

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VIDEO MAKER PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO DI SMK

Deyner T. Mengga¹, Parabelem T. D. Rompas¹, Djami Olii¹

¹Program Pascasarjana Universitas Negeri Manado

Corresponding author: deynermengga@unima.ac.id

Abstrak

Media dan teknologi pendidikan digunakan pada lingkungan pembelajaran untuk mendorong guru dalam menambah pemahaman siswa, meningkatkan pengetahuan dan rasa percaya diri peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian pengembangan ini menjelaskan bagaimana menggunakan aplikasi *video maker* sangatlah mudah untuk dipelajari dalam penggunaannya. Dengan mengembangkan aplikasi *video maker*, guru dan siswa dapat dengan mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran hingga ke pengalaman hidup sehari-hari pada jaman sekarang. Hasil pengembangan model pembelajaran *video maker* dinyatakan telah valid bahkan lebih efektif berdasarkan isi serta memenuhi kebutuhan dari pengguna. Kelebihan dari model pembelajaran ini, siswa dapat belajar dimanapun secara mandiri atau kelompok.

Kata Kunci: Pengembangan Model Pembelajaran, Media Pendidikan

Abstract

Educational media and technology are used in the learning environment to encourage teachers to increase student understanding, increase students' knowledge and confidence during teaching and learning activities. The purpose of development research is to explain how to use the video maker application, which is very easy to learn in its use. By developing a video maker application, teachers and students can easily carry out learning activities to the experience of everyday life today. The results of the development of the video maker learning model are declared valid and even more effective based on the content and meeting the needs of users. The advantage of this learning model, students can study anywhere independently or in groups.

Keywords: Learning Model Development, Educational Medial

PENDAHULUAN

Dalam upaya memberikan pembelajaran yang menarik minat siswa, seorang tenaga pengajar harus dapat memanfaatkan serta mengoperasikan media dan teknologi yang banyak pilihan tersedia di jaman sekarang. Di abad 21 sekarang ini masih ada banyak guru tidak tahu mengoperasikan beberapa media dan teknologi yang seharusnya merupakan sarana untuk memaksimalkan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran secara daring maupun luring dapat ditingkatkan dalam berbagai situasi dan kondisi, dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Manfaat tenaga pengajar menerapkan media sebagai model pembelajaran yang lebih tepat sangat disarankan dapat mengikuti perkembangan jaman, dengan mempelajari beberapa teknologi serta aplikasi untuk pembelajaran. Dampak dari hal tersebut dirasakan di beberapa jenjang pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan jurusan. Sebagian tenaga pendidik masih menggunakan aplikasi yang tersedia pada perangkat komputer. Inovasi sangat dibutuhkan bagi guru sebagai tenaga pengajar agar dapat menggunakan aplikasi lainnya, tersedia secara gratis dan mudah digunakan. Dengan mengikuti perkembangan jaman, teknologi *Android* atau *iOs* pada

smartphone akan menjadi pilihan yang lebih efektif untuk menerapkan model pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Yang menjadi rumusan masalah yaitu apakah model pembelajaran menggunakan aplikasi *Video Maker* dapat dikembangkan. Adapun tujuan pengembangan model pembelajaran di SMK Negeri 1 Tondano ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran yang layak digunakan di sekolah.
2. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan model pembelajaran menggunakan aplikasi *smartphone Video Maker*.
3. Mengetahui keefektifan aplikasi *smartphone Video Maker* dalam proses pengembangan model pembelajaran.
4. Mengenalkan aplikasi *Video Maker* kepada guru mata pelajaran dan siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring maupun luring.

Sebagai upaya tindak lanjut dari hasil pengembangan, diharapkan dapat bermanfaat untuk:

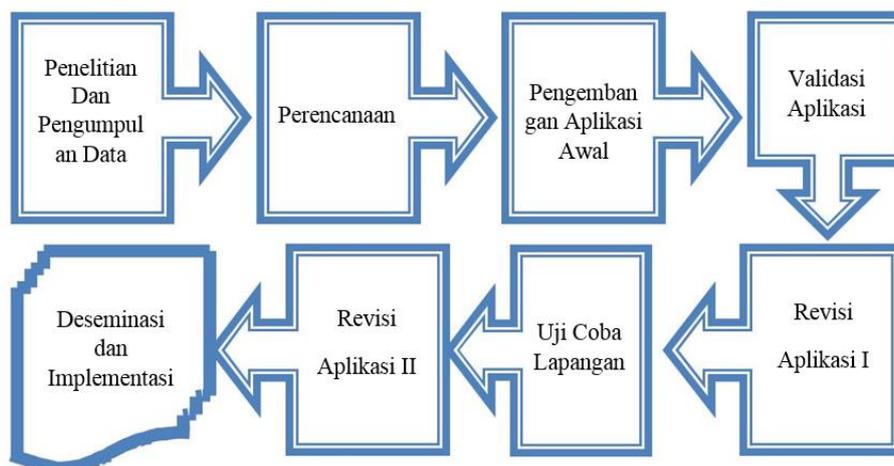
1. Guru dan peserta didik pada semua jenjang pendidikan di Indonesia. Dalam upaya meningkatkan kualitas guru dan siswa dengan menggunakan aplikasi model pembelajaran yang lebih tepat.
2. Kepala sekolah dapat menerapkan aplikasi pendukung model pembelajaran kepada tenaga pendidik serta siswa secara daring maupun luring.
3. Meningkatkan mutu pendidikan dalam satu daerah menjadi perhatian oleh Kepala Dinas Pendidikan.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis aplikasi *video maker* yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran menggunakan aplikasi *Video Maker* merupakan salah satu media dan teknologi pendidikan yang sesuai dengan standar kompetensi di sekolah.
2. Aplikasi *Video Maker* sebagai aplikasi model pembelajaran yang lebih diminati oleh guru dan siswa, berdasarkan cara penggunaannya lebih praktis serta mudah dipahami.
3. Aplikasi *Video Maker* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

METODE PENGEMBANGAN

Pengembangan aplikasi *video maker* untuk dijadikan bagian dari model pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian sesuai ketentuan yang berlaku. *Research and Development* adalah salah satu metode yang digunakan. Tujuan menggunakan *Research and Development* untuk menguji tingkat keefektifan dari produk tertentu. Sehingga penelitian dan pengembangan menjadi bertahap atau longitudinal. Model pengembangan Borg & Gall menjadi salah satu acuan untuk digunakan dalam langkah-langkah penelitian. Lihat gambar 1



Gambar 1. Metode pengembangan

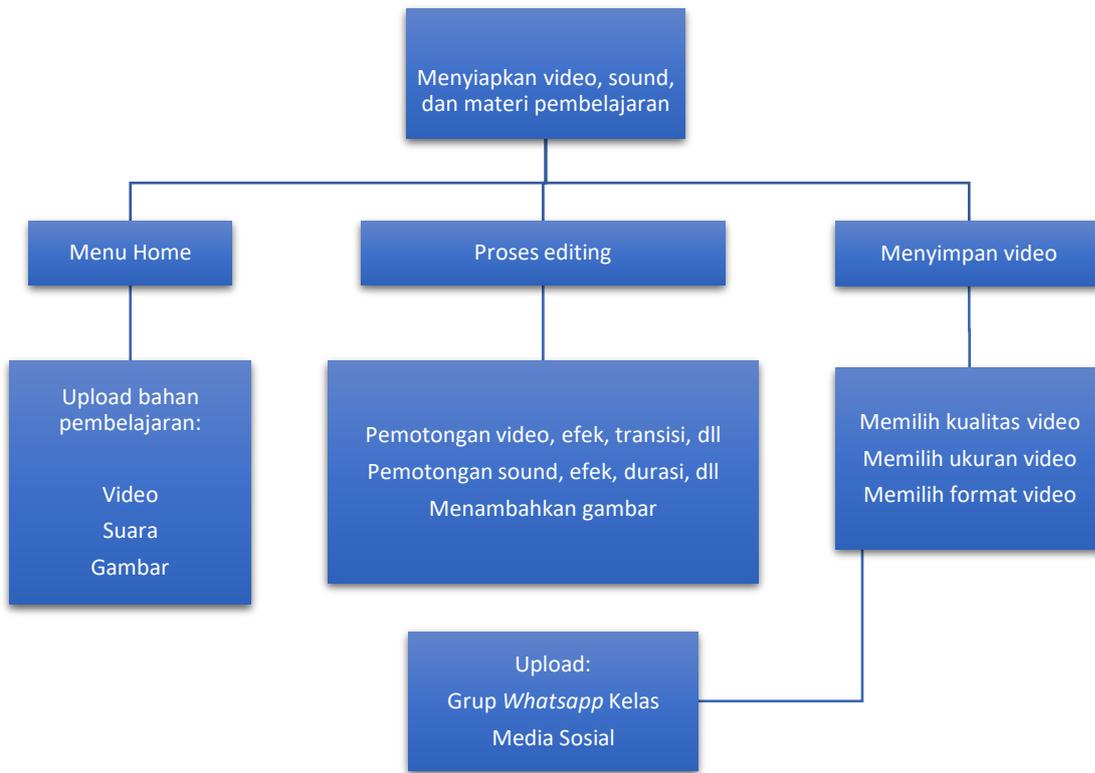
Wawancara dengan beberapa guru di sekolah yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa siswa di sekolah khususnya pada mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video memiliki semangat yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang monoton menjadi kendala bagi guru di sekolah. Sedangkan dengan menerapkan ilmu pengetahuan kepada siswa merupakan tujuan utama seorang guru. Menggunakan model pembelajaran aplikasi *smartphone* dengan pendekatan saintifik menjadi salah satu pilihan yang digunakan oleh peneliti sebagai sebuah terobosan baru. Dengan harapan siswa dapat belajar secara interaktif dan tidak merasa jenuh pada mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video. Dalam tahap perencanaan pengembangan ini, beberapa hal dilakukan oleh peneliti dimulai dari pengumpulan buku-buku berkaitan dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah menengah kejuruan serta produk dan animasi yang sesuai dengan materi aplikasi. Sebagai bahan evaluasi dalam model pembelajaran yang dikembangkan, peneliti merancang *storyboard* untuk penggunaan aplikasi *Video maker*.

Diadakan uji validitas ahli setelah pengembangan model pembelajaran. Perlu dilakukan validasi oleh beberapa ahli kelayakan aplikasi *video maker*. Aplikasi *video maker* memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran setelah divalidasi oleh beberapa ahli. Validator melakukan pengujian aplikasi lebih dari satu kali sampai dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi berikutnya. Jika masih terdapat kelemahan dan kekurangan, maka revisi akan dilakukan kembali pada aplikasi model pembelajaran. Hasil angket dari para ahli digunakan sebagai sumber revisi aplikasi model pembelajaran. Peneliti mulai merevisi aplikasi *video maker* yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis sesuai saran dan kritik serta tanggapan dari para ahli. Peneliti melakukan percobaan ke lapangan setelah selesai melakukan revisi produk. Untuk menguji aplikasi yang dikembangkan untuk siswa, diperlukan uji coba lapangan. Data kualitatif diperoleh dari tes belajar siswa pada uji coba lapangan. Untuk menilai apakah aplikasi tersebut layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah, selanjutnya akan dikembangkan data kualitatif. Tingkat kelayakan aplikasi yang dihasilkan diperoleh melalui gambaran umum hasil pengujian. Untuk menyempurnakan aplikasi sehingga menghasilkan kualitas yang diharapkan, hasil uji kelayakan digunakan sebagai acuan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan aplikasi pembuat video ini adalah kualitatif. Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan penyebaran angket serta observasi tes kelas pada siswa di sekolah bertujuan untuk mempermudah pengumpulan data. Alat yang digunakan peneliti adalah Instrumen Pengumpulan Data.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Tampilan Aplikasi *Video Maker* – Video.Guru di *Google Playstore*

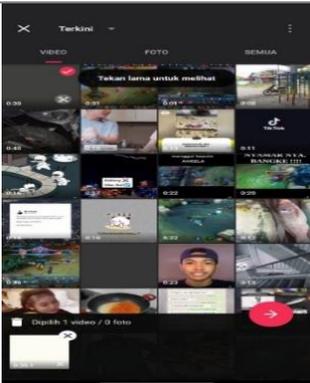


Gambar 3. Flowchart Penggunaan Aplikasi

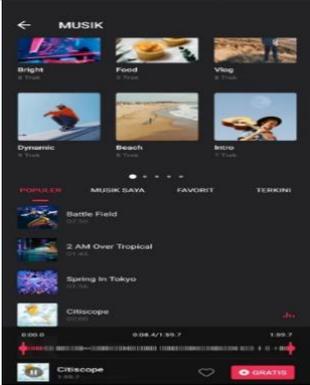
Table 1. Storyboard Penggunaan Aplikasi

No.	Tampilan Aplikasi	KETERANGAN
1.		Buka aplikasi <i>Video Maker – Video.Guru</i> dan pengguna akan langsung ke menu <i>Home</i> aplikasi. Pada menu <i>Home</i> terdapat beberapa menu yang bisa digunakan, yaitu menu untuk menambahkan video sebagai bahan pembuatan <i>project</i> , Dan juga terdapat menu <i>Draft</i> yang merupakan daftar <i>project</i> video yang pernah pengguna buat sebelumnya dan sudah disimpan pada perangkat.
2.		Selanjutnya setelah pengguna sudah menambahkan video, pada tampilan aplikasi akan secara otomatis masuk ke menu <i>editing</i> . Pada menu <i>editing</i> , pengguna bisa menggunakan lebih banyak lagi menu dan <i>tools</i> untuk mengedit video. Pada halaman ini pengguna tidak hanya bisa mengedit video, bahkan bisa untuk edit suara, gambar, dan dapat menggunakan banyak efek untuk semua media yang sudah pengguna tambahkan.

3.



Kita juga masih bisa menambahkan banyak video ke *project* sebelumnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Seperti pada gambar di samping ketika pengguna hendak menambahkan video lagi, maka aplikasi akan secara otomatis membuka semua video yang sudah pengguna simpan ke perangkat, dan semua video yang ditampilkan bisa ditambahkan ke *project* sebelumnya.
4.



Berikut ini adalah tampilan ketika pengguna menambahkan suara melalui menu *music* pada halaman *editing*. Seperti pada gambar di samping, dalam menu ini pengguna bisa bebas menambahkan suara atau musik apa saja, baik dari perangkat pengguna bahkan dari pihak pengembang aplikasi sudah menyediakan beberapa *sample music* yang bisa pengguna klik dan aplikasi akan secara otomatis mengunduh *file music* yang diklik tadi. Setelah pengguna sudah memilih music yang akan digunakan, pada menu ini juga pengguna bisa langsung menggunakan *tools trim* untuk memangkas atau memotong musik sesuai dengan kebutuhan pengguna.
5.



Setelah pengguna berhasil menambahkan musik, aplikasi akan secara otomatis kembali ke halaman *editing*. Dengan beberapa file video dan musik yang sudah ditambahkan ke *project*, pengguna diharapkan bisa menambahkan beberapa efek transisi antara video 1 dan video lainnya, agar pada tampilan pemutaran video nanti memiliki transisi antar video. Begitu juga dengan musik, diharapkan pengguna bisa memilih musik yang lebih cocok dengan video pembelajaran. Perlu diperhatikan, untuk video pembelajaran yang akan diupload pada media social agar pengguna menggunakan musik yang sudah bebas dari *copyright*.
6.



Sebelum pengguna masuk pada tahap akhir proses *editing*, silahkan periksa lagi dengan teliti semua durasi video dan musik yang sudah diedit agar tidak melebihi durasi antara video dan musik lainnya, begitu juga untuk durasi beberapa efek yang sudah ditambahkan.
7.



Di tahap akhir penggunaan aplikasi setelah selesai proses *editing*, pada pojok kanan atas untuk menyimpan video pengguna silahkan klik menu *save* atau *share* langsung dibagikan secara luas, baik pada media social maupun ke beberapa perangkat yang sudah terhubung dengan perangkat. Sebelum digunakan, diharapkan bisa mengatur resolusi, kecepatan *frame*, dan kualitas video terlebih dahulu, karena pada proses ini akan menentukan berapa ukuran file video juga untuk memperkirakan lama waktu proses *rendering*.

Dengan melakukan wawancara verba dan analisis data kualitatif digunakan oleh peneliti sebagai salah satu alat penelitian. Lihat table 1.

List pertanyaan wawancara:

- ✓ Bagaimana pendapat saudara tentang pengajaran lewat video?
- ✓ Bagaimana pendapat saudara tentang pengajaran secara konvensional?
- ✓ Bagaimana pendapat anda tentang perbedaan pengajaran lewat video?
- ✓ Apakah lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan video?
- ✓ Apakah puas dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan video?

Langkah selanjutnya yaitu membandingkan nilai kepuasan dan ketidakpuasan terhadap aplikasi model pembelajaran *video maker*.



Gambar 4. Diagram Tingkat Ketidakpuasan

Hasil pengembangan model pembelajaran *video maker* dinyatakan telah valid bahkan lebih efektif berdasarkan isi serta memenuhi kebutuhan dari pengguna. Kapan dan dimanapun siswa dapat belajar secara mandiri merupakan salah satu kelebihan dari hasil pengembangan aplikasi *video maker*. Salah satu pendukung proses pembelajaran di sekolah adalah *internet* yang dapat digunakan sebagai media dan teknologi pendidikan di abad 21. Lihat gambar 2 dan gambar 3. Untuk menambah pengalaman belajar siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, *internet* merupakan salah satu media komunikasi yang tepat. Perangkat komputer dan *smartphone* juga dapat digunakan sebagai teknologi informasi selain *internet*. Perangkat keras dan perangkat lunak yang disajikan telah mempengaruhi semua sektor termasuk pendidikan sebagai teknologi *modern* di bidang komunikasi. Pendidikan perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi komunikasi. Lihat table 4.

KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan aplikasi *video maker* seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka di akhir penulisan oleh peneliti memaparkan kesimpulan seperti berikut, Pengembangan model pembelajaran berbasis aplikasi *video maker* di SMK Negeri 1 Tondano telah berhasil dilaksanakan, dengan cara mendeskripsikan prosedur pengembangan aplikasi kepada guru dan siswa, serta berhasil diterapkan secara daring maupun luring. Model pembelajaran menggunakan aplikasi *smartphone video maker* dinyatakan lebih efektif oleh guru maupun siswa. Dengan pernyataan bahwa aplikasi *video maker* lebih mudah digunakan dan bahkan fitur dalam aplikasi tersedia secara gratis. Berbeda dengan banyak aplikasi *smartphone video maker* lain yang pada penggunaannya lebih rumit, kendala beberapa istilah pada menu dan *tools*. Ditambah dengan fitur berbayar pada aplikasi *video maker* lainnya, yang

memberatkan pengguna harus membayar ke pihak pengembang supaya dapat menggunakan fitur juga *tools* premium. Dengan mengenalkan aplikasi *video maker*, tanggapan antusias dan positif diterima oleh peneliti. Siswa bisa lebih mudah mengapresiasi karya mereka sendiri lewat video yang dapat mereka publikasikan ke berbagai media sosial saat ini. Dan siswa sudah bisa dengan mudah membuat video dengan hasil lebih profesional seperti editor pada beberapa *content creator* yang sementara *viral* di dunia maya. Dari tanggapan guru-guru, aplikasi ini dirasa lebih mudah penggunaannya untuk membuat sebuah video pembelajaran dengan mempertimbangkan biaya yang dibutuhkan. Serta lebih hemat waktu untuk pembuatan suatu video pembelajaran. Tentunya hal tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran baik daring maupun luring.

Berdasarkan tanggapan positif dan hasil penelitian yang dinyatakan lebih efektif, maka aplikasi *video maker* ini bisa digunakan juga oleh banyak kalangan. Dalam memenuhi kebutuhan *video and sound editing* pada jaman sekarang, aplikasi ini juga dapat digunakan di tingkat pendidikan yang berbeda, bahkan oleh masyarakat luas dimanapun dan kapanpun. Dari data-data di lapangan hasil penelitian yang diperoleh pada dasarnya proses pengembangan berlangsung dengan tidak ada kendala. Peneliti ingin memberikan beberapa saran yang diharapkan lebih bermanfaat untuk pendidikan di semua jenjang. Beberapa saran berikut ini yang dapat peneliti berikan, diantaranya, Harapan peneliti untuk ada penelitian selanjutnya. Dengan lebih memperdalam kembali penelitian dan ketepatan mengenai model pembelajaran menggunakan aplikasi *video maker* pada semua jenjang Pendidikan. Mengembangkan ruang lingkup penelitian masih harus dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya. Dikarenakan belum sepenuhnya memberikan gambaran bagaimana pengembangan aplikasi *video maker* di berbagai tingkat pendidikan dalam penelitian yang dilaksanakan kali ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, & Oktarina Puspita Wardani. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: Unissula Press
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Taktik. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi & Jabar, Cepi Safruddin Abdul. (2014). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahapeserta didik dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Ayache, S., & Quénot, G. (2007). Evaluation of active learning strategies for video indexing. CBMI'2007 - 2007 International Workshop on Content-Based Multimedia Indexing, Proceedings, 22, 259–266. <https://doi.org/10.1109/CBMI.2007.385420>
- Hamidi, F., Kharamideh, Z. M., & Ghorbandordinejad, F. (2011). Comparison of the training effects of interactive multimedia (CDs) and non-interactive media (films) on increasing learning speed, accuracy and memorization in biological science course. *Procedia Computer Science*, 3, 144–148. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.025>
- Huang, C. (2003). Changing learning with new interactive and media-rich instruction environments: virtual labs case study report. *Computerized Medical Imaging and Graphics*, 27, 157–164
- Noor, A. F., & Wangid, M. N. (2019). Interaksi Energetik Guru dan Siswa pada Pembelajaran Abad 21. *Anterior Jurnal*, 18(2), 107–112. <https://doi.org/10.33084/anterior.v18i2.456>
- Pevac, D. V., Milanovic, K. S., & Milosavljevic, M. M. (2005). E-learning Method Implementation in the High School Vocational Education. IEEE EUROCON 2005 – The International Conference on “Computer as a Tool”, 835–838. <https://doi.org/10.1109/eurcon.2005.1630062>
- Purba, K. R., Liliana, & Runtulalu, D. (2018). Development of interactive learning media for simulating human digestive system. Proceedings - 2017 International Conference on Soft Computing, Intelligent System and Information Technology: Building Intelligence Through IOT and Big Data, ICSIIIT 2017, 2018-Janua, 270–274. <https://doi.org/10.1109/ICSIIIT.2017.67>
- Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students' mathematical understanding ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(012129), 1–9

- Tomita, K. (2017). Does the Visual Appeal of Instructional Media Affect Learners' Motivation Toward Learning? *TechTrends*. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0213-1>
- McCann, B. M. (2014). Utilizing Interactive Media Layering (IML) to Enhance Science Teacher Learning. *Journal of Continuing Higher Education*, 62(2), 122–127. <https://doi.org/10.1080/07377363.2014.915450>
- Masran, S. H., Marian, M. F., Yunus, F. A. N., Rahim, M. B., & Baser, J. A. (2018). Effectiveness of using an interactive media in teaching and learning: A case study. *Proceedings of the 2017 IEEE 9th International Conference on Engineering Education, IEEE ICEED 2017, 2018-Janua*, 222–227. <https://doi.org/10.1109/ICEED.2017.8251197>
- Yanti, M., Ihsan, N., & Subaer. (2016). Development of Interactive Learning Media on Kinetic Gas Theory at SMAN 2 Takalar. *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>