

Penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Pir 2 Arso melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*

Ria Ristiani, Tiffany Shahnaz Rusli, Chelsi Yuliana, Sukmawati

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

Penulis korespondensi : Ria Ristiani

E-mail : Auliyahria@gmail.com

Diterima: 13 Oktober 2024 | Direvisi: 01 November 2024 | Disetujui: 02 November 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Penguatan kompetensi digital guru merupakan kebutuhan mendesak di era transformasi digital pendidikan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru SD INPRES PIR 2 ARSO, Papua, dalam membuat video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Kinemaster. Pelatihan dilaksanakan selama 2 hari dengan melibatkan 14 guru sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, praktik mandiri, diskusi kelompok, dan tanya jawab. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman teknologi digital, dari 30% menjadi 85%. Sebanyak 12 dari 14 guru berhasil menyelesaikan video pembelajaran berkualitas baik, dengan 80% video memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar, membuka peluang untuk pengembangan program pelatihan lanjutan di masa mendatang

Kata kunci: aplikasi kinemaster; kompetensi guru; literasi digital; video pembelajaran.

Abstract

Strengthening teachers' digital competence is an urgent need in the era of digital transformation in education. This community service activity aimed to enhance the skills of teachers at SD INPRES PIR 2 ARSO, Papua, in creating interactive educational videos using the Kinemaster application. The training was conducted over 2 days, involving 14 teachers as participants. The methods used included interactive lectures, direct demonstrations, independent practice, group discussions, and question-and-answer sessions. The training results showed a significant improvement in digital technology understanding, from 30% to 85%. Twelve out of 14 teachers completed high-quality educational videos, with 80% of the videos meeting the expected quality successfully standards. The main challenges faced included device limitations and internet connectivity issues. This activity successfully improved teachers' digital competence in utilizing technology to support the teaching-learning process, opening opportunities for the development of advanced training programs in the future.

Keywords: digital literacy; educational video; kinemaster application; teacher competence.

PENDAHULUAN

Transformasi digital di sektor pendidikan Indonesia telah menciptakan paradigma baru dalam proses belajar-mengajar. Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, menciptakan kebutuhan mendesak bagi para pendidik untuk beradaptasi dengan teknologi pembelajaran terkini. Di Indonesia, upaya digitalisasi pendidikan masih menghadapi berbagai kendala, terutama di daerah-daerah pengembangan seperti wilayah transmigrasi di Kabupaten Keerom, Papua.

SD INPRES PIR 2 ARSO, yang terletak di wilayah pengembangan transmigrasi di Kabupaten Keerom, Papua. Observasi lapangan menunjukkan bahwa mayoritas guru di SD INPRES PIR 2 ARSO

masih mengandalkan metode pengajaran konvensional. SD INPRES PIR 2 ARSO, sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar di wilayah tersebut, menghadapi tantangan signifikan dalam mengadopsi inovasi pendidikan berbasis teknologi.

Menurut Tanang & Abu (2014) peningkatan kompetensi guru, terutama dalam hal literasi digital, merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah terpencil. Selama ini, pengembangan dan peningkatan kualitas kompetensi guru tergantung pada inisiatif individu guru tersebut. Jika seorang guru berkeinginan untuk mengembangkan dirinya, maka ia akan mencapai kualitas yang tinggi, karena terus-menerus mencari peluang untuk mengembangkan kompetensinya (Jamin, 2022). Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pendukung yang dapat membantu siswa dalam menjelajahi dan memanfaatkan berbagai sumber daya digital dengan efektif dan penting bagi guru untuk menguasai keterampilan teknologi (Fitriyani, et al. 2016) Peningkatan kompetensi digital guru sekolah dasar dapat dilakukan melalui pelatihan yang diarahkan pada penggunaan metode pembelajaran online, pengembangan media inovatif, dan penerapan teknik evaluasi, sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka bimbingan studi (Ayu et al 2020). Perlunya pengembangan teknologi pembelajaran digital dalam meningkatkan kompetensi digital guru-guru di tingkat sekolah dasar, serta untuk mengembangkan keterampilan kognitif, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif mereka melalui pelatihan yang terencana dan pembelajaran proyek yang melibatkan berbagai disiplin ilmu (Leshchenko, et al. 2020)

Teknologi digital berupa media pembelajaran harus digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru, serta memberikan kemudahan pada guru dalam menjelaskan materinya (Fitri, et al. 2021). Media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik (Harsiwi & Arini, 2020). Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif memberikan solusi bagi guru dan langkah strategis untuk meningkatkan kompetensinya agar proses pembelajarannya lebih menarik dan efektif (Ghofur et al., 2021) Kinemaster, sebagai aplikasi pengeditan video yang mudah digunakan, menawarkan solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan digital ini. Aplikasi Kinemaster telah muncul sebagai alat yang powerful dalam kreasi konten video edukatif. Menurut (Saputri, et al. 2022). Kinemaster merupakan aplikasi mobile yang dirancang untuk memungkinkan pengguna Android dan iOS dalam mengedit video agar lebih menarik (Darnawati, et al 2021). Kinemaster terdiri dari berbagai fitur pendukung, seperti lapisan video, audio, teks, gambar dan efek yang beragam yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas dan menarik perhatian pada video yang dihasilkan. Aplikasi Kinemaster ini mampu digunakan untuk memotong durasi video, menghilangkan bagian gambar yang diinginkan, memberikan efek transisi, menambahkan audio serta masih banyak lainnya (Handoko, 2021). Selain itu, aplikasi kinemaster juga memungkinkan guru untuk mengedit video pembelajaran dengan menggunakan smartphone sehingga menjadi solusi praktis dalam mendukung pembelajaran berbasis digital (Afandi et al., 2022).

Video pembelajaran interaktif ini dapat menyampaikan informasi melalui animasi yang bergerak, disertai dengan suara dan gambar yang menarik, sehingga dapat memikat perhatian siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar melalui media pembelajaran yang disediakan oleh guru, kapan saja dan di mana saja, dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan belajar selama proses pembelajaran (Anggraeni et al. 2021).

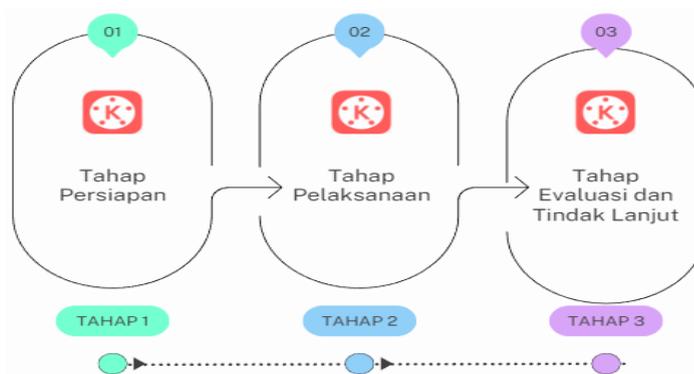
SD INPRES PIR 2 ARSO berlokasi di daerah transmigrasi yang menghadapi tantangan signifikan dalam penerapan teknologi pembelajaran digital. Meskipun para guru memiliki komitmen yang kuat untuk mendidik, keterbatasan akses perangkat dan keterampilan digital membuat proses belajar-mengajar masih bergantung pada metode tradisional. Situasi ini tidak hanya menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara kreatif, tetapi juga membatasi potensi siswa dalam menerima pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peningkatan kompetensi digital bagi guru di SD INPRES PIR 2 ARSO merupakan langkah penting untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dan menarik di era digital. Melalui pelatihan pembuatan video berbasis Kinemaster, diharapkan para guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi

dan pemahaman siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan digital yang bermanfaat bagi pengembangan pendidikan di wilayah tersebut.

Oleh karena itu, pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Kinemaster bagi guru-guru SD INPRES PIR 2 ARSO diyakini dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah tersebut. Melalui inisiatif ini, Kustandi et al. (2020) menekankan pentingnya pelatihan penggunaan Kinemaster bagi guru sebagai bagian dari pengembangan kompetensi digital. Selain itu diharapkan SD INPRES PIR 2 ARSO dapat menjadi model inovasi pendidikan di wilayah transmigrasi, sekaligus berkontribusi pada upaya pemerintah dalam memperkecil kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan di Indonesia (Kemendikbud, 2020)

METODE

Pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Kinemaster ini berfokus pada penguatan kompetensi digital guru di SD Inpres PIR 2 Arso, yang kegiatannya dilaksanakan selama 2 hari. Adapun subjek penelitiannya yaitu para guru di SD Inpres PIR 2 Arso yang berjumlah 14 orang. Adapun tahap kegiatan dapat digambarkan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

1. Tahap Persiapan

- a. Identifikasi Kebutuhan, dimana tim melakukan analisis kebutuhan seperti melakukan survey awal terkait kompetensi digital guru Inpres PIR 2 Arso dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik terkait pembuatan video pembelajaran. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru membutuhkan pelatihan dalam penggunaan teknologi, khususnya aplikasi pembuatan video pembelajaran.
- b. Penyusunan Materi, yang dilakukan yaitu merancang materi pelatihan terkait video pembelajaran berbasis Kinemaster dan menyiapkan contoh-contoh video pembelajaran yang relevan dengan kurikulum SD
- c. Koordinasi dengan Sekolah, Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kesiapan peserta dan fasilitas yang diperlukan selama pelatihan, seperti perangkat komputer atau smartphone yang memadai.
- d. Persiapan teknis, memastikan ketersediaan perangkat (smartphone/laptop) untuk tiap peserta dan menyiapkan koneksi internet yang memadai untuk mendownload aplikasi dan materi.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pengenalan kompetensi digital dengan penjelasan singkat mengenai pentingnya penguasaan keterampilan digital, terutama dalam pembelajaran yang mengharuskan penggunaan media digital seperti video. Penjelasan materi dasar-dasar kinemaster dengan melakukan penginstalan dan pengenalan interface kinemaster, melakukan praktik dasar seperti import media, *timline editing* dan penggunaan layer.

Penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Pir 2 Arso melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*

- b. Pembuatan video pembelajaran dengan melakukan perencanaan konten video yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran di SD, melakukan *editing* dengan penambahan teks, dan penambahan efek suara.
3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut
 - a. Presentasi Hasil Proyek, dimana setiap guru mempresentasikan video pembelajaran yang telah dibuat dengan aplikasi kinemaster, evaluasi dan umpan balik dari fasilitator dan sesama peserta pelatihan
 - b. Refleksi dan rencana tindakan, melakukan diskusi terkait implementasi video pembelajaran di kelas, penyusunan rencana pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster secara berkelanjutan

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan (penyampaian materi) yaitu ceramah interaktif, demonstrasi langsung, praktik mandiri dan kelompok diskusi dan tanya jawab. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 1. Metode kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

No	Metode Pelaksanaan	Kegiatan
1	Ceramah Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> • Digunakan untuk menyampaikan konsep dasar dan teori tentang kompetensi digital dan penggunaan aplikasi Kinemaster. • Fasilitator memberikan penjelasan sambil mendorong partisipasi aktif peserta melalui pertanyaan dan diskusi. • Metode ini efektif untuk memberikan pemahaman awal tentang pentingnya teknologi digital dalam pembelajaran.
2	Demonstrasi Langsung	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitator menunjukkan secara langsung cara menggunakan aplikasi Kinemaster. • Mencakup proses instalasi, pengenalan antarmuka, dan teknik-teknik dasar pengeditan video. • Peserta dapat melihat langsung bagaimana aplikasi digunakan dalam konteks pembuatan video pembelajaran.
3	Praktik Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah demonstrasi, peserta diberi kesempatan untuk mencoba sendiri aplikasi Kinemaster. • Peserta membuat video pembelajaran sederhana sesuai dengan materi yang mereka ajarkan di kelas. • Metode ini memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan langsung pengetahuan yang baru diperoleh.
4	Kelompok Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan ide-ide dan tantangan dalam pembuatan video. • Memungkinkan pertukaran gagasan dan solusi antar peserta. • Mendorong kolaborasi dan pembelajaran dari sesama rekan guru.
5	Tanya Jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Sesi khusus dimana peserta dapat mengajukan pertanyaan kepada fasilitator. • Membantu mengklarifikasi kebingungan atau kesulitan yang dihadapi peserta. • Memberikan kesempatan untuk pendalaman materi sesuai kebutuhan spesifik peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Kompetensi Digital

Pengenalan kompetensi digital merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pelatihan ini, bertujuan untuk membangun landasan pemahaman yang kuat di kalangan guru mengenai peran teknologi dalam pendidikan kontemporer. Sesi ini dimulai dengan penjelasan yang komprehensif tentang definisi kompetensi digital dalam konteks pendidikan, serta urgensi hal ini di era digital yang sedang berkembang saat ini.

Peserta pelatihan dalam hal ini para guru diberikan wawasan mengenai pentingnya penguasaan kompetensi digital dalam dunia pendidikan yang modern. Selama sesi pelatihan, para guru diajak untuk mengeksplorasi berbagai aspek kompetensi digital, mulai dari penggunaan perangkat lunak edukatif hingga pemahaman tentang keamanan online dan kemampuan mengevaluasi informasi digital. Diskusi interaktif dan contoh-contoh praktis membantu para guru memahami bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam praktik mengajar sehari-hari untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah rangkaian pelatihan yang intensif, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan di awal sesi pelatihan, terungkap bahwa hanya 30% dari peserta yang memahami konsep dasar teknologi digital dalam pembelajaran. Namun, setelah pelatihan selesai, sebanyak 85% guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka tentang teknologi dan aplikasi pembelajaran berbasis digital.



Gambar 2. Pengenalan kompetensi digital pembelajaran interaktif

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kinemaster

Pada sesi ini, para guru diberikan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Kinemaster, yang mencakup proses instalasi aplikasi, pemahaman antarmuka, serta pengeditan dasar seperti penambahan teks, gambar, dan efek suara. Berdasarkan pengamatan, seluruh peserta berhasil menghasilkan video pembelajaran sederhana dengan kualitas yang memuaskan. Para guru juga menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam menyusun konten video yang sesuai dengan materi pelajaran yang mereka ajarkan. Video yang dibuat mencakup berbagai topik dari kurikulum SD, seperti sains, matematika, dan bahasa Indonesia. Video-video ini juga ditambahkan dengan elemen kreatif seperti musik latar dan teks informatif, yang membantu membuat konten pembelajaran lebih menarik.

Penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Pir 2 Arso melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*



Gambar 3. Pemaparan materi penggunaan Aplikasi Kinemaster



Gambar 4. Pelatihan penggunaan Aplikasi Kinemaster

Penyajian Video dan Umpan Balik

Pada hari kedua pelatihan, semua guru diminta untuk mempresentasikan video yang mereka buat di depan fasilitator dan rekan sekelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80 persen video yang dibuat memenuhi standar kualitas yang diharapkan untuk konten, visualisasi, dan durasi. Untuk membuat penggunaan musik latar lebih mudah dipahami siswa, fasilitator memberikan saran untuk memperbaiki penggunaan musik latar, meningkatkan kualitas gambar, dan menyederhanakan penggunaan teks. Dari 14 peserta, 12 guru berhasil menyelesaikan video pembelajaran dengan baik dan mempresentasikan hasil karya mereka di akhir pelatihan. Video-video ini tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga relevan dengan materi yang diajarkan di kelas. Dua guru yang mengalami kendala teknis seperti keterbatasan perangkat tetap diberikan bimbingan tambahan untuk menyelesaikan tugas mereka. Adapun hasil rekapan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dapat dilihat pada tabel 2.

Penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Pir 2 Arso melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*

Tabel 2. hasil rekapan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster

NO	Peserta	Pre-Test	Post-Test	Video yang dibuat	Umpan Balik dari Fasilitator	Kendala yang dihadapi
1	Guru A	40%	80%	Video IPA	Baik, perlu sedikit Perbaikan	Koneksi internet lambat
2	Guru B	30%	85%	Video Matematika	Sangat Baik, konten relevan	Koneksi internet lambat
3	Guru C	50%	90%	Video IPA	Baik, Perlu perbaikan kualitas suara	Tidak ada
4	Guru D	25%	75%	Video B.indonesia	Cukup baik, transisi terlalu cepat	Kapasitas memori perangkat
5	Guru E	35%	85%	Video IPS	Baik, konten kreatif	Koneksi internet lambat
6	Guru F	45%	90%	Video matematika	Sangat baik	Tidak ada
7	Guru G	20%	80%	Video PKN	Cukup baik, perbaiki penggunaan musik dan kualitas suara	Koneksi internet lambat
8	Guru H	30%	85%	Video IPA	Baik, alur pembelajaran jelas	Koneksi internet lambat
9	Guru I	40%	85%	Video B.Indonesia	Sangat baik, kreatif	Tidak ada
10	Guru J	50%	90%	Video IPA	Baik, perbaiki durasi video	Tidak ada
11	Guru K	45%	90%	Video IPS	Sangat baik, penggunaan efek tepat	Koneksi internet lambat
12	Guru L	35%	80%	Video PKN	Baik, perbaiki kualitas suara	Kapasitas memori perangkat
13	Guru M	20%	75%	Video IPA	Cukup baik, tambahkan lebih banyak teks	Keterbatasan perangkat
14	Guru N	25%	70%	Video matematika	Cukup baik, kurang menggunakan efek	Keterbatasan perangkat,

Rencana Tindak Lanjut

Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Kinemaster di SD INPRES PIR 2 ARSO menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kompetensi digital guru, dari 30% menjadi 85%. Peningkatan serupa juga dilaporkan oleh Wijaya et al. (2022) dalam program pelatihan video pembelajaran di wilayah Papua, dengan peningkatan rata-rata 45%. Hasil pengabdian ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh Mishra & Koehler (2006) tentang TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran modern. Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan Kinemaster menunjukkan bahwa guru dapat mengembangkan TPACK mereka melalui pelatihan yang terstruktur dan praktis.

Pelatihan ini adalah langkah awal yang krusial dalam pengembangan kompetensi digital guru. Diharapkan, setelah pelatihan ini, para guru mampu meningkatkan keterampilan mereka dalam menghasilkan konten digital. Pihak sekolah juga diharapkan berperan aktif dalam mendukung inisiatif

Penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Pir 2 Arso melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*

ini dengan menyediakan perangkat dan infrastruktur yang diperlukan. Keberhasilan pelatihan ini akan menciptakan peluang untuk program pelatihan lanjutan di masa yang akan datang, yang tidak hanya akan menitikberatkan pada pembuatan video, tetapi juga pada penggunaan teknologi lain seperti platform pembelajaran online.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Kinemaster di SD INPRES PIR 2 ARSO telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi digital para guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar. Para peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan pengeditan video dan pemahaman teknologi, seperti yang ditunjukkan oleh hasil post-test yang lebih tinggi. Dengan hasil yang diperoleh, para guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk siswa. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dalam angka, tetapi juga dalam perubahan mindset para guru terhadap teknologi digital dalam pendidikan. Mereka menjadi lebih percaya diri dan antusias untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar, yang pada akhirnya diharapkan akan berdampak positif pada kualitas pendidikan di SD INPRES PIR 2 ARSO, Papua.

Namun, beberapa kendala teknis yang muncul selama pelatihan, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Disarankan agar pihak sekolah dan pemangku kepentingan mempertimbangkan peningkatan infrastruktur teknologi untuk mendukung penggunaan media digital secara berkelanjutan. Selain itu, pelatihan lanjutan atau pembinaan rutin juga diperlukan agar para guru dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan ini: Kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SD INPRES PIR 2 ARSO, yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini, serta telah menyediakan waktu dan fasilitas yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Kepada Universitas Cenderawasih, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas dukungan penuh dan kesempatan yang diberikan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini. Kepada seluruh peserta pelatihan, yang dengan penuh semangat dan antusiasme telah mengikuti kegiatan ini dari awal hingga akhir, serta telah menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan. Kepada seluruh tim pengabdian, atas kerja keras dan kerjasama dalam merancang, mempersiapkan, dan melaksanakan kegiatan ini dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Z., Budianto, A., Budiono, H., Widiatmoko, S., Wiratama, N. S., Lestari, S. N., Alkari, & Ferdian, F. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI FILMORAGO UNTUK GURU SEKOLAH DASAR. *Abdi Masya*, 1(4), 217–222. <https://doi.org/10.52561/abma.v1i4.183>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR [DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA TO INCREASE LEARNING INTEREST OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Ayu Ningrum, T., & Stivani Suherman, D. (2020). IMPROVING DIGITAL LITERACY COMPETENCE FOR TEACHERS THROUGH BIMTEK FOR MAKING MEDIA AND EVALUATING ONLINE LEARNING FOR ELEMENTARY SCHOOLS. *JMAEL: JOURNAL OF MANAGEMENT, ADMINISTRATION AND EDUCATIONAL LEADERSHIP*, 1(4), 70–75. <https://doi.org/10.51376/jmael.v1i4.179>
- Darnawati, Irawaty, & Uke, W. A. S. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER DAN SCREENCAST O

Penguatan kompetensi digital guru SD Inpres Pir 2 Arso melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*

- MATIC. 12(1), 100–105.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitriyani, L., Sumantri, M., & Sumarsih. (2016). IMPROVING TEACHERS' COMPETENCE IN MAKING DIGITAL LITERACY TEACHING MODULES AT SCHOOL THROUGH WORKSHOPS. 3(1), 1–23.
- Ghofur, A., Nafisah, D., Eryadini, N., Astutik, N. F. W., & Suryanto, H. (2021). PELATIHAN PENGEMBANGAN DESAIN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.35877/panrannuangku480>
- Handoko. (2021). PEMANFAATAN KINEMASTER SEBAGAI APLIKASI PEMBUATAN IKLAN VIDEO BAGI PENGELOLA DAN PENDIDIK PKBM. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14–24.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Jamin, H. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU. *Edupedia*, 6(2), 148–160. <https://doi.org/10.24269/ed.v6i2.1489>
- Kemendikbud. (2020). RENCANA STRATEGIS KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN 2020-2024. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–129. <https://dikti.kemdikbud.go.id/>
- Kustandi, C., Fadhillah, D. N., Situmorang, R., Prawiradilaga, D. S., & Hartati, S. (2020). VR USE IN ONLINE LEARNING FOR HIGHER EDUCATION IN INDONESIA. *INTERNATIONAL JOURNAL OF INTERACTIVE MOBILE TECHNOLOGIES*, 14(1), 31–47. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i01.11337>
- Leshchenko, M., Hrynko, V., & Kosheliev, O. (2020). METHODS OF DESIGNING DIGITAL LEARNING TECHNOLOGIES FOR DEVELOPING PRIMARY SCHOOL PRE-SERVICE TEACHERS' 21ST CENTURY SKILLS. *CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS*, 2732, 1044–1057.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Saputri, F., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SD 03 KOTO PULAI. *Jurnal Teknodik*, 26, 183–198. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.876>
- Tanang, H., & Abu, B. (2014). TEACHER PROFESSIONALISM AND PROFESSIONAL DEVELOPMENT PRACTICES IN SOUTH SULAWESI, INDONESIA. *JOURNAL OF CURRICULUM AND TEACHING*, 3(2), 25–42. <https://doi.org/10.5430/jct.v3n2p25>