

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Siska Yuniyati, M. Pd

Nama Pelatihan : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Se-Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun 2021
Nama Mata Diklat : Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster
Tujuan pelatihan : Peserta pelatihan dapat membuat video pembelajaran berbasis KineMaster
Indikator pelatihan : Dapat memanfaatkan setiap *tool* dalam aplikasi KineMaster untuk membuat video pembelajaran
Dapat membuat video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan
Alokasi waktu : 10 menit

A. Pendahuluan (2 menit)

- 1) Pelatih menyampaikan salam pembuka.
- 2) Pelatih mengondisikan peserta dengan mengecek kehadiran dan berdo'a bersama.
- 3) Pelatih menanyakan pengalaman mengajar peserta latih dalam pembelajaran selama masa pandemi sebagai apersepsi.
- 4) Pelatih menyampaikan tujuan pelatihan.
- 5) Pelatih memberikan motivasi.

B. Kegiatan Inti (8 menit)

- 1) Pelatih menyampaikan materi terkait media pembelajaran digital.
- 2) Pelatih menjelaskan langkah dalam membuat video pembelajaran berbasis KineMaster.
- 3) Pelatih menanyakan kesiapan peserta latih dalam pelatihan membuat video berbasis KineMaster, seperti pemasangan aplikasi KineMaster di android yang dimiliki dan video *greenscreen* membuka dan menutup pembelajaran.
- 4) Pelatih menjelaskan kepada peserta terkait tampilan awal aplikasi KineMaster, *tool* pada menu serta fungsinya pada KineMaster.
- 5) Pelatih menjelaskan kepada peserta cara menghilangkan *background* hijau dari video *greenscreen* dengan menggunakan kunci *croma* pada menu KineMaster.
- 6) Pelatih menjelaskan sekaligus membimbing peserta untuk berlatih membuat video pembelajaran berbasis KineMaster.
- 7) Peserta yang sudah selesai terlebih dahulu dapat menayangkan hasil video KineMaster yang dibuat dan peserta lain memberikan tanggapan.

C. Penutup (2 menit)

- 1) Pelatih bersama peserta merangkum materi pelatihan yang telah dilalui.
- 2) Pelatih bersama peserta melakukan refleksi terkait materi dan proses pelatihan.
- 3) Pelatih menyampaikan motivasi dan salam penutup

Media pelatihan : *powerpoint, KineMaster, video green screen*

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri Gentan 01



Agi Sudaryanto, S.Pd.
NIP: 19670811198304 1 005

Sukoharjo, 26 Juni 2021
Pelatih



Siska Yuniyati, M.Pd.
NIP. 19880612 200903 2 003

Lampiran

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT DAN MEMANFAATKA VIDEO DIGITAL BERBASIS KINEMASTER DALAM PEMEBELAJARAN

Ikutilah petunjuk di bawah ini!

1. Tentukan materi yang perlu dibuat video pembelajaran!
2. Buatlah rekaman video tayang dengan *background green screen* yang sudah disediakan!
Mintalah bantuan seorang teman untuk mengoperasikan kamera!
3. Bukalah aplikasi KineMaster di android masing-masing!
4. Buat dan edit video melalui aplikasi tersebut!
5. *Share* hasil video pembelajaran yang telah dibuat melalui chanel *youtube* masing-masing dan *share link youtube* melalui pada *WhatsApp group* kelas (untuk pembelajaran daring)

Lampiran

MATERI

A. Media Pembelajaran Digital

1. Pengertian media pembelajaran digital

Media pembelajaran digital adalah penggabungan teknologi dalam bentuk software untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga memudahkan mereka dalam menerimanya, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan.

2. Manfaat media pembelajaran digital.

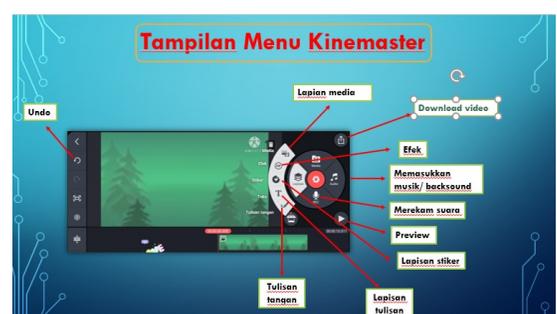
- Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
- Efektif dalam hal ruang, waktu dan daya indra.
- Mengakomodasi keragaman keunikan peserta didik
- Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

B. KineMaster

1. Pengertian KineMaster

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. *Tool* pada KineMaster memungkinkan guru memasukkan video, audio, gambar, teks, dan efek dengan kemudahan pengeditan dan menghasilkan videoberkualitas tinggi. Video KineMaster dapat digunakan sebagai media pembelajaran luring maupun daring. Pada pembelajaran daring, video KineMaster dapat langsung dibagikan kepada peserta didik melalui platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, facebook, dll

2. Tampilan KineMaster



Sumber :

Khaira, H. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020. <http://digilib.unimed.ac.id>

Permansah, S & Murwaningsih, T. 2018. *Media Pembelajaran Digital : Kajian Literatur tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP) 201827 Oktober 2018, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FKIP UNS. <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27906/21762>

Sastromiharjo, A. 2008. *Media dan Sumber Pembelajaran*. <http://file.upi.edu>