

## PENGUNAAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS III SD MUHAMMADIYAH RAMBAH PADA MASA PANDEMI COVID 19

Widiana Eka Putri<sup>1</sup>, Adam Mudinillah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar

[widianaekaputri9@gmail.com](mailto:widianaekaputri9@gmail.com), [adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id](mailto:adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id)

### Abstrak

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh dalam penerapan penggunaan aplikasi kinemaster pada pembelajaran IPS. Pada pandemi covid 19 ini Pemerintah mewajibkan setiap sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara online atau pembelajaran jarak jauh (PJJ), sehingga peserta didik dituntut untuk menggunakan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video berbasis yang berbasis perangkat bergerak. Aplikasi kinemaster adalah aplikasi yang favorit dalam pembuatan video bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan video. Penelitian ini dilakukan kepada pendidik dalam pembuatan video. Media pembelajaran ini sangat mendukung model pembelajaran, aplikasi kinemaster dalam membuat media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas. Dengan menggunakan aplikasi kinemaster guru bisa mendesain proses pembelajaran sekreatif mungkin hingga menarik sehingga siswa tidak mudah bosan untuk melihatnya. Dalam menggunakan aplikasi kinemaster ini dilakukan dengan metode diskusi secara kelompok, masing-masing kelompok dua orang dan diskusi bersama guru, guru dan siswa mendiskusikan metode apa yang cocok dalam pembuatan video, dan media apa saja yang menarik dibuat dalam video tersebut. Dalam diskusi ini membahas sejauh mana siswa mengetahui aplikasi kinemaster dan apa saja yang diketahui siswa tentang kinemaster seperti fitur, transisi dan lain-lain, ada juga yang perlu diketahui sampai mana siswa mengetahui cara pengeditan video di aplikasi kinemaster ini. Tujuan dari kegiatan kelompok ini untuk mengetahui kemampuan guru dalam berkreasi untuk menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Hasil dari pembuatan video tersebut menggunakan aplikasi kinemaster bisa menambah wawasan peserta didik maupun guru dalam penggunaan aplikasi kinemaster.

**Kata Kunci:** Aplikasi Kinemaster, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

### Abstract

*The results of this study aim to see how far in the application of the use of the kinemaster application in social studies learning. In this COVID-19 pandemic, the Government requires every school to carry out online learning or distance learning (PJJ), so students are required to use the Kinemaster application in making mobile-based videos. The kinemaster application is a favorite application in making videos that aims to make it easier to make videos. This research was passed to educators in making videos. This learning media really supports the learning model, the kinemaster application in making learning media is very much needed by a teacher in delivering the subject matter to be discussed. By using the Kinemaster application, the teacher can design the learning*

*process as creatively as possible to make it interesting so that students don't get bored easily. In using the kinemaster application, this is done by means of group discussions, each group is two people and discussions with teachers, teachers and students discuss what methods are suitable for making videos, and what interesting media are made in the video. In this discussion discusses the extent to which students know the kinemaster application and what students know about kinemaster such as features, transitions and others, there is also what students need to know to what extent students know how to edit videos in this kinemaster application. The purpose of this group activity is to determine the teacher's ability to be creative in creating learning media using the kinemaster application. The results of making the video using the kinemaster application can add insight to students and teachers in using the kinemaster application.*

**Keyword:** Kinemaster Apps, Social Studies Lessons, Elementary School

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada dipendidikan sekolah dasar maupun disekolah tingkat lainnya, pembelajaran ips merupakan pembelajaran yang terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan agar dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara Indonesia yang baik (Khasanah et al., 2020). Peran pembelajaran pada seorang siswa sangat penting dimana pembelajaran ini membahas tentang sosial sebagaimana siswa harus bisa berinteraksi sesamanya, dan kemampuan seorang warga negara yang baik ia harus mampu memecahkan masalah dalam suatu masyarakat serta kekeluargaan (Octavianty et al., 2021). Pada saat pandemi covid 19 datang mengguncangkan dunia pada akhir tahun 2019 dimasa itulah wabah covid mengubah aspek kehidupan manusia didunia terutama para pendidik dituntut untuk kreatif, inovatif dalam melakukan pembelajaran pada masa pandemi covid 19 dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh, pemerintah dan lainnya terpaksa meminta kepada

masyarakat melakukan sekolah daring (Primananda & Hamid, 2021). Jadi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dalam tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran khusus di sekolah dasar (Tuwu, 2020). adapun media pembelajarannya yang digunakan yaitu berbasis *visual* (dapat dilihat secara langsung), secara *audio dan visual* (yang menggunakan penglihatan oleh mata dan pendengaran dengan telinga), dan media berbasis computer (Simbolon et al., 2021). Tetapi saat covid 19 ini para pendidik lebih banyak menggunakan audio visual yaitu menggunakan penglihatan dan pendengaran sesuai dengan situasi saat sekarang. (Hadiwardoyo, 2020).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kompetensi menjadi guru (Nurmaliza et al., 2021). pendidik madrasah ibtidaiyah atau menjadi guru sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi kinemaster ini akan membuat proses belajar mengajar kita lebih menyenangkan, menarik, dan

membuat siswa tambah semangat (Anugrahana, 2020). Dan pendidik juga harus bisa menjelaskan materi dengan baik agar siswa bisa memahami apa yang telah disampaikan pendidik melalui media audio visual harus secara kreatif agar tidak membuat siswa mudah bosan untuk melihat setiap saat (Dewi, 2020). Dengan melihat perkembangan teknologi saat ini media pembelajaran yang digunakan dan lebih beragam ada canva, caput, inshot, kinemaster dan aplikasi lainnya (Nurlina & Fauzan, 2021). Aplikasi kinemaster dalam Penggunaan media untuk audio visual lebih baik lagi dari pada media audio dan media visual (Nurmaliza et al., 2021). Dalam mengedit sebuah video atau menjadi editing dapat menggunakan aplikasi kinemaster, yaitu membuat video animasi, yang berupa gambar kita penggunaan aplikasi kinemaster memudahkan seorang pendidik dan proses pembelajaran akan berpengaruh kepada peningkatan minat belajar siswa dalam minat belajar daring karena sekolah daring itu membosankan bagi peserta didik tingkat sekolah dasar (Shofiyah et al., 2021; Khaira, 2011).

Kenapa siswa itu mudah bosan pada pembelajaran daring, karena siswa sekolah dasar yang sudah biasa sekolah tatap muka, bermain bersama teman-teman, mereka lebih bisa menikmati suasana sekolah secara tatap muka dari pada harus belajar secara daring di rumah (Nurseto, 2012). jadi Yang diharapkan dalam situasi pembelajaran saat ini pendidikan dihadapkan dengan kondisi secara daring pada pandemic covid 19

yang menuntut para pendidik menguasai media pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi kinemaster (Indrajit, 2012). terkait adanya covid 19 ini pembelajaran dilakukan dengan (PJJ) pembelajaran jarak jauh sebagai solusi dalam mengatasi kesulitan pembelajaran tatap muka atau luring dan adanya aturan sosial distancing (Covid- et al., 2021). Adapun hal yang jadi permasalahan dalam pembelajaran secara daring saat ini yaitu jarak, waktu, lokasi, jaringan yang kurang stabil itu terjadi mayoritas pada mahasiswa/mahasiswi dan juga terkendala dalam biaya kuota internet yang menjadi factor ekonomi (Wibowo et al., 2021). mengisi kuota tidak hanya sekali saja tetapi berkali-kali jika kuota tersebut habis, ada kuota yang perminggu, perhari maupun perbulan untuk membeli kuota atau pun paket internet dan itu sangat terkendala oleh orang tua dimasa pandemic ini (Permadi, 2017). bahkan seorang mahasiswa ada yang bekerja sambil kuliah untuk membeli paket internet (Structures, n.d.). yang memberli paket internet tidak hanya dibutuhkan mahasiswa tetapi guru, dosen juga membutuhkan paket internet dalam menjalankan tugasnya secara daring melalui Whatsaap, Zoom, Meet, Telegram maupun aplikasi komunikasi lainnya (Harahap et al., 2020). Adapun semua pendidik maupun profesi lainnya menggunakan aplikasi kinemaster sebagai pembelajaran jarak jauh yang jadi jalan pintas (Cahyati & Kusumah, 2020). Pendidik dapat



melakukan pembelajaran secara daring dengan mandiri (Lailiyatul Iftitah & Faridhatul Anawaty, 2020). E-learning dilakukan dengan cara bersamaan, bisa menggunakan group WA, Zoom, Meet maupun lainnya yang bisa menjadi sarana pembelajaran pendidik dan siswa agar pendidik dapat memastikan siswa belajar secara bersamaan dengan tempat yang berbeda. (Ahmad, 2020)

Maksud dari tempat berbeda ini adalah dirumah masing-masing belajara secara daring menggunakan android untuk melihat apa yang akan dipelajari atau apa tugas dari pendidik sekolah (guru) (Octavianty et al., 2021). pembelajaran daring banyak yang terkendala tidak mengerti dalam penjelasan pendidik, seperti pembelajaran Matematika siswa banyak mengalami kesulitan dengan langkah-langkah cara mengisi tugasnya. Adapun Pembelajaran daring ini sudah berjalan selama kurang lebih 2 tahun pada pertengahan tahun 2019, dari masa itu banyak para pendidik melakukan sekolah menggunakan aplikasi belajar yaitu kinemaster dalam menggunakan aplikasi kinemaster ini mudah dan praktis yang memilki banyak fitur yang mudah diaplikasikan dan digunakan seseorang. Tetapi aplikasi kinemaster dan aplikasi lainnya lebih banyak digunakan seorang pendidik karena mereka melakukan proses belajar mengajar beda dengan profesi lainnya, dan penggunaan aplikasi ini dijadikan dalam bentuk video yang berisi penjelasan materi pelajaran untuk siswa tingkat SD, SMP, SMA maupun tingkat

universitas ( et al., 2021). Adapun beberapa fitur yang kita ketahui saat menggunakan aplikasi tersebut ialah menambahkan audio, teks, fitur control kecepatan dan lip grafis, mengganti beground, memotong video, mengganti suara audio, membuat transisi, menggunakan efek, menggunakan filter warna untuk mode gelap ataupun terang dan menyensor video yang bagiannya dianggap kurang sesuai, antar muka yang simple yang memudahkan dalam menyunting video (Puryono, 2020). Dalam proses pembuatan video ini dilakukan dengan cara mudah dan tidak sulit saat mengaplikasikannya (Sari et al., 2020). Banyak masalah muncul yang menitikberatkan pada Kemampuan pendidik untuk mengajar dan siswa untuk memahami materi yang di ajarkan dan banyak orang tua kewalahan dalam mendampingi anaknya dalam proses belajar daring. (Nurlina & Fauzan, 2021)

Walaupun orang tua dirumah kewalahan dalam mendampingi anak sekolah daring dirumah, orang tua tetap harus bisa mendampingi anak dan sebagai ganti guru disekolah, agar anak tetap terkontrol dalam belajar daring (Hanifah Salsabila et al., 2020). Sehingga peran orang tua dalam tercapainya tujuan pembelajaran daring dan membimbing anak selama belajar dirumah menjadi sangat penting (ZAM, 2021). Dengan adanya kebijakan pemerintah untuk sekolah daring dirumah maka peran yang biasanya disekolah adalah guru dan sekarang digantikan dengan keluarga dirumah

bukan orang tua saja melainkan keluarga (Rasyid, 2017). Adapun maksudnya yaitu rumah adalah tempat siswa melakukan sekolah daring begitu pula pendidik dimasa pandemi (Cahyati & Kusumah, 2020). jika pembelajaran akan selalu dilaksanakan secara daring dirumah itu akan sangat berdampak kepada fisik dan mental siswa jika akan bertemu dengan pendidik setelah berapa lamanya tidak pernah melakukan tatap muka.(Wardani & Ayriza, 2020)

Jadi, media pembelajaran yang digunakan setiap pendidik kebanyakan aplikasi kinemaster tetapi ada juga yang menggunakan aplikasi canva,capcut maupun inshot, jadi yang dibahas dalam artikel ini menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi kinemaster, pendidik membuat sebuah video pembelajaran ips pada kelas III SD yang isinya berupa bentuk video penjelasan materi pelajaran IPS yang akan disampaikan kepada siswa, fungsi menjelaskan materi melalui video penjelasan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya yaitu melalui media pembelajaran audio visual (Hakim et al., 2020). Media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran jadi bermakna karena berupa video atau filem yang dapt dilihat dan didengarkan secara langsung dan berulang-ulang oleh siswa (Pancasila & Dasar, 2021). media audio visual yaitu isinya berupa gambar ,suara yang menyungguhkan yang sama seperti objek aslinya karena berbentuk

gambar bisa berupa video kita dan suara kita yang didalamnya. Dan media audio visual yang telah dikembangkan digunakan dan layak untuk siswa SD kelas III yang dimanfaat kan oleh pendidik sebagai media pemebelajaran.

Berikut contoh hasil desain dalam penggunaan aplikasi kinemaster

Pertama guru, membuat desain awal Seperti apa nama pelajaran dan nama gurunya seperti contoh gambar dibawah ini.

**Gambar 1. Cover Video**



**Gambar 2. Materi IPS Tentang Komunikasi**



Jadi, yang terdapat pada gambar kedua ini guru menyajikan gambar saling berkomunikasi dengan teman,bisa juga dengan masyarakat dan dengan siapapun yang lebih dari satu orang disebut dengan berkomunikasi. Nah diindonesia kita beragai maam negara,bahasa dan suku, dan kita dalam berkomunikasi tidak ada pandang suku,negara maupun bahasa, kita saling berkomunikasi harus bisa menggunakan bahasa Indonesia karena

berkomunikasi itu bebas dengan siapapun.

**Gambar 3. Peta Indonesia**



Aplikasi kinemaster ini bisa didownload di laptop maupun di android, tetapi lebih mudah di laptop karena layar tampak lebar, penggunaan aplikasi kinemaster ini tidak begitu sulit.

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi kinemaster

1. Mendownload aplikasi kinemaster melalui playstore atau melalui link aplikasi kinemaster di google

Pertama kita perlu membukaa android, membuka playstor, lalau menulis nama aplikasi yang akan kita download di playstore. Setelah itu tunggu beberapa detik sampai aplikasi terdownload baru buka dan langsung tersimpan di layar android.

2. Membuka akun kinemaster dengan lanjut ada juga daftar
3. Buka aplikasi kinemaster  
Pertama mengunggah video ke kinemaster, untuk menambahkan video tekan tombol + atau tambah tugas, stelah itu vudeo yang sudah ditambahkan akan munul pada kinemaster,

selanjutnya bisa untuk mengedit video.

1. Mulai dari menggunakan fitur transisi pada kinemaster, pertama tambahkan bebarapa video setelah itu ada tombol + dan ketik lalu pilih salah satu transisi.
2. Kedua, mennggunakan suara di kinemaster tekan tombol mikrofon lalu pilih bagain video yang mana akan kamu buat suara kita sendiri.
3. Ketiga, menambahkan teks perlu klik tombol layer sebelah kiri dan pilih baaan teks lalu klik teks apa yang akan dibuat
4. Keempat, menambahkan music ke video perlu tekan tombol music lalu pilih music apa yang akan digunakan
5. Kelima, menambahkan animasi di kinemaster tekan tombol layer lalu pilih gambar setelah itu t empelkan pada video yang ingin ditempelkan dengan ukuran yang pas.
6. Keenam, fitur-fitur kinemaster, preition editing, olor adjustment, multi trak audio, multi layer, perekam suara, instanst preview, speed control. Roma key, pro audio features, frame sie,
7. Ketujuh, membuat video baru  
Pilih tambahkan video atau tugas, lalu tekan setelah itu tunggu video terpapar di



aplikasi kinemaster baru siap diedit.

## METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif deskriptif, yang mana metode penelitian kualitatif ini adalah metode yang menakanankan pada fenomena, peneliti kualitatif ini sangat berpengaruh pada kekuatan kata yang digunakan oleh seseorang. Metode penelitian kualitatif mendapatkan data atau informasi saat meneliti dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah yang ada di kehidupan manusia tersebut. Kita sebagai peneliti langsung terjun kelapangan agar mengetahui apa yang sedang terjadi dilapangan, seperti sekolah yang akan kita teliti ataupun seseorang yang kita teliti kita bisa mendatangi seseorang langsung kerumahnya, kita meneliti kesekolah SD Muhammadiyah Rambah, kita meneliti mulai dari bagaimana kepala sekolah, guru kelas, atau staf-staf lainnya disekolah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar dan dalam keseharian dilingkungan bagaimana cara siswa berteman dengan teman sebaya. Jadi kita seorang peneliti perlu terjun kelapangan agar kita mengetahui bagaimana pengetahuan siswa itu disekolah ataupun bagaimana keseharian siswa saat jam istirahat dengan teman-temannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang digunakan dalam artikel ini adalah kinemaster, karena aplikasi kinemaster ini sangat menarik dan dikenali banyak orang, dalam pengeditannya banyak fitur lengkap untuk android. Aplikasi kinemaster berpengaruh pada minat dan bakat siswa dalam memahami video yang berisi penjelasan materi pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik. Mulai dari teks yang dibuat pendidik, serta penjelasan yang dilontarkan pendidik tetap harus jelas dan jangan terlalu cepat. Dalam aplikasi kinemaster ini banyak ditemukan berbagai lapisan, video, audio, gambar teks, background, music, gambar, animasi dan efek serta dilengkapi dengan berbagai macam alat untuk guru membuat video yang kreatif dan berkualitas. Adapun dengan desainnya yang menarik dalam pengeditan yaitu bisa menampilkan gambar animasi, video yang berhubungan dengan mata pelajaran agar peserta didik jadi lebih fokus pada apa yang disampaikan pendidik dalam bentuk video tersebut.

Kinemaster adalah aplikasi smartphone khususnya untuk keperluan editing video, aplikasi kinemaster ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Korea, aplikasi kinemaster ini pertama kali dirilis pada tanggal 26 Desember 2013. Aplikasi ini dirilis untuk semua orang agar mudah dalam mengatasi masalah yang terjadi di sekolah

terutama dalam sekolah daring. Sekolah daring beralih pada penggunaan sebuah teknologi pada aplikasi kinemaster. Fungsi kinemaster sedikit demi sedikit menggeser kejayaan perangkat computer, tidak dapat dipungkiri karena smartphone memiliki kemampuan menyerupai computer dengan desain mungil yang dapat dibawa kemana-mana.

Adapun Langkah-langkah penggunaan aplikasi kinemaster pertama kita menambahkan proyek atau video baru, memasukkan visual atau video baru dari media browser, memasukkan reording atau video, menambahkan efek, lalu menyimpan video. Yang selanjutnya bisa menyimpan video dimasukkan kedalam beberapa sumber seperti proyek cerdig, proyek erdig berbasis kinemaster terdiri dari beberapa langkah:

1. pemilihan topik
2. desain
3. pengembangan (visual, audio, penataan timeline, dan menyimpan file)
4. evaluasi dan publikasi elektronik

Adapun maksud dari pemilihan topic ini yaitu penulis membawa koleksi teks report yang didownload di internet dengan topic yang beragam seperti reptile, penguins, dan lain-lain. Kemudian siswa memilih topic yang akan dibuat dan diubah kedalam cerita digital. Kedua desain, dilakukan dengan 2 langkah yaitu scripting dan storyboarding, dalam tahap pertama peran guru mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam

pemahaman teks report yang menggunakan bahasa teknis dan berhubungan dengan kajian kusus.

Dalam langkah story boarding diperlukan teks dan gambar yang diciptakan secara kreatif. Selanjutnya langkah ketiga yaitu pengembangan ada beberapa aktivitas dalam pengembangan cerdig dengan kinemaster yaitu memasukkan gambar, dalam tahap ini siswa duduk dalam kelompok memiliki topik yang sama, dan siswa dalam kelompok saling membantu jika ada kesulitan yang dialaminya. Langkah keempat adalah evaluasi dimana siswa menyimpan video dalam bentuk MP4 dan siap untuk mempresentasikan hasil karya kelompok mereka. Dalam tahap ini biasanya siswa banyak dapat saran ataupun kritik dalam penampilan video. Yang terakhir publikasi di media sosial mempublikasikan ke youtube, instagram maupun ke aplikasi lainnya agar ditonton orang banyak dan juga bermanfaat untuk orang banyak mulai dari anak-anak kecil hingga orang dewasa dan itu salah satu bisa jadi panduan dalam pembuatan video dengan penggunaan aplikasi kinemaster.

Seperti yang kita dengar dan ketahui banyak orang yang menggunakan aplikasi kinemaster karena, karena aplikasi ini yang penggunaannya simple, mudah, tidak ribet, tidak membebani RAM dan kinerja android. Aplikasi kinemaster ini ada dua versi pertama standart dan kedua premium. Kekurangan pada versi



standart keterbatasan pada fitur-fitur yang tidak bisa diperoleh seperti kualitas upload video dibatasi, dan aplikasi kinemaster premium bisa menggunakan fitur-fitur sepenuhnya tetapi yang versi premium ini bersifat bayar. Setiap menggunakan aplikasi apapun pasti ada kelebihan dan kekurangan seperti yang kita pakai sekarang adalah aplikasi kinemaster memiliki kekurangan dan kelebihan juga. Wapapun ada kekurangan tetapi banyak juga orang yang menggunakan aplikasi tersebut.

Adapun kelebihan kinemaster yaitu mudah didapatkan seperti sudah tersedia di playstore, sehingga seseorang tinggal mendownload aplikasi kinemaster, Kedua, penggunaan aplikasi kinemaster gratis tanpa biaya. Ketiga, juga bisa menggunakan kinemaster premium ataupun berlangganan perbulan. Keempat, aplikasi selalu update seperti fitur-fitur terbaru di kinemaster. Kelima, aset dan fiturnya lengkap mulai dari efek, transisi, stiker, klip grafis dan musik. Keenam, mudah dioperasikan seperti mengedit video mudah dengan tampilan layar kerja yang mudah dipahami bagi pemula. Ketujuh, mudah dibawa kemana-mana dan mengeditnya kapan saja yang kita mau karena aplikasi kinemaster bisa mendownload menggunakan android. Kedelapan, video yang kita edit berkualitas, karena kita bisa mengatur resolusi ekspor video yang diinginkan sehingga tidak kalah dengan seseorang editing yang profesional.

Kekurangan kinemaster yang kita ketahui pertama layar kejanya yang kecil seperti layar di android yang kecil beda dengan penggunaan di pc atau laptop, sehingga editor sulit dalam pengeditannya. Yang kedua, ada iklan karena aplikasi ini gratis sehingga butuh kuota untuk melihatnya. Jika ingin menggunakan aplikasi tanpa iklan kita harus menggunakan versi yang premium agar tidak terganggu dalam pengeditan sebuah video, alokasi waktu yang sedikit, jadi tidak ada pilihan lain selain menggunakan aplikasi untuk membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi dan membuat video pembelajaran sebagai media yang menjadi salah satu alternatif bagi pembelajaran terutama pada pembelajaran online pada era covid 19, dan penggunaan video interaktif agar memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan pendidik walaupun tidak dilakukan secara tatap muka.

Selain itu, aplikasi kinemaster bisa langsung dibagikan ke platform sosial media seperti whatsapp, facebook, instagram, youtube dan aplikasi lainnya. Dengan adanya aplikasi kinemaster ini guru lebih mudah dalam mengpublikasikan video dan juga mudah dijangkau oleh peserta didik. Aplikasi ini menampilkan wajah kita secara jelas dan sederhana dalam tampilannya dan juga bisa menyimpan berbagai fitur powerful, kita sebagai pendidik bisa menggunakan smartphone ataupun android dalam pembuatan video. Ada beberapa jenis fitur terdapat

dalam aplikasi adalah ada project assistant, audio, teks, tema, tool editing, dan lain. Maka dari itu kita perlu meningkatkan kemampuan dalam pengeditan video pembelajaran dan harus bisa menciptakan editan yang menarik supaya siswa bisa menumbuhkan jiwa semangat dalam belajar.

Adapun langkah-langkah yang bisa kita lakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah kita bisa menggunakan aplikasi kinemaster ini dengan kreatif dan inovatif agar siswa tidak bosan dalam melakukan proses belajar mengajar secara daring dan siswa lebih tampak semangat dalam belajar. Dalam menggunakan aplikasi kinemaster ini masih dilaksanakan secara daring ataupun virtual, jika wabah tersebut tidak ada maka pendidik tidak pernah menggunakan aplikasi tersebut dalam menjelaskan materi. Aplikasi kinemaster ini didownload di playstore dan masing-masing pendidik bisa mendownloadnya di android karena yang bisa menggunakan aplikasi ini dan melakukan editing adalah orang dewasa, dan anak tingkat sekolah dasar tidak bisa memahami bagaimana cara melakukan editing tersebut kecuali mereka sudah pernah belajar sebelumnya bagaimana penggunaan aplikasi tersebut. Walaupun proses pembuatan video ini tidak mudah tetapi pendidik harus bisa menggunakan aplikasi tersebut. Dalam penggunaan aplikasi kinemaster ini kita dijumpai dengan adanya music, background, filter,

efek dan lain-lainnya dalam pengeditan sebuah video pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Dengan adanya pemanfaatan kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan pendidik kepada siswa dalam bentuk video animasi dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien sesuai dengan penyimpanan materi pelajaran jadi jadi menarik dan tidak bosan untuk dilihat secara terus-menerus. Aplikasi kinemaster ini aplikasi yang secara khusus dirancang dalam membantu android untuk memodifikasi atau mengedit video biasa menjadi video yang luar biasa dan lebih menarik. Sehingga banyak yang menyukainya dan tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut. Adapun media yang dikembangkan secara online dan dipublikasikan secara online dapat dilihat secara ulang dengan offline. Dalam melakukan pengeditan video kita perlu melakukan persiapan yang matang seperti tidak ada yang dikerjakan selain melakukan editing agar editing lancar dan menghasilkan video yang memuaskan.

Dalam membuat video memerlukan konsentrasi dan lebih fokus ke android dan mencari tempat nyaman dalam pembuatannya. Yang perlu kita ketahui banyak seseorang yang bisa mengedit video tetapi hasil dari setiap orang ada perbedaannya, ada yang sudah mahir dalam mengedit mereka sering mengedit sebuah konten yang ada dalam youtube itu adalah seseorang yang sudah mahir dan selalu

menggunakan aplikasi pengeditan video, dan ada juga yang kita lihat hasil video yang tidak memuaskan adalah, dalam pembuatan yang tidak sabar dengan hasil yang cepat siap dan mengejar target kita bisa membedakan hasil video anak kuliah yang mahir dan yang tidak mahir, dan yang asal siap dan yang teliti sangat berbeda. Maka dari itu kita perlu untuk lebih focus dalam pembuatan video.

Ada beberapa seorang pendidik bahkan hampir semuanya bertanya saat pembuatan video bagaimana cara pengeditanya, penggunaanya fiturnya, music dan lain-lainya. Karenadalam keseharian pendidik adalah menggunakan aplikasi kinemaster selama pemerintah masih menetapkan tetap kuliah daring dirumah masing-masing karena itu salah satu penyampain materi pelajaran seara daring, dalam melaksanakan pembelajaran secara daring dirumah banyak ditemukan sulit-sulit siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, seperti pendidik kurang fokus dalam membuat video ataupun kurang menarik dan hasil video tersebut berdampak kepada siswanya yang biasanya secara luring terjadi persaingan antar nilai atau pengetahuan tetapi setelah adanya sekolah daring siswa banyak yang kurang mengertidalam penjelasan materi dan secara luring materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan jika tidak bisa mengerti siswa bisa langsung bertanya kepada guru dan langsung menjelaskan kembali contoh

tentang materi yang tidak dipahami. Secara luring siswa akan bersaing secara sehat tanpa menggunakan google ataupun yang lainya saat ujian tetapi secara daring siswa akan lebih leluasa menggunakan alat bantu dalam ujian. Tetapi ketika diuji secara langsung dengan apa yang ia pahami tentang pengetahuan selama ini dipelajari tidak akan pernah melekat pada otak ataupun tidak ada sama sekali menggunakan kepandaian yang dimiliki, tetapi menggunakan android untuk dalam segala hal dalam belajar.

Jiika sekolah tetap masih dilaksanakan secara daring, peserta didik tidak akan pernah menggunakan otak untuk berfikir dalam membuat tugas melainkan menggunakan android karena dimasa pandemi covid 19 android sangat berpengaruh terhadap siswa karena salah penngunaan android, dimana siswa SD,SMP, melainkan SMA juga salah dalam penggunaannya ,lebih banyak untuk menggunakan android sebagai main game,faebook,youtube,,instagran maupun whatsapp dan dalam penggunaan android sebagai membuat tugas dan lainnya sangatlah kurang digunakan, dan hal ini berdampak negative kepada pola pikir sisiwa dan pengetahuan pendidikannya yang semakin kurang dan luas karena dalam kesehariannya uma membutuhkan android untuk main game. Jadi kemabali kepada diri kita sendiri ika kita ingin mendapatkan nilai yang memuaskan belajarah dengan menggunakan pikiran sendiri dan



melakukan ujian tanpa menggunakan android agar kita mnegtahui sampai mana pengetahuan kita tanpa bantuan google dan itulah yang kita peroleh selama menjalani pendidikan.

Peran orang tua terhadap anak sangat penting bagi anak dirumah apalagi dalam kondisi yang sekarang ini peran orang tua juga sebagai guru dan menggantikan guru disekolah dan orang tua juga harus bisa lebih tegas dalam mengontrol penggunaan android, bermain diluar rumah bersama teman-teman. Maka dari itu orang tua harus bisa untuk lebih tegas dalam segala hal. Jika anak dibiarkan dan tidak ada aturan yang berlaku dirumah maka anak tersebut tidak akan peduli terhadap apa yang diperintahkan orang tua dan akan keluyuran bebas bermain. Dari pada anak menggunakan android tanpa ada manfaaastnya lebih baik orang tua mengarahkan kepada anak untuk melihat video diyoutube yang telah dikirim pendidik berupa video materi pelajaran yang ada diyoutube agar anak bisa menambah pengetahuan dalam masa sekolah virtual melalui tatap muka menggunakan android. Ada anak jika dibiarkan sesuka hatinya dalam segala hal anaok tersebut jauh dari etika karena anak tidak mempunyai aturan karena pengaruh lingkungan sekitar yang tidak baik itu akan membuat anak melawan dengan orang yang tidak sebaya nya seperti ke orang tua mereka tidak akan menghargai karena lingkungan yang tidak baik, ada juga orang tua yang selalu mengontrol anak nay dirumah dan memiliki aturan

dirumah untuk anak-anaknya, jadi anak tersebut akan terasa dikekang tetapi ansehatilah anak jika bermaina boleh tetapi jalan lupa untuk nermain, jika anak tersebut tidak bisa mengikuti permintaan orang tua berarti ank tersebut banyak pengaruh dari luar.

Agar pengetahuan dan nilai pelajaran siswa semakin meningkat siswa perlu terus belajar menggunakan android jika sekolah seara daring, tetapi jangan salah dalam penggunaanya dan kesadaran harus dari siswa itu sendiri jika ingin mendapatkan nilai yang bagus siswa perlu belajar dan mengurangi bermain. Pada masa pandemi ini kita sebagai siswa harus berpandai-pandai dalam menyesuaikan diri dengan situasi saat ini agar pendidikan berjalan dan tidak berhenti karena sudah bosan akan sekolah daring, dan sudah nyaman dengan susasa rumah tanpa harus setiap pagi pergi kesekolah. Setiap orang yang menjalani pendidikan mereka lebih senang dengan kata libur dan tidak ada pergi kesekolah, jika pemerintah tetap melakukan sekolah daring bagi pendidikan maka banyak seorang yang menjalani pendidikan lebih berhenti unuk melanjutkan pendidikan. Dengan ada anjuran dari pemerintah untuk sekolah dluring lagi dan tatap muka seara normal seperti awalnya menjalani kehidupan maka pendidikan akan lebih meningkat lagi.

Seperti yang kita lihat saat sekarang pada tahun 2021 pandemi covid 19 ini tidaklah ada lagi kita mendengar seseorang mati karena covid, melaikan pemerintah terus

meminta pendidikan tetap daring sedangkan aara pernikahan lanjut tempat-tempat wisata selalu dibuka sedangkan masih dalam keadaan ramai, sekolah selalu diliburkan, tenaga pendidik, pendidikan dan lainnya juga butuh bekerja seara normal dan agar tidak selalu melakukan kegiatan seara virtual, virtual akan membuat anak-anak yang sedang menjalankan pendidikan tidak akan lebih luas pengetahuannya dan anak akan angung dalam berbiara dengan seorang pendidik, karena secara virtual yang dilakukan anak SD tidak pernah untuk melakukan zoom ataupun meet karena anak tidak akan pernah paham apa yang disampaikan oleh pendidik apalagi terkadan terkendala jaringa, siswa tingkat SD tidak dianjurkan untuk menggunakan android dan aplikasi kinemaster ataupun aplikasi lainnya, tetapi dalam penggunaan aplikasi edit video melainkan hanya seorang pendidik yang akan bicara tentang materi yang akan dijelaskan melalui video pembelajaran yang menggunakan aplikasi yaitu kinemaster.

Dalam pembelajaran ips kelas III SD seorang pendidik menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar mengajar siswa belajar, adapun berbagai media yaitu, buku teks, gambar atau berupa kertas yang berisikan materi, video dan lain-lain tetapi seorang pendidik lebih cenderung menggunakan media pembelajaran video karena praktis dan mudah kita hanya mengedit dan membuat video berupa penjelasan dari kita sendiri

tanga harus menulis teks menggunakan pena. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran adalah bagaimana media yang dibuat dan digunakan dengan mendesain se menarik mungkin. Desain materi pembelajaran yang banyak digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah apa factor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media yang sesuai agar peserta didik mudah untuk memahami materi tersebut dan tidak bosan bila dilihat.

Jadi, untuk melakukan kuliah secara daring seorang yang melakukan pendidikanlah yang perlu untuk menguasai pembuatan video melalui aplikasi kinemaster, dan harus bisa dalam menggunakan filter, beground dan lain sebagainya agar agar penilaian kita dalam dalam penggunaan, mengasai materi mendapatkan nilai yang memuaskan karena kita adalah calon guru masa depan, dan dalam Sekolah dasar seorang pendidiklah yang membuat video materi pelajaran karena itu sekolah daring pendidik dituntut untuk sekreatif mungkin dalam mengajar siswa secara virtual. Sedangkan untuk para pendidik dan yang sedang melakukan pendidikan perlu belajar tatap muka agar anak lebih cerdas dan lebih bisa mendalami pengetahuan dan anak-anak tersebut yang akan menerdaskan bangsa dan akan menjadi generasai muda masa depan karena itu pemerintah harus bijak dalam mengatasi pandemi covid 19 ini. Jika akan dilanjutkan untuk sekolah

daring maka anak-anak bangsa tidak akan jauh dari kata bodoh.

Maka dari itu kita sebagai calon pendidik perlu menumbuhkan semangat kepada anak-anak yang ada disekitar rumah kita, dimasa pandemic ini banyak anak yang keluyuran bermain dengan teman sejawatnya, dan kita perlu menyadari anak dengan menasehati dari pada main-main tidak jelas disaat libur sekolah dan di sore hari anak tersebut lebih baik untuk mengaji atau mengikuti TPA dekat masjid dirumah. Itu jauh lebih baik dari pada main-main, di TPA kita bisa belajar mengaji dan kita juga bisa bermain di TPA tetapi ada waktunya ilmu belajar mengaji dan belajar lainnya dapat dan teman juga dapat, dari pada main disekitaran rumah yang tidak ada manfaatnya bagi anak-anak tersebut. Karena kita khawatir dilingkungan kita yang banyak pengaruh buruknya.

## PENUTUP

### Simpulan

Adapun hasil dari peneliti ini adalah untuk memutus rantai pandemi covid 19, seorang pendidik melakukan pelatihan atau pembelajaran yang secara daring ataupun virtual, dengan menggunakan aplikasi zoom ataupun meet untuk melakukan secara tatap muka melalui android, dan aplikasi kinemaster untuk menyampaikan materi melalui kinemaster adalah sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dengan

adanya pelatihan yang dilakukan seorang peneliti dalam melakukan pembelajaran daring pada mata pelajaran daring ips bisa menjadi bekal dalam pembelajaran daring untuk siswa SD Muhammadiyah rambah dan bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan dalam video dan siswa mendengarkan penjelasan secara berulang-ulang.

Dan setelah siswa melakukan belajar menggunakan android melalui media yang telah dibuat, siswa dapat meningkatkan lagi kemampuan belajar dan bisa menambah pengetahuan tentang materi yang dijelaskan pendidik, android tidak hanya digunakan untuk main game, berkomunikasi dan lain sebagainya tetapi juga bisa digunakan untuk peningkatan keterampilan dan kegiatan positif yang mendapatkan pengetahuan mendalam secara virtual. Semenjak pandemi covid 19 melanda dunia, semuanya jauh berubah seperti kehidupan manusia yang biasanya, karena covid seorang pendidik tidak lagi mengajar siswa disekolah, dan kaum muslim tidak diperbolehkan untuk melaksanakan sholat dimajelis seara bersamaan dan berbondong-bondong tenaga kerja tidak bisa lagi bekerja full dengan tatap muka dan pergi kelapangan. Semua karena covid yang menyebabkan Indonesia berubah. Dan pada akhir-akhir ini tahun 2021 tidak ada lagi mendengar adanya seseorang yang terkena covid melainkan hanya isu-isu kematian karena covid yang didapatkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 4–6. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2203>
- Covid-, P., Susanto, M. R., & Susanto, D. (2021). *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*. *Homepage: http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio* Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di masa Info artikel aplikasi KineMaster , efektivitas , pan. 7(2), 29–38.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hadiwardoyo, W. (2020). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19. *Baskara: Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.83-92>
- Hakim, M., Budiono, A. N., & Afandi, B. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma ' arif Jember. 217–224.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Harahap, A. C. P., Harahap, D. P., & Harahap, S. R. (2020). Analisis Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Covid-19. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 10–14. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i1.4804>
- Indrajit, R. E. (2012). Evolusi Perkembangan Teknologi. *Blogspot.Com*, 1–5. <https://bit.ly/2HWDImF>
- Khaira, H. (2011). Media Pembelajaran Audio Visual. *Media Pembelajaran Audio Visual*.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Jamaluddin, J., Wirasasmita, R. H., Ismatulloh, K., Uska, M. Z., & Fathoni, A. (2021). Pelatihan pembuatan dan editing video bagi guru SD untuk menghadapi Era Industri 4.0. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>
- Lailiyatul Ifitah, S., & Faridhatul Anawaty, M. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemi covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71–81.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1), 32–41.
- Nurmaliza, Y., Susanto, E., & Selviani, D. (2021). Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital. *Journal Of Dehasen*

- Educational Review*, 2(01), 12–16.  
<https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1398>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.  
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., Iwan, M., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1(1), 280–286.
- Pancasila, G., & Dasar, S. (2021). *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna*. 8(1), 30–39.
- Permadi, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Transformatika*, Volume 9, No. 2, Januari 2012 : 72 – 78, September, 72–78.
- Primananda, R., & Hamid, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Oleh Guru Geografi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 5 Model Palu. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 18(1), 15–44.  
<https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jurpis/article/view/1085>
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Sd Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 01(04), 242–247.  
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/view/8821>
- Rasyid, H. (2017). Persepsi Orang Tua dan Guru Mengenai Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini TK ABA Karangmalang Yogyakarta. *Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 6(2), 29–39.
- Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal MAPPESONA*, 1, 12.
- Shofiyah, N., Aulina, C. N., Efendi, N., & Laily, M. (2021). *Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623-6292-13-6 Copyright © 2021 . Authors All rights reserved.*
- Simbolon, M. E. M., Lestari, N., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1–8.
- Structures, M. B. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran.*
- Tuwu, D. (2020). Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Pandemi Covid-19. *Journal Publicuho*, 3(2), 267.  
<https://doi.org/10.35817/jpu.v3i2.12535>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Wibowo, S., Tantra, S., Muhamad, P., Taufik, S., Nanda, P., Widya, M., Hendarto, S., Yani, A., Zainuddin, M. S., Andriani, R., Saleh, S., Badaru, B., Sutirta, H., Nur, S. A., Anjani, F., Kusuma, D., Febry, P., Ardie, N., Divinubun, S., ... Zulaikha, I. (2021). *Unggul Dalam Keolahragaan Dan Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi.*
- ZAM, E. M. (2021). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 11–20.  
<https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.176>