

Pelatihan Peningkatan Kemampuan *Editing* Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Bagi Guru Penjas Di Jayapura

Marsuki¹, Hidayah², Ince Abdul Muhaemin M³, Andi Syaiful⁴, Rio Wakhid Hujjatul Islam⁵, Ilham⁶

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih

^{3,4,5}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih

⁶Program Studi Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Cenderawasih

Email: marsukidkd@gmail.com

Received: September 20, 2024
Reviewed: September 27, 2024;
Accepted: September 27, 2024;
Published: September 30, 2024;
DOI: <https://doi.org/10.61930/melayani>



Copyright ©2024 by Marsuki, et.al. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan dalam rangka peningkatan kemampuan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster bagi Guru Penjas Di Jayapura. Metode kegiatan yang digunakan dengan pendekatan Participatory Rural Appraisal melalui tiga tahapan; persiapan, pelaksanaan, refleksi dan diskusi. Hasil kegiatan ini berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan yakni untuk mengatasi kekurangan kemampuan dalam editing video dan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga dengan kemampuan mengedit video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster dengan baik. Faktor penghambat kegiatan adalah jaringan yang kurang bersahabat dan kondisi Laptop yang terkadang lambat memproses. Selain itu, kegiatan ini memiliki batasan-batasan seperti subjek yang mengikuti pelatihan hanya Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Jayapura. Sebagai rekomendasi, kedepannya pada kegiatan serupa penting untuk memperhatikan kondisi jaringan terlebih dahulu, serta kesiapan peralatan yang digunakan oleh peserta seperti halnya Laptop. Selain itu, berkaitan dengan peserta kegiatan diharapkan kedepannya tidak hanya diikuti oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga, akan tetap kiranya dapat diikuti pula oleh Guru bidang studi lain yang ada di Kota Jayapura.

Kata Kunci: *Pelatihan, Editing Video, Aplikasi Kinemaster*

Abstract

This activity aims to provide training in order to improve the ability to edit learning videos using the Kinemaster application for PE teachers in Jayapura. The activity method used with the Participatory Rural Appraisal approach with three stages; preparation, implementation, reflection and discussion. The results of activity runs in accordance with the expected objectives, namely to overcome the lack of ability in video editing and improve the quality of learning for Physical Education and Sports Teachers with the ability to edit learning videos with the Kinemaster application properly. Factors inhibiting activities are unfriendly networks and laptop conditions that are sometimes slow to process. In addition, this activity has limitations such as subjects who take part in the training are only Physical Education and Sports Teachers in Jayapura. As a recommendation, in the future for similar activities it is important to pay attention to network conditions first, as well as the readiness of equipment used by participants such as laptops. In addition, related to the participants of the activity, it is hoped that in the future it will not only be attended by Physical Education and Sports Teachers, but also teachers of other fields of study in Jayapura City.

Keywords: *Training, Video Editing, Kinemaster Application*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan. Guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran media pembelajaran dapat memperluas metode pengajaran mereka dan memanfaatkan sumber daya yang lebih luas. Penggunaan media pembelajaran berkontribusi pada pengembangan profesional guru. Akan tetapi sebagai guru juga harus mampu melihat dan mengerti gaya belajar siswa karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa orang mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lainnya lebih suka pembelajaran auditori atau kinestetik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan berbagai gaya pembelajaran. Sebagaimana pendapat Djamarah dan Zain, dalam Wicaksono et al., (2021) mengatakan hal yang sama, mendefinisikan media sebagai alat apapun yang dapat digunakan sebagai wahana untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang ini pendidikan telah mengalami transformasi signifikan dengan masuknya teknologi digital. Namun, masih banyak guru di Jayapura yang belum memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal, terutama dalam hal produksi video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video pembelajaran yang berkualitas, diperlukan kemampuan editing video yang baik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Kinemaster*. Aplikasi *Kinemaster* merupakan salah satu aplikasi penyunting video yang populer untuk perangkat mobile, terutama Android dan iOS. Kelebihan *Kinemaster* yaitu 1) integrasi di sosial, 2) fitur-fitur yang super powerful dan mudah digunakan 3) efek transisi terlihat profesional dan tidak berlebihan, 4) user interface yang simple, 5) layer multi untuk dapat menambahkan lebih dari satu layer baru gambar, teks, audio maupun video. Selain kelebihan, *Kinemaster* mempunyai kelemahan juga antara lain: 1) terdapat watermark apabila aplikasi yang dipilih tidak berbayar, 2) membutuhkan spek

device yang mencukupi, dan 3) kualitas video tidak full HD tetapi tetap dapat ditonton (Nurlina dan Fauzan, 2021).

Akan tetapi masih banyak guru yang memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran audio visual atau video hal tersebut dapat menjadi hambatan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Dari penelitian yang pernah dilaksanakan Puryono (2020). Menunjukkan hasil pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan tenaga pendidik atau guru dalam hal pengembangan media berbasis video pembelajaran. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, pelatihan peningkatan kemampuan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster* bagi guru penjas di Jayapura menjadi sebuah langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah tersebut. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kemampuan editing video, diharapkan para guru penjas di Jayapura dapat menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional, keterampilan, dan dukungan yang dibutuhkan bagi para guru agar dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Dengan meningkatkan kemampuan editing video, diharapkan para guru penjas di Jayapura dapat menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Jayapura, sekaligus menjawab tantangan dalam menghadapi era digitalisasi pembelajaran. Dengan memberikan kesempatan kepada para guru penjas untuk mengembangkan keterampilan editing video.

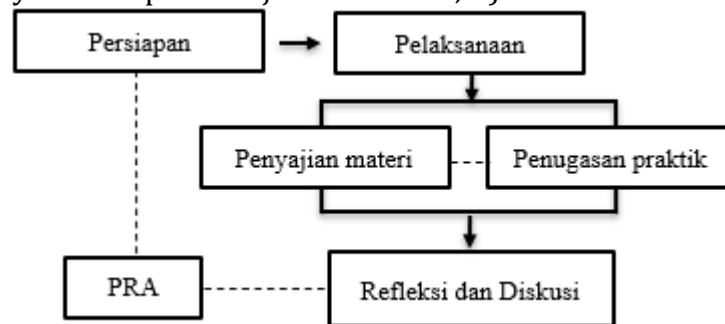
Dengan memperhatikan latar belakang diatas, penting untuk menyelenggarakan pelatihan peningkatan kemampuan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster* bagi Guru Penjas di Jayapura. Pelatihan ini diharapkan dapat mengatasi kekurangan kemampuan dalam editing video dan meningkatkan kualitas pembelajaran di wilayah tersebut. Asumsi yang digunakan dalam pengabdian tersebut adalah Guru Penjas yang menjadi subjek pengabdian, yaitu Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang sudah bisa mengedit video pembelajaran dengan aplikasi *Kinemaster* dengan baik. Kegiatan pengabdian yang diusulkan tersebut memiliki batasan-batasan, antara lain, pertama, subjek yang mengikuti Pelatihan tersebut adalah Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Jayapura.

METODE PENGABDIAN

Suatu pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) maka tentunya penting untuk menggunakan suatu metode pelaksanaan kegiatan (Ilham et al., 2020; Yumame et al., 2020; Marsuki et al., 2021). Metode ini sebagai suatu landasan dalam menjawab tujuan pelaksanaan kegiatan (Gainau et al., 2023). Olehnya itu, pada pelaksanaan kegiatan PkM ini adapun metode yang diterapkan yaitu metode Participatory Rural Appraisal/PRA (Widyanto et al., 2023). Metode

tersebut dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan Refleksi (Marsuki et al., 2022; Marsuki et al., 2023; Marsuki et al., 2021).

Tahapan kegiatan diawali dengan melaksanakan beberapa kegiatan: 1) Persiapan, meliputi kegiatan koordinasi internal, dilakukan oleh tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description Ketua dan anggota, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan; 2) Pelaksanaan, dimulai dengan penyajian materi, penugasan praktik, evaluasi dan penyempurnaan karya media pembelajaran oleh tim; 3) Refleksi dan Diskusi.



Gambar. Alur Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tujuan dan Manfaat Pengabdian

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah agar seorang guru penjas selain mampu dalam Praktek dilapangan, guru penjas juga mampu : 1) Memahami penggunaan Aplikasi *Kinemaster* dalam pembuatan media Pembelajaran., 2) Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* dalam pembuatan video Pembelajaran. Selanjutnya, manfaat dari pelaksanaan kegiatan yang diadakan yaitu: 1) Memberikan guru penjas dalam menciptakan video pembelajaran, 2) Meningkatkan kemampuan Guru dalam mengedit video melalui Aplikasi *Kinemaster*, dan 3) Meningkatkan kecakapan dan kompetensi media digital dikalangan dan Guru dalam melakukan Evaluasi Pembelajaran.

2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Pelatihan Peningkatan Kemampuan *Editing* Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *kinemaster* Bagi Guru Penjas Di Jayapura dilaksanakan pada 26-27 Agustus 2024 yang berlangsung di Gedung Aula Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih, Jalan Abepura Raya-Sentani. Adapun jumlah peserta 30 (tiga puluh) Orang yang berasal dari Guru Penjas di Jayapura.

Program yang akan digunakan untuk pelatihan tersebut yaitu dengan menggunakan Aplikasi *Kinemaster*. Adapun langkah yang akan ditempuh dalam kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

3. Rangkaian kegiatan Pelaksanaan

a. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan Pelatihan. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni koordinasi internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description Ketua dan Anggota, penentuan dan rekrutmen

peserta pelatihan. Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang IT dan pengambilan gambar atau video.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Pelatihan Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru Penjas, Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

1) Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan peningkatan kemampuan editing Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Kinemaster*. Penyajian ini diploting dalam 2 hari Secara Muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Materi yang disajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh Ketua/anggota Tim Pengabdian.



Gambar. 2 Penyampaian Materi

Berikut tabel daftar materi dan pematerinya yang dilaksanakan dalam program Pelatihan Peningkatan Kemampuan Editing Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *kinemaster* Bagi Guru Penjas Di Jayapura

Tabel 1. Materi

Materi	Uraian Materi	Pemateri
Pengenalan Aplikasi <i>Kinemaster</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ Apa itu <i>Kinemaster</i>?▪ Fitur-fitur utama <i>Kinemaster</i>.▪ Kelebihan dan kekurangan aplikasi ini.	Hidayah,, S.Pd,M.Pd
Dasar-dasar Editing Video	<ul style="list-style-type: none">▪ Pengertian dasar editing video.▪ Teknik-teknik dasar editing video.▪ Penyesuaian frame rate, resolusi, dan format video	Hidayah,, S.Pd,M.Pd
Penggunaan <i>Kinemaster</i> untuk	<ul style="list-style-type: none">▪ Pendekatan pembelajaran berbasis video.▪ Strategi penggunaan	Hidayah,, S.Pd,M.Pd

Pembelajaran	Kinemaster dalam pembelajaran Penjas. <ul style="list-style-type: none">▪ Integrasi teks, gambar, dan audio dalam video pembelajaran	
Praktik Penggunaan Kinemaster	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengimpor suara atau musik latar belakang.▪ Menggunakan efek transisi antara klip.▪ Memotong dan menggabungkan klip video.▪ Menambahkan teks, judul, dan keterangan.▪ Menerapkan efek visual dan filter.▪ Mengatur kecepatan dan arah klip.▪ Menyesuaikan warna dan kecerahan.▪ Menggunakan lapisan untuk overlay seperti gambar, teks, atau grafis.▪ Menerapkan efek khusus seperti <i>chroma key</i> (<i>green screen</i>), efek pencahayaan, dan lainnya.▪ Mengatur volume audio.▪ Menambahkan musik atau suara latar.▪ Menggunakan perekam suara bawaan untuk merekam suara langsung.▪ Memilih resolusi dan format output.▪ Menyesuaikan kualitas video.▪ Ekspor proyek ke galeri atau platform berbagi video	Marsuki, S.Pd,M.Pd

Diolah, 2024

2) Penugasan Praktik

Guru Penjas mempraktekkan secara langsung cara Penggunaan Aplikasi Kinemaster dan menghasilkan Produk.

c. Refleksi dan Diskusi

Tahapan akhir kegiatan, dimana peserta dan tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Refleksi dilakukan dalam bentuk penilaian secara tertulis dan lisan oleh tim pelaksana

kepada peserta dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta dalam proses pembelajaran setelah menerima materi dan melakukan praktek langsung. Selain itu, refleksi juga membuka ruang kepada peserta untuk memberikan masukan terhadap proses pelatihan yang nantinya dapat menjadi bahan evaluasi bagi tim pelaksana guna melakukan perbaikan-perbaikan pada kegiatan berikutnya. Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi mengenai kendala-kendala yang dihadapi para peserta (Marsuki et al., 2021).

Para peserta kegiatan pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan karena merupakan pelatihan baru yang mereka dapatkan. Faktor Pendukung terlaksananya kegiatan adalah adanya peserta yang antusias dan dukungan dari pihak kampus, baik dari Prodi, Jurusan maupun Fakultas. Faktor penghambat kegiatan pelatihan ini adalah jaringan yang kurang bersahabat dan kondisi Laptop yang terkadang lambat memproses.

SIMPULAN

Kegiatan ini berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan yakni untuk mengatasi kekurangan kemampuan dalam editing video dan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga dengan kemampuan mengedit video pembelajaran dengan aplikasi *Kinemaster* dengan baik. Para peserta kegiatan pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan karena merupakan pelatihan baru yang mereka dapatkan. Faktor Pendukung terlaksananya kegiatan adalah adanya peserta yang antusias dan dukungan dari pihak kampus, baik dari Prodi, Jurusan maupun Fakultas. Faktor penghambat kegiatan adalah jaringan yang kurang bersahabat dan kondisi Laptop yang terkadang lambat memproses. Selain itu, kegiatan ini memiliki batasan-batasan seperti subjek yang mengikuti pelatihan tersebut hanya Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Jayapura.

Sebagai rekomendasi, kedepannya pada kegiatan serupa penting untuk memperhatikan kondisi jaringan terlebih dahulu, serta kesiapan peralatan yang digunakan oleh peserta seperti halnya Laptop. Selain itu, berkaitan dengan peserta kegiatan diharapkan kedepannya tidak hanya diikuti oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga, akan tetap kiranya dapat diikuti pula oleh Guru bidang studi lain yang ada Kota Jayapura.

DAFTAR PUSTAKA

- Gainau, A. W., Renyaan, D., Bajari, A. H., Pramono, N. R. I., Rumbiak, M., & Ilham, I. (2023). Pelatihan Penataan Administrasi Pemerintahan Kampung Di Kampung Nolakla Distrik Sentani Timur Kabupaten Jayapura. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1482-1487.
- Ilham, I., Muttaqin, U. I., & Idris, U. (2020). Pengembangan Bumkam Berbasis Potensi Lokal Di Kawasan Perbatasan Indonesia-Papua New Guinea. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 104-109.
- Marsuki, M., Hidayah, H., Syaiful, A., Muhaemin, I. A., & Ilham, I. (2022). Pelatihan pemanfaatan microsoft office 365 dalam proses pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1526-1533.

Pelatihan Peningkatan Kemampuan *Editing* Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Bagi Guru Penjas Di Jayapura

**Marsuki, Hidayah, Ince Abdul Muhaemin M, Andi Syaiful,
Rio Wakhid Hujjatul Islam, Ilham**

- Marsuki, M., Saiful, A., Muhaemin, I. A., & Ilham, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Fitur Google (Drive, Contact, Meet, Classroom, Dan Youtube) Bagi Guru Penjas Di Kota Jayapura. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(3), 130-138.
- Marsuki, M., Tampi, S. M., Hidayah, H., Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham, I. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dengan Sinkronisasi Google Classroom Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Guru Penjas Di Kota Jayapura. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 7909-7913.
- Marzuki, M., Syaiful, A., & Muhaemin, I. A. (2021). Pelatihan Penggunaan Google Form Bagi Guru Penjas Di Kota Jayapura. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 962-966.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-41.
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Sd Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 1(4), 242-247.
- Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Muhaemin, I. A., & Syaiful, A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229-234.
- Wicaksono, A. B., Chasanah, A. N., Franita, Y., & Khasna, I. N. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Bagi Guru Mts Di Kota Magelang. *Indonesian Journal of Community Service*, 1 (1), 1-6.
- Yumame, J., Ilham, I., Renyaan, D., & Sapioper, H. (2020). Membangun Kampung Berbasis Data (Pendampingan Penyusunan Monografi dan Profil Kampung Yobeh Distrik Sentani Kabupaten Jayapura). *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 246-253.