekia.org/index.php/Intan_Cendekia/article/view/123
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14-24. DOI: <http://dx.doi.org/10.33376/jdes.v1i1.968>
- Hazin, M., Hidayat, S., Tanjung, A. S., Syamwiel, A., & Hakim, A. (2021). Pendampingan Psikososial Dan Modul Pembelajaran Sekolah Dasar Untuk Mengatasi *Learning Loss*. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 178-189. DOI: <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2.34>
- Kemdikbudristek. (2021). *Kebijakan PTM Terbatas Menyambut Tahun Ajaran Baru 2021/2022*. Jakarta: Ditjen Paud, Dikdas, dan Dikmen.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19-30. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.
- Sibuea, M. F. L., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2020). Efektivitas pembelajaran daring berbasis media sosial facebook dalam meningkatkan hasil belajar. *Journal of science and social research*, 3(1), 73-77. DOI: <https://doi.org/10.54314/jssr.v3i1.430>.
- Susiyanti, E. (2017). Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV Sdn 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 18-21. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/view/2877/1384>
- Sutarna, N., Acesta, A., Cahyati, N., Giwangsa, S. F., Iskandar, D., & Harmawati, H. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Siswa usia 5-8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 288-297. DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1265
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket c. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/318>.
- Utaminingtyas, S., & Evitasari, A. D. (2021). Pendampingan Belajar *Blended Learning* dengan Model Flipped Classroom Dimasa Pandemi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 4(1). DOI: <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v4i1.55632>.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of ducation and Teaching*, 2(2), 213-224. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707wc>
- Wirabumi, R. (2020, October). Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 105-113. Available at: <<http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>>