

Tutorial Penggunaan Aplikasi Kinemaster sebagai Pengolahan Video Pembelajaran Seni Rupa bagi Siswa Autis

Sub Tema : Reorientasi Konsep dan Implementasi dalam Pengembangan Keilmuan Pendidikan Seni Rupa

I Ketut Mahendra, Ni Made Marlin Minarsih

Iketutmahendra94@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh berdampak terhadap menurunnya semangat belajar peserta didik, sehingga guru perlu membuat inovasi-inovasi baru dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan aplikasi pengolahan video di *Handphone* seperti kinemaster dapat membantu guru dalam menciptakan video bahan ajar yang menarik bagi siswa autis. Oleh sebab itu tutorial dalam pembuatan bahan ajar (video) perlu kiranya diberikan, sehingga minat belajar siswa autis menjadi meningkat dan terciptanya pembelajaran jarak jauh yang berhasil

Kata Kunci : Tutorial, Video Pembelajaran, Seni Rupa, Siswa Autis

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran bagi siswa selama pandemic covid-19 berlangsung secara jarak jauh, hal tersebut merupakan tantangan bagi guru dan siswa untuk menghadirkan pembelajaran yang efektif dan efisien walaupun dengan keterbatasan yang ada. Proses pembelajaran dengan media ceramah dirasa kurang mengakomodasi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran jarak jauh. Salah satu media yang murah dan mudah dibuat oleh guru adalah media pembelajaran video, hal tersebut dikarenakan sebagian besar guru telah memiliki *smartphone* sebagai modal utama dalam membuat media pembelajaran ini.

Namun, beberapa guru belum terlalu fasih dan menyadari bahwa *smartphone* dapat digunakan untuk membantu menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Oleh sebab itu, pada penelitian ini akan dideskripsikan tahap demi tahap atau tutorial singkat penggunaan aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran berupa video.

1. Kajian Teori

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran terdapat komponen-komponen agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik,

salah satu komponen yang harus ada dalamnya yaitu media. Penggunaan media dianggap penting karena pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menciptakan minat belajar pada siswa. Menurut Sadiman, A. S. dkk (2011:6) kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Perantara atau pengantar inilah merupakan hal penting dalam pembelajaran agar ilmu dapat diterima dengan baik oleh siswa. Maka bila materi tersebut sampai dan diterima baik oleh siswa maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Perantara dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, hal tersebut dikarenakan. Perantara dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Rohani A. (1997: 3) yang mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar-mengajar). Media pembelajaran termasuk segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Proses pembelajaran kadang mengalami masalah-masalah yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Masalah-masalah tersebut salah satunya dikarenakan karena tidak tersedianya media pembelajaran yang akan menyulitkan proses pembelajaran. Hal tersebut

dikarenakan media pembelajaran dapat mengurangi hambatan-hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran. Pendapat tersebut disampaikan oleh Adegbiya, M.V. & M.A. Fakomogbon (2012: 218) yang menyampaikan bahwa

"Instructional media are devices, material or methodologies used to overcome all learning problems. instructional media enables to explain, illustrate, disseminate and deliver their lectures more easily and effectively than when they depend on words only".

Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah perangkat, materi, atau metodologi digunakan untuk mengatasi semua masalah belajar, yang digunakan untuk menjelaskan, mengilustrasikan, menyebarluaskan, dan menyampaikannya pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Dengan demikian media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mengatasi hambatan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan efektif. Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa media adalah perangkat, sarana atau alat sebagai perantara yang digunakan untuk membantu proses komunikasi atau pembelajaran agar proses komunikasi atau proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perangkat, alat atau sarana sebagai alat bantu pembelajaran memiliki banyak jenis. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut memiliki bentuk dan kegunaan yang berbeda-beda. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru saat proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran disampaikan oleh Aksa. (2017: 40) yang menyebutkan bahwa

"media types are: object/real objects, models, direct sound, audio recordings, printed media, hard-wired Learning, Blackboard, media transparency, film frames, film (16 mm), movie sets, televisions, and images (graphics)".

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa jenis media pembelajaran adalah obyek asli, model, suara, audio, media cetak, film, papan, televisi dan gambar. Jenis-jenis media tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan efektif.

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi berdasarkan jenis, teknik dan jangkauannya. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran sangatlah beragam. Beragamnya jenis media dikarenakan fungsi-fungsinya, hal tersebut disampaikan oleh Kustandi & Sutjipto (2011:79) pengklasifikasian media pembelajaran adalah berdasarkan jenisnya yaitu media audio, visual dan audio visual. Berdasarkan tekniknya yaitu media elektronik. Dilihat dari jangkauannya yaitu jangkauan serentak seperti tv, jangkauan terbatas seperti OHP dan jangkauan individu. Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa jenis media dapat diklasifikasikan sesuai jenisnya, teknik yang digunakan dan jangkauan media.

Jenis-jenis median pembelajaran, belakangan ini juga dibagi sesuai dengan teknik atau teknologi penyusunnya. Hal tersebut disampaikan oleh Purwono, J., Sri Y., Sri A. (2014. 130) Jenis-jenis Media Pembelajaran adalah Teknologi Cetak, Teknologi Audio-visual, Teknologi Berbasis Komputer, Teknologi Gabungan. Jenis-jenis media berdasarkan teknologi tersebut saat ini lebih banyak digunakan karena lebih mudah dalam penggunaannya dan dapat lebih banyak hal yang bisa di sampaikan dalam pembelajaran.

1.3 Keunggulan Media Audio Visua

Media pembelajaran berupa video yang sesuai digunakan saat pembelajaran jarak jauh termasuk dalam media audio-visual. Menurut Joni Purwono (2014:5) mengatakan media audio-visual dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- a. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan computer

Audio visual digunakan karena menggabungkan ke dua elemen dalam satu media sehingga media tersebut menjadi jauh lebih menarik, karena media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan

menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya (Wandah Wibawanto, 2017:9). Dalam hal ini, media yang digunakan yaitu audio visual diam, karena jika menggunakan audio visual gerak maka siswa autis akan lebih fokus ke objek bukan pada penguasaan kosa kata.

Penggunaan media audio visual cenderung membuat anak lebih aktif karena mengaktifkan ke dua indera ketimbang hanya menggunakan indera telinga dan mata. Amir Hamzah Sulaeman (1985:11) mengatakan Audio visual berasal dari kata *Audible* dan *Visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat. Media atau alat-alat audio visual adalah alat-alat yang "*audible*" artinya dapat didengar dan alat-alat yang "*visible*" artinya dapat dilihat, agar cara berkomunikasi menjadi efektif. Contoh alat-alat audio visual adalah gambar, foto, slide, model, pita kaset, tape-recorder, film bersuara, dan televisi. Segala jenis dari media audio visual dapat membantu menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Penggunaan audio visual dalam media pembelajaran memiliki keberhasilan yang tinggi, hal ini terjadi karena media ini merangsang lebih dari satu indera siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani, N. dan Achmad Setiawan (2018: 9) yang menggolongkan daya ingat peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran

Komunikasi verbal	Media visual	Daya Ingat	
		3 jam	3 hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Tabel 1. Daya Ingat Peserta Didik Dengan Komunikasi Verbal Dan Visual

Penggunaan media yang berbasis verbal dan audio memiliki keberhasilan yang jauh signifikan, perbedaan tersebut karena media

audio visual memiliki manfaat yang jauh lebih baik dari pada media berbasis audio maupun visual. Hal tersebut dipertegas Abdulhan, I. dan Dermawan, D. (2013: 84) media audio visual memiliki perbedaan dengan media lainnya, antara lain

- Audio visual adalah alat-alat yang menggunakan penginderaan pengelihatian dan pendengaran
- Media audio visual pada hakekatnya adalah sesuatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan pengelihatian dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa)

Kegunaan audiovisual dalam pembelajaran tentu saja akan berbeda atmosfirnya dengan media lainnya. Karena kelebihan-kelebihan yang ada pada media audio dan media visual juga terdapat pada media audiovisual ini.

Penggunaan media dalam pembelajaran tidak semata-mata menggantikan peran guru di kelas, namun membantu mengefektifkan dan membuat suasana jauh lebih menarik, sehingga daya tarik siswa dalam belajar jadi lebih tinggi.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bukan berarti media tersebut lebih baik dari media lainnya. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan yang ada di dalamnya. Seperti halnya media audiovisual mempunyai kelebihan dan kekurangan, hal tersebut diungkapkan Arsyad (2011: 49–50) sebagai berikut:

- Kelebihan media audio visual

Kelebihan media audio visual adalah dapat melengkapi pengalaman dasar siswa, menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang, menanamkan sikap-sikap, dapat meningkatkan pemikiran, dapat menyajikan peristiwa yang sulit dilihat langsung, dapat untuk perorangan atau kelompok dan mempersingkat waktu pembelajaran.

Kelebihan media audio visual di atas menjadi pertimbangan pemilihan media audiovisual sebagai media yang digunakan dalam media pembelajaran siswa autis. Media audio visual dapat mempersingkat waktu penyampaian materi pembelajaran namun tidak menghilangkan esensi materi pembelajaran. Media pembelajaran audio visual yang disajikan adalah media yang menggunakan gambar yang menyerupai aslinya sehingga akan identik dengan bentuk aslinya.

b. Kelemahan media audio visual

Kelemahan media audio visual adalah umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film, media audio visual yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan. Namun, kelemahan media audio visual dapat di atasi dengan menggunakan bahan-bahan yang murah saat pembuatannya, media yang dibuat adalah media video yang dapat dibuat oleh siapa saja dengan biaya yang murah dan tentunya bermanfaat bagi siswa. Kelebihan dan kekurangan setiap media khususnya audiovisual bukan merupakan sebuah kendala dan juga dapat mengurangi hakikat pendidikan itu sendiri. Dengan adanya kelebihan dan kekurangan guru dapat lebih berhati-hati dalam memilih media sesuai tujuan instruksional

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian adalah guru yang memerlukan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran jarak jauh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru yang mengalami hambatan dalam pembuatan media video sebagai media pembelajaran jarak jauh dan teknik dokumentasi tahap-tahap pembuatan media video pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

3. Pembahasan

Dalam proses pembuatan video dengan kinemaster pada android, Adapun hal-hal yang perlu disiapkan, antara lain:

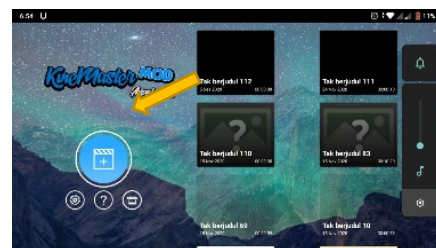


Gambar 1. Alat pembuatan video

- Lampu 2 pasang kiri dan kanan; berguna agar bayangan objek menjad *central* atau di tengah, sehingga pada proses *chroma key* menjadi lebih halus.
- Pointer*; berguna agar saat mempersentasi *slide powerpoint* bisa berganti
- Laptop; bertujuan sebagai media penyampaian materi.
- Kamera; berguna untuk merekam kegiatan membuat video.
- Layer hijau; berguna untuk pemisah objek dan latarbelakang dalam proses *chroma key*

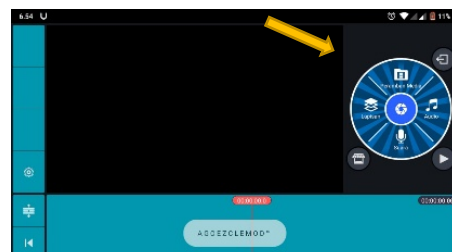
Adapun Langkah-langkah dalam proses pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *kinemaster* pada *handphone*, yaitu sebagai berikut:

- Masuk ke aplikasi *kinemaster*, kemudian pilih proyek baru
-



Gambar 1. Proses editing video

- Pilih media, lalu pilih video animasi yang telah di *download* sebagai latarbelakang video
-



Gambar 2. Proses editing video

Maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 3. Proses *editing* video

- e. Jika layar utama telah terisi, berikutnya klik menu lapisan, lalu pilih video yang telah dibuat di layar hijau sebelumnya
- f.



Gambar 4. Proses *editing* video

Jangan lupa *crop* bagian video yang bukan layer hijau, agar mempermudah *chroma key*



Gambar 5. Proses *editing* video

- g. Selanjutnya atur kecerahan video, agar warna kulit menjadi cerah dan atur juga kepekatan warna sehingga warna hijau menjadi pekat



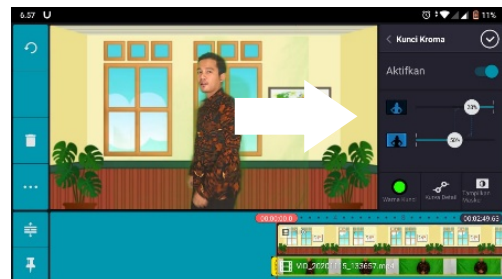
Gambar 6. Proses *editing* video

- h. Atur komposisi objek dalam video agar sesuai dengan komposisi layer utama.



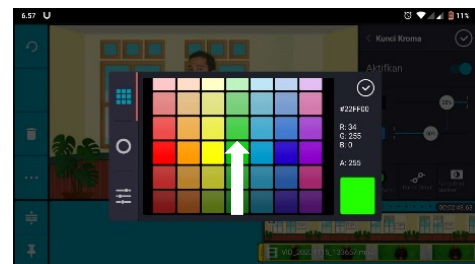
Gambar 7. Proses *editing* video

- i. Klik *chroma key* lalu *setting* akurasi pemotongan



Gambar 8. Proses *editing* video

- j. Kemudian *setting* warna hijau tua



Gambar 9. Proses *editing* video

- k. Maka hasil video akan menyatu.



Gambar 10. Proses *editing* video

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah:

- Dalam proses pengambilan video, cahaya wajib datang dari posisi kiri dan kanan agar bayangan menjadi di tengah.
- Download layer utama dengan resolusi paling tinggi baik video maupun gambar
- Sebelum mengedit *chroma key* wajib kiranya untuk megatur warna video baik *contras*, *brightness*, dan *saturation*, agar saat *chroma key* menjadi maksimal
- Jika maih terdapat bagian hijau, atur akurasi pada *chroma key* hingga menjadi halus

5. Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta. Rajawali press
- Adegbija, M.V. & M.A. Fakomogbon. 2012. Instructional Media In Teaching And Learning: A Nigerian Perspective. *Global Media Journal*, Vol 6(2), 216-230. Retrieved from <http://globalmedia.journals.ac.za/pub/article/view/114/117>.
- Ahmad Rohani. 1997. Media intruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aksa. 2017. Classification and Characteristics of Historical Learning Media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. Vol. 158(1), 37-43. Retrieved from <https://download.atlantispress.com/article/25885707.pdf>
- Amir Hamzah Sulaiman.1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan. Jakarta. PT Gramedia
- Arief S. Sadiman dkk. (2003). Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta. Rajawali press
- Ishak Abdulhak dan Deni Dermawan. (2013). Teknologi Pendidikan. Bandung. PT. REMAJA ROSDAKARYA
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2011. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwono, J., Sri Y., Sri A. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol.2(2), 127 – 144. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/142050-IDpenggunaanmedia-audio-visual-pada-mata.pdf>.
- Wibawanto, Wanda. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember. Cerdas Ulet Krea