

MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI KINEMASTER

Hafizatul Khaira

Mahasiswa S-2 Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
gakbosan1000persen@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to develop audio-visual learning media based on the kinemaster application for learning during the COVID-19 pandemic. This type of research is Research and Development using the ADDIE development model, the model has five stages, namely (1) needs analysis (analyze), (2) design (design), (3) development (development), (4) implementation (implementation), and (5) evaluation. However, this research is still in the ADD stage, namely Analysis, Design and Development. In this paper, I describe the process of making learning media in the form of an audio-visual animation video based on the kinemaster application in the Thematic learning class VI SDS Muhammadiyah Medan.*

Keywords: *learning media, audio-visual, kinemaster application, during the covid-19 pandemic*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi kinemaster untuk pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, model tersebut memiliki lima tahapan yaitu (1) analisis kebutuhan (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini masih dalam tahap ADD yakni Analisis, Desain dan Development Pada makalah ini saya menjabarkan proses pembuatan media pembelajaran berupa video animasi audio visual berbasis aplikasi kinemaster pada pembelajaran Tematik kelas VI SDS Muhammadiyah Medan.

Kata kunci: media pembelajaran, audio-visual, aplikasi *kinemaster*, masa pandemi *covid-19*.

PENDAHULUAN

Dalam lingkungan masyarakat, guru merupakan profesi yang telah lama dikenal dan tetap akan dibutuhkan. Apalagi bagi masyarakat yang sudah semakin maju yang ditandai dengan sifat rasional dalam berkarya, mengutamakan efisiensi, menuntut disiplin sosial dan kemampuan kerja sama atau berorganisasi yang tinggi. Serta menuntut masyarakat untuk menguasai ilmu dan teknologi untuk dapat meningkatkan hidupnya. Dengan demikian masyarakat semakin merasakan jasa guru. Dalam masyarakat, guru merupakan warga yang diinginkan sebagai pemberi inspirasi, penggerak, dan pelatih dalam penguasaan kecakapan tertentu bagi siswa agar siap membangun hidup beserta lingkungan sosialnya. Pendidikan dapat membawa perubahan pada diri siswa dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan dapat menjadi solusi bagi berbagai permasalahan kehidupan yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang. Untuk itu, peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

dan pola tindak yang sesuai dengan identitas bangsa (Rahmatullah et al., 2019).

Pada masa pandemi *covid-19* ini peran guru harus semakin kuat dan siap untuk mengisi dunia pendidikan dengan hal-hal baru yang mungkin guru juga harus terus belajar untuk dapat menginspirasi dan membuat pelajaran tetap berjalan dengan baik. Guru sebagai fasilitator pembelajaran bukan hanya menjelaskan isi buku atau referensi lain. Namun, guru juga harus mampu merencanakan pembelajaran dengan baik dari metode, pendekatan yang digunakan hingga media pembelajaran dan alat peraga yang akan membantu jalannya pembelajaran yang tentunya akan membuat anak senang, aktif dalam belajar meski saat pembelajaran jarak jauh seperti sekarang ini. Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah et al., 2019).

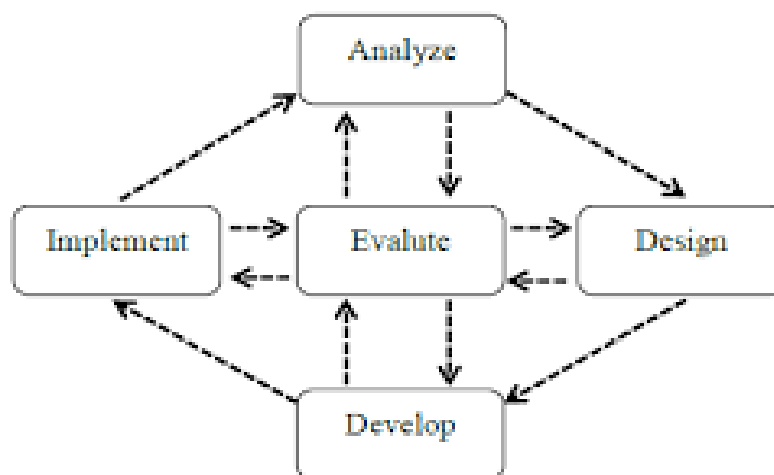
Usaha yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran salah satunya adalah memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa terlebih lagi pada masa pandemi seperti sekarang ini. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Desain pembelajaran merupakan kegiatan perencanaan secara sistematis berdasarkan tujuan yang akan dicapai melalui proses manual maupun berbasis teknologi agar pembelajaran berlangsung efektif. Teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran juga dikenal dengan istilah media (Rahmatullah et al., 2020). disusun secara sistematis (Gafur, 2012). Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dirancang yaitu audio visual yang didesain menggunakan aplikasi *kinemaster*. (Khaira ; 2021) Dengan pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik di atas yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera

Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster
Hafizatul Khaira

media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik. Jadi tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* pada masa pandemi *COVID-19*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reserarch and development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, model tersebut memiliki lima tahapan yaitu (1) analisis kebutuhan (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini masih dalam tahap ADD yakni Analisis, Desain dan Development. Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Tegeh, 2015)

HASIL PEMBAHASAN

Proses dalam mengembangkan produk awal media video ini melalui tahapan yang sesuai berdasarkan pedoman pengembangan video yang digolongkan menjadi tiga tahap, yaitu: tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi.

Kegiatan pada tahap pra produksi adalah kegiatan identifikasi materi, pembuatan sinopsis, membuat sekema video, mengumpulkan gambar yang diperlukan untuk kejelasan materi. Kegiatan pada tahap produksi adalah pengambilan frame untuk dibuat video animasi. Dan kegiatan pada tahap pasca produksi adalah editing dan explore video agar siap ditampilkan.

Tabel 1. Indikator penilaian kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *kinemaster*

	Indikator	Sub Indikator
Kelayakan media pembelajaran <i>audio-visual</i> berbasis aplikasi <i>kinemaster</i> untuk pembelajaran Tematik kelas 6 SD	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan
		Membangkitkan minat dan motivasi siswa
	Aspek kebenaran, keluasaan dan kedalaman materi	Konsep pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan rujukan materi
		Konsep video yang disajikan mudah dipahami
		Istilah yang digunakan dalam
	Aspek Visual media	Kemenarikan warna, background, gambar dan animasi.
		Kesesuaian pengambilan ukuran gambar
		Kejelasan gambar
		Ketepatan pencahayaan
	Aspek Audio Media	Kecepatan gerakan gambar
		Ritme Suara
		Kejelasan Suara
	Aspek Tipografi	Kesesuaian Musik
		Pemilihan Jenis Teks
Aspek bahasa	Ketepatan ukuran teks	
Aspek pemrogaman media	Ketepatan bahasa	
	Durasi waktu	

Dalam melakukan editing video penting untuk melakukan persiapan yang matang agar editing video berjalan dengan dengan efektif dan efisien. Berikut tahapan persiapan melakukan editing video menurut (Risah, 2020); a) siapkan materi pembelajaran. Pastikan tujuan dan temanya jelas. b) tulis script. Ini akan mempermudah ketika pengambilan video; c) buat video original . Bisa gunakan latar green screen yang berfungsi untuk mengubah latar belakang video; d) siapkan properti pendukung didalam video; e) buat Judul yang menarik; f) buka *Kinemaster* dan lakukan editing video

Pada aplikasi *kinemaster* guru dapat menyesuaikan materi apa yang hendak diajarkan kepada siswa dengan bebas. Guru dapat menambahkan sisipan berupa gambar, musik, video bergerak, sisipan kata bahkan animasi-animasi menarik dan dilengkapi dengan berbagai transisi. Tombol-tombol dan panel pada aplikasi KineMaster cukup sederhana terutama pada antarmuka penyuntingan video. Bagian paling besar pada layar diambil oleh preview video yang tampil di daerah kiri atas sedangkan di bagian bawah terdapat panel timeline yang dapat digeser seperti video editor di PC, ruang kerjanya dapat diperbesar untuk melihat komponen-komponen yang terpasang pada video. Di bagian kanan atas terdapat tombol settings yang sangat sederhana berisi audio fade-in dan fade-out. Kemudian di bawahnya terdapat tombol-tombol kontrol seperti menambah video atau photo dalam proyek, rekam video baru atau ambil photo, tambah lagu dan tambah efek. Seluruh antarmuka apikasi ini dibalut dengan warna gelap khas peralatan video yang membuatnya semakin terlihat canggih dan mewah. Aplikasi ini tidak memiliki banyak hiasan dan langsung pada sasaran yaitu edit video. Namun panel kontrol tidak ada tulisan keterangan, tetapi gambar tombol cukup mewakili fungsinya bila kita cermati.

Gambar 2. Tampilan lembar kerja aplikasi *kinemaster*



Table 2. produk media pembelajaran *audio-visual* berupa video animasi berbasis aplikasi *kinemaster*

Tanggal Pembuatan	Durasi Video	Judul Video
30 Agustus 2020	07 menit 53 detik	Kelas 6 Tema 2 Subtema 1 Muatan Bahasa Indonesia
02 September 2020	06 menit 10 detik	Kelas 6 Tema 2 Subtema 1 Muatan IPA
09 September 2020	07 menit 10 detik	Kelas 6 Tema 2 Subtema 2 Muatan IPA

Adapun hasil dari media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* dapat kita lihat melalui *screenshot* video-video berikut



Gambar 2. Hasil media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *kinemaster*

Sumber : <https://www.youtube.com/channel/UCOlBSZQul17Pkx3G5nTeb3g?reload=9>

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rokhayani et al., 2014).

SIMPULAN

Berbagai cara dan media telah disiarkan keberadaannya dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang memberikan kreatifitas dalam pengajaran dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna tentunya akan meningkatkan mutu pendidikan. Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran Konsep, Model, Dan Aplikasinya*. Jakarta. (Ikapi).

Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (Vol. 3).

Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster
Hafizatul Khaira

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N.(2019). "*Ethnopedagogi* dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.

Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.