

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE BAGI GURU SD MUHAMMADIYAH GIRIKERTO

Tri Astuti Arigiyati<sup>1)</sup>, Betty Kusumaningrum<sup>2)</sup>, Krida Singgih Kuncoro<sup>3)</sup>\*

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

\*Email: [krida.kuncoro@ustjogja.ac.id](mailto:krida.kuncoro@ustjogja.ac.id)

---

### Informasi Artikel

**Kata kunci:**  
media pembelajaran,  
*smartphone*, android,  
kinemaster.

Diterima: 02-07-2021  
Disetujui: 22-07-2021  
Dipublikasikan: 27-07-  
2021

---

### Abstrak

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Terlebih lagi pada masa pandemi Covid-19 di mana semua proses pembelajaran disampaikan secara daring (*online*) sehingga guru harus mampu menyampaikan materi dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan di SD Muhammadiyah Girikerto masih sangat sederhana, seperti LKS, buku siswa dan PowerPoint. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah Girikerto penggunaan media pembelajaran berbasis IT belum optimal. Hal ini dikarenakan keterbatasan teknologi informasi dalam mengakses media pembelajaran. Selain itu, beberapa guru juga masih kesulitan membuat media pembelajaran yang interaktif. Salah satu pembuatan media pembelajaran yang mudah yaitu menggunakan aplikasi KineMaster. Aplikasi ini dipergunakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat diedit dan diputar berulang-ulang, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian di atas maka solusi permasalahan yang ditawarkan adalah dilaksanakannya kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi guru di SD Muhammadiyah Girikerto dalam membuat media pembelajaran berbasis *Smartphone* Android khususnya dengan aplikasi KineMaster.

---

### Abstract

*The use of media in learning is very influential on students' understanding. Especially during the Covid-19 pandemic, all learning processes are delivered online so that teachers must provide material effectively and efficiently. The learning media used at SD Muhammadiyah Girikerto is very simple, such as student worksheets, student books, and power points. Based on observations and interviews with the principal of SD Muhammadiyah Girikerto, the use of IT-based learning media has not been optimal. This is due to the limitations of information technology in accessing learning media. In addition, some teachers are still having trouble making interactive learning media. One of the easiest ways to make learning media is to use the KineMaster application. This application is used to create learning videos that can be edited and played to more easily understand the material presented. Based on the description above, the solution to the problem offered is implementing training and mentoring activities for teachers at SD Muhammadiyah Girikerto in making learning media based on Android Smartphones, especially with the KineMaster application.*

## **PENDAHULUAN**

Di dalam kurikulum 2013, mewajibkan setiap tenaga pendidik mengintegrasikan teknologi informasi dan komputer (TIK) dalam setiap proses pembelajaran, bukan sebagai mata pelajaran khusus (Rivalina, 2015). Oleh karena itu, diharapkan bahwa semua guru mata pelajaran apa pun mampu menguasai dan menggunakan teknologi saat melakukan pembelajaran. Teknologi berperan sangat penting sebagai sarana menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya pemanfaatan teknologi konsep yang sulit dapat disajikan dengan menarik dan menyenangkan sehingga menjadi mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Arigiyati et al., 2021; Supriyono, 2019), media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkret, untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara ilmu psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Mansyur, 2020).

Dalam proses belajar mengajar dimasa pandemi ini, banyak sekali kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal (Kusumaningrum et al., 2020). Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka guru harus mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu caranya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Firdaus et al., 2021). Pemilihan media menurut (Kustandi & Darmawan, 2020) dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi maka semakin banyak dan berkembang pula media-media di luar sana. Maka dari itu pemilihan media harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan seperti memiliki tujuan yang sesuai dengan sifat dan ciri-ciri media yang akan digunakan (Pakpahan et al., 2020). Selanjutnya pemilihan media merupakan suatu hal yang harus konsisten dengan tujuan awalnya, selain harus konsisten ketikan pemilihan media pendidik juga harus menakar kemampuannya apakah dia bisa menguasai medianya apakah tidak (Aprilia et al., 2020).

Saat ini tersedia banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran berupa video baik secara *online* maupun *offline*. Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk memproduksi video. Cara yang paling umum dipakai adalah dengan memanfaatkan *smartphone*. Salah satu aplikasi *mobile* yang dirancang khusus untuk membantu pengguna *smartphone* berbasis Android dan iOS dalam pembuatan video yaitu aplikasi KineMaster (Adnyana et al., 2020; Makmuroh, 2021). Aplikasi ini digunakan untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. KineMaster sendiri

diluncurkan oleh sebuah perusahaan yang cukup besar bernama NexStreaming, bermarkas di Seoul, Korea dan memiliki beberapa cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, Tiongkok dan Taiwan (Haryudin & Imanullah, 2021). Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Girikerto masih menggunakan media pembelajaran biasa seperti LKS dan buku siswa yang diterbitkan Kemendikbud serta *PowerPoint* dan video pembelajaran yang sudah ada di YouTube. Mayoritas *PowerPoint* hanya digunakan sebagai media presentasi dengan fitur-fitur yang sederhana. Dari media pembelajaran yang biasa digunakan guru diperoleh respons siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Program Kemitraan Masyarakat ini menjalin kerja sama dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman merupakan upaya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di sekolah tersebut yakni dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone*.

## METODE

Kegiatan program kemitraan masyarakat ini dilakukan pada hari Kamis, 22 Juli 2021 oleh 3 orang dosen Prodi Pendidikan Matematika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) Yogyakarta. Kegiatan yang dilakukan secara *online* (daring) dengan mengambil tema “pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* bagi guru SD Muhammadiyah Girikerto”. Kegiatan pelatihan ini dilakukan menggunakan aplikasi Zoom dan diikuti oleh 8 orang Guru SD Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman.

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi di lapangan, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan kurangnya pemahaman guru mengenai pembuatan media pembelajaran. Adapun gambaran permasalahan, solusi yang ditawarkan, dan *output* yang dihasilkan ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Gambaran permasalahan, solusi, dan *output* dari kegiatan pengabdian

Sebelum mengadakan kegiatan pelatihan, tim melakukan observasi awal dengan berkomunikasi secara daring dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Girikerto mengenai kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring. Atas permasalahan yang ditemukan, tim memberikan solusi dengan melakukan kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan sesuai dengan kesepakatan bersama. Pada proses persiapan, tim menyusun materi yang akan disampaikan kepada guru-guru. Pada saat pelatihan, tim memaparkan materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dan langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi KineMaster. Pada proses pendampingan, para guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan melalui *smartphone* masing-masing secara mandiri. Sebelum kegiatan berakhir, tim mengadakan evaluasi dengan memberikan kuesioner keterlaksanaan program kemitraan masyarakat yang diberikan melalui Google Form. Adapun tahapan kegiatan program kemitraan masyarakat secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tahapan pelaksanaan program kemitraan masyarakat

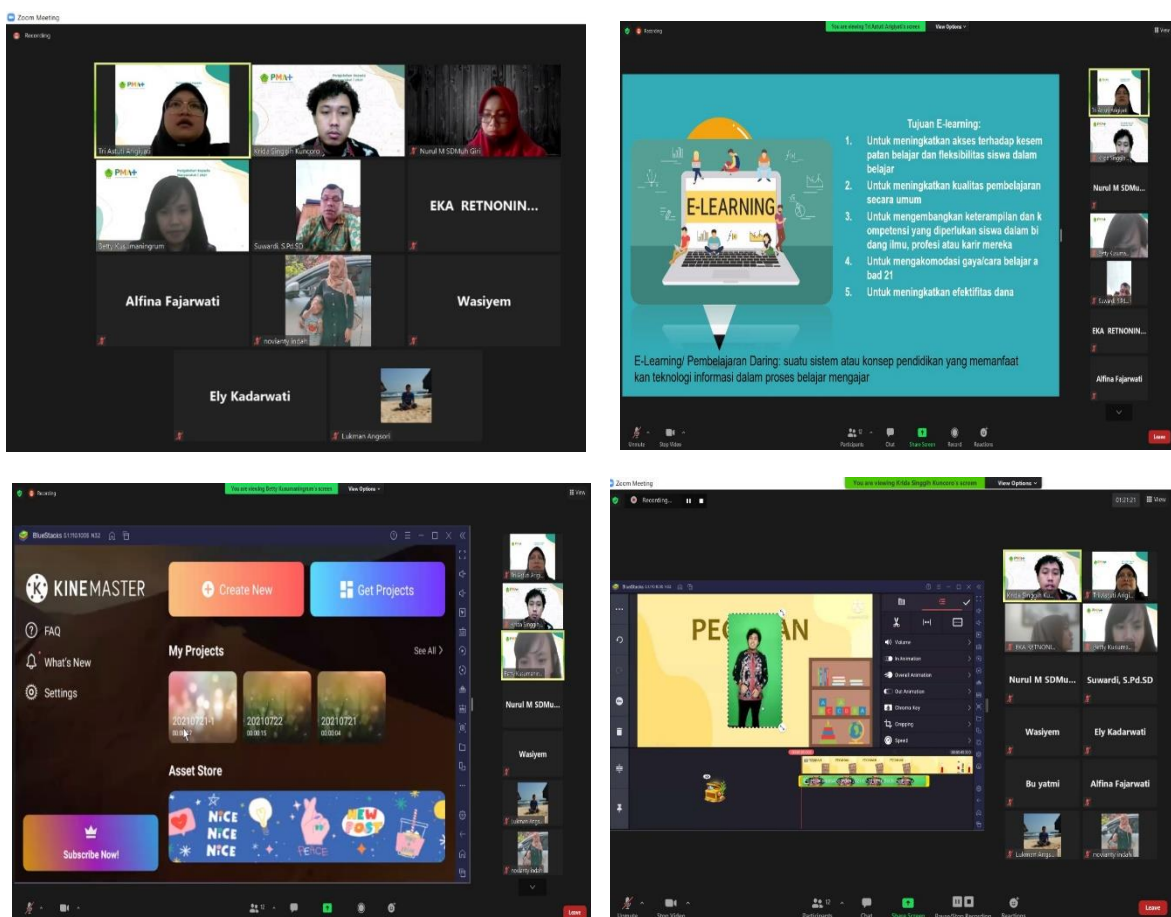
Indikator keberhasilan kegiatan ini yaitu adanya peningkatan: (1) pemahaman pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran; (2) keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan aplikasi KineMaster; (3) kemampuan dalam membuat perangkat pembelajaran sebesar lebih dari 50%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program kemitraan masyarakat ini dilakukan melalui empat (4) tahapan, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi awal dengan berkomunikasi secara daring dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman mengenai kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring. Permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan

kurangnya pemahaman guru mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan smartphone. Setelah mengetahui permasalahan yang ada di lapangan, tim melakukan rencana tindak lanjut (kegiatan persiapan) berupa pembuatan materi mengenai langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi KineMaster serta menyiapkan platform Zoom.

Sebelum melakukan kegiatan pelatihan, tim terlebih dahulu melakukan kegiatan sosialisasi. Sosialisasi dilakukan dengan memberikan pemaparan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu membuat media pembelajaran berbasis *smartphone*. Setelah dilakukan sosialisasi, kemudian diadakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi KineMaster sebagai salah satu alternatif pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Tim memberikan pemaparan materi mulai dari cara menginstal KineMaster hingga menggunakannya dalam pembuatan media pembelajaran. Pemaparan materi oleh tim disajikan dalam Gambar 3.



**Gambar 3.** Pemaparan materi oleh tim Program Kemitraan Masyarakat

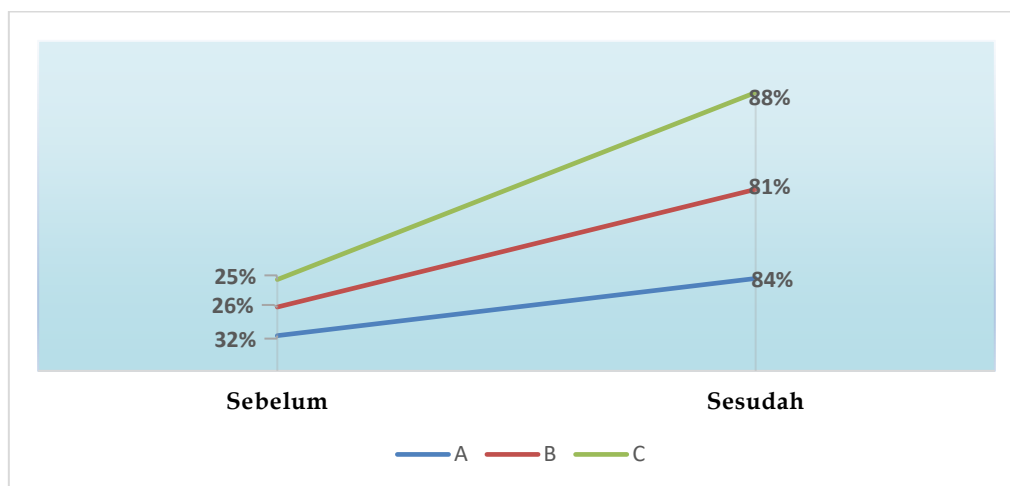
Pada tahap pendampingan, guru-guru SD Muhammadiyah Girikerto diberikan kesempatan untuk mempraktikkan sendiri langkah-langkah penginstalan dan penggunaan aplikasi KineMaster dengan didampingi secara daring oleh tim. Adapun materi yang

diberikan pada setiap kegiatan pelatihan program kemitraan masyarakat ditampilkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Materi pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat

Program	Materi
Sosialisasi	Sosialisasi pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu dengan membuat media pembelajaran berbasis <i>smartphone</i>
Pelatihan	Sesi I: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara menginstal aplikasi KineMaster di HP</li> <li>• Mengenal berbagai fitur dalam aplikasi KineMaster</li> </ul> Sesi II: Cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster
Pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginstal aplikasi KineMaster dan membuat media pembelajaran dengan KineMaster</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Evaluasi keterlaksanaan program kemitraan masyarakat</li> </ul>

Di akhir kegiatan pendampingan, dilakukan evaluasi guna mengetahui capaian keterlaksanaan program kemitraan masyarakat. Capaian keterlaksanaan dilihat dari beberapa indikator: (1) pemahaman pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran; (2) keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan aplikasi KineMaster; (3) kemampuan dalam membuat perangkat pembelajaran, dengan peningkatan lebih dari 50%. Adapun persentase kemampuan guru-guru dalam memahami media pembelajaran sebelum dan sesudah pelatihan disajikan dalam Gambar 4.



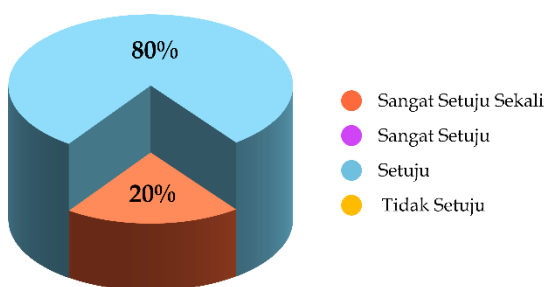
**Gambar 4.** Persentase kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran

Keterangan:

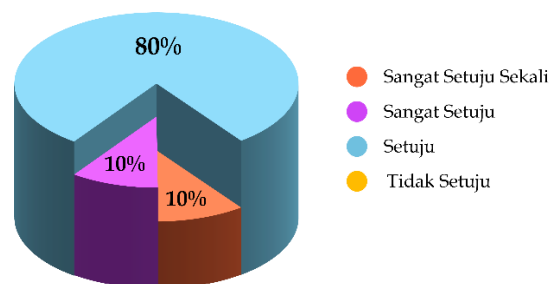
- A** : pemahaman pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
- B** : keterampilan membuat media pembelajaran dengan aplikasi KineMaster
- C** : kemampuan dalam membuat perangkat pembelajaran

Dari hasil analisis kuesioner, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebesar 52%, peningkatan keterampilan membuat media pembelajaran dengan aplikasi KineMaster sebesar 55%, dan peningkatan kemampuan membuat perangkat pembelajaran sebesar 63%. Hal ini sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu adanya peningkatan lebih dari 50%.

Selain itu, tim juga memberikan kuesioner tingkat kepuasan guru terhadap pelaksanaan pelatihan. Kuesioner berisi 6 pertanyaan yang bersifat tertutup dengan menggunakan 4 skala likert, yaitu tidak setuju, setuju, sangat setuju, dan sangat setuju sekali. Hasil kuesioner tingkat kepuasan guru terhadap pelaksanaan pelatihan disajikan dalam Gambar 5 sampai Gambar 10.

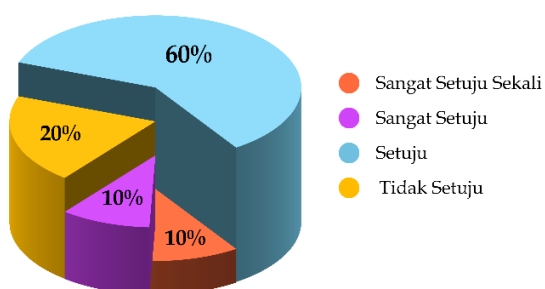


**Gambar 5.** Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan

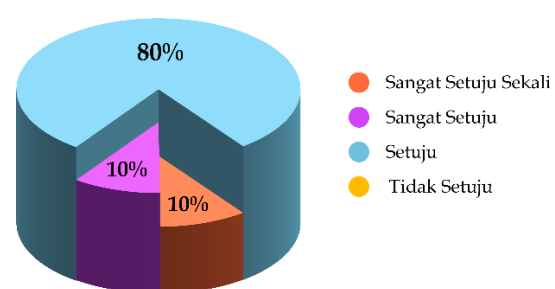


**Gambar 6.** Penyampaian materi jelas

Berdasarkan data pada Gambar 5, 80% guru menyatakan setuju bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan dan 20% sisanya menyatakan sangat setuju sekali. Sedangkan pada kejelasan penyampaian materi pada Gambar 6, sebanyak 80% guru menyatakan setuju, 10% sangat setuju, dan 10% sangat setuju sekali.

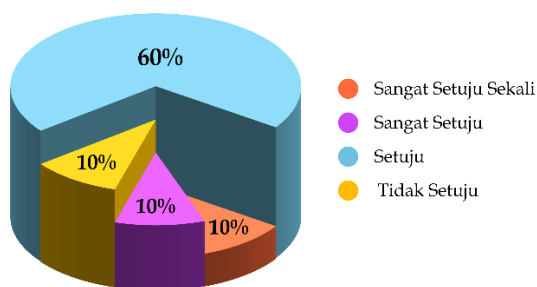


**Gambar 7.** Waktu yang digunakan cukup

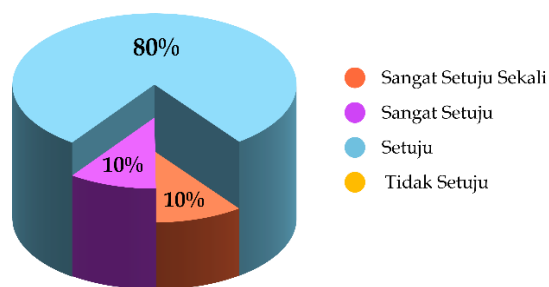


**Gambar 8.** Materi yang diberikan sangat bermanfaat

Gambar 7 menunjukkan bahwa terdapat 20% guru yang menyatakan waktu yang digunakan tidak cukup untuk pelatihan, sedangkan 60% guru menyatakan waktu yang digunakan sudah cukup, sisanya menyatakan sangat setuju sekali dan sangat setuju. Pada Gambar 8, sebanyak 80% guru sepakat bahwa materi yang diberikan sangat bermanfaat, 10% sangat setuju, dan 10% sangat setuju sekali.



**Gambar 9.** Materi mudah dimengerti



**Gambar 10.** Setelah mengikuti pelatihan ini saya ingin menerapkan dalam pembelajaran

Gambar 9 menunjukkan bahwa sebanyak 60% guru setuju bahwa materi mudah dimengerti, 10% menyatakan sangat setuju sekali, 10% menyatakan sangat setuju, dan 10% tidak setuju. Beberapa guru memang baru mengenal dan mengetahui cara penggunaan KineMaster ini. Sedangkan berdasarkan Gambar 10, sebanyak 80% setuju ingin menerapkan hasil pelatihan ini pada pembelajaran, sebanyak 10% menyatakan sangat setuju, dan 10% sangat setuju sekali.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil kuesioner terlihat bahwa materi yang disampaikan dalam pelatihan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, penyampaian materi jelas, materi yang diberikan sangat bermanfaat, dan setelah mengikuti pelatihan guru-guru ingin menerapkannya dalam pembelajaran. Untuk alokasi waktu yang diberikan, 20% guru menjawab waktu yang diberikan untuk mengikuti pelatihan kurang cukup. Hal ini dapat diartikan bahwa guru berharap akan adanya latihan lanjutan dan begitu antusias membuat video pembelajaran. Sedangkan untuk tingkat kesukaran materi yang disampaikan, 10% guru menjawab materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster ini sulit dipahami. Untuk dapat memahami dan terampil dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster memerlukan latihan yang berkesinambungan. Secara keseluruhan, adanya pelatihan dan pendampingan yang diadakan oleh tim program kemitraan masyarakat dapat meningkatkan pemahaman guru mengenai media pembelajaran berbasis *smartphone* karena guru diberikan kesempatan dan pendampingan dalam mengeksplorasi pembuatan media pembelajaran. Guru-guru menjadi lebih mengenal berbagai macam aplikasi pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran daring pada semua mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Puryono, 2020) yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi editing video KineMaster, dapat mendukung proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil kuesioner dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan program kemitraan masyarakat telah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru di SD Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebesar 52%, peningkatan keterampilan membuat media pembelajaran dengan aplikasi KineMaster sebesar 55%, dan peningkatan kemampuan membuat perangkat pembelajaran sebesar 63%. Dengan adanya kegiatan ini, harapannya guru-guru senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus mengalami perkembangan. Selain itu, diharapkan guru-guru secara berkesinambungan melatih keterampilan motorik dan *softskill*-nya dalam membuat berbagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan *up to date*.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SD Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman dan Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian kepada masyarakat (LP3M) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah membantu dan mendukung terselenggaranya kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Putu, N., & Ratna, S. (2020). Efektivitas pelatihan pembuatan flipped classroom video dengan smartphone dan aplikasi kinemaster (Program PkM). *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1758–1765.
- Aprilia, R., Fani, R., Huda, E. N., & Rollingka, H. P. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Metode AHP. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 121–131. <https://doi.org/10.32696/jmn.v4i1.132>
- Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K. S. (2021). Pemanfaatan VideoScribe dalam Peningkatan Kompetensi Guru. *Kanigara*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3097>
- Firdaus, M., Darma, Y., Haryadi, R., & Susiaty, U. D. (2021). Workshop Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Blended Learning (Sebuah Alternatif Pembelajaran di Masa New Normal). *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 116–126. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i1.2078>
- Haryudin, A., & Imanullah, F. (2021). THE UTILIZATION OF KINEMASTER APPLICATIONS IN THE MAKING OF MULTIMEDIA BASED TEACHING MATERIALS FOR ENGLISH E-LEARNING IN NEW NORMAL (COVID-19). *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(2), 341–352.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., & Arigiyati, T. A. (2020). Pendampingan Orangtua Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 142–150. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2607>
- Makmuroh, U. (2021). Digital Training of Kinemaster Application for Learning Video: Perspectives from Kindergarten School Teachers. *International Journal of Research in Education*, 1(2).
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- 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.
- Rivalina, R. (2015). Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 165–176. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.