

PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Hafizatul Khaira

Mahasiswa Prodi S-2 Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan

surel: gakbosan1000persen@gmail.com

Abstrak

Peran ICT (Information and Communication Technology) dalam dunia pendidikan sangat besar dari segi manfaat dan kelebihan yang dimiliki yaitu memudahkan akses yang luas terhadap pendidikan, mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran antara guru dan peserta didik. Menguasai ICT menjadi hal prioritas yang harus dipahami oleh semua guru sebagai standar kompetensi di era revolusi industri 4.0. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Melalui aplikasi KineMaster, seorang guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan dari peserta didik. Media pembelajaran video animasi ini juga dapat mewakili kehadiran guru ketika tidak bisa bertatap muka di dalam kelas nyata pada masa pandemi seperti saat ini yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: KineMaster, Media Pembelajaran ICT

PENDAHULUAN

Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar yang hanya bermakna ketika terjadi kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu sangat penting bagi guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan dua kegiatan yang berbeda namun berlangsung secara bersamaan. Dalam merencanakan pembelajaran guru dituntut mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini tercantum dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 8 yakni “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kemudian Pasal 10 “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”. Dari keempat kompetensi tersebut bersifat holistik dan integratif dalam kinerja guru. Oleh karena itu, secara menyeluruh sosok kompetensi guru meliputi (a) pengenalan peserta didik secara mendalam; (b) penguasaan bidang studi baik disiplin ilmu (disciplinary content) maupun bahan ajar dalam kurikulum sekolah (c) penyelenggaraan pembelajaran yang mendidik yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi proses dan hasil belajar, serta tindak lanjut untuk perbaikan dan pengayaan; dan (d) pengembangan kepribadian dan profesionalitas secara berkelanjutan. Guru yang memiliki kompetensi akan dapat melaksanakan tugasnya secara profesional.

Dari semua kompetensi ini, guru harus mampu merancang bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif. Kesuksesan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang dipakai. karena semakin bervariasi media yang dipakai, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Hal ini disebabkan variasi dan keragaman modalitas belajar peserta didik bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu cara yang dapat dipakai guru untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan membantu peserta

didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru di era digital. Media video animasi ini juga dapat mewakili kehadiran guru ketika tidak bisa bertatap muka di dalam kelas nyata pada masa pandemi seperti saat ini yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh.

Sampai saat ini media pembelajaran jarak jauh belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran karena kurang ahli dalam pengembangan media ICT oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran dengan komputer kurang optimal. Masih banyak peserta didik yang belum memahami pelajaran ketika guru membagikan materi dari jarak jauh hanya dengan mengirimkan foto materi tanpa penjelasan. Bahkan orangtua peserta didik kebingungan ketika menemani anaknya belajar. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran video animasi dengan KineMaster. Banyak aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran, tetapi KineMaster merupakan aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis ICT.

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggembarakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Jika dilihat pula dari asal katanya, 'Medius' (bahasa Latin) yang berarti 'tengah', maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media mengarah pada sebuah sarana/ alat untuk yang digunakan untuk menyajikan informasi.

Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sementara Djamarah (2010:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Kemudian menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Yang dimaksud media pembelajaran, bukan hanya benda fisik, tetapi segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, yang memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap. Beberapa contoh media pembelajaran termasuk media tradisional (papan tulis, buku teks, handout, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, slide OHP, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio, televisi, bisokop, dll.), dan media pembelajaran baru

berbasis ICT (komputer, CD, DVD, video interaktif, Internet, sistem multimedia, konferensi video, dll.).

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan di akses secara global. (Rusman, 2012).

Seiring perkembangan pendidikan, media pembelajaran berbasis ICT yang saat ini digunakan oleh guru sangat bervariasi. Dewasa ini banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah media video. Video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihat dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran.

Kemampuan memahami sebuah merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa, hal ini dikarenakan kemampuan memahami (*understanding*) merupakan kemampuan dasar pada taksonomi Bloom revisi (Gunawan & Palupi, 2012) yang merupakan pijakan siswa untuk mengembangkan dirinya sehingga memiliki kemampuan mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluation*) hingga pada akhirnya kemampuan mencipta (*creating*).

Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur juga memudahkan siswa memahami materi khususnya tentang konsep (Sudiarta & Sandra, 2016). Kedua kelebihan tersebut mengartikan bahwa video merupakan media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sekolah dasar dalam memahami konsep.

Di era revolusi industry 4.0 ini ada banyak sekali aplikasi yang menjadi media pembelajaran berbasis ICT seperti aplikasi kinemaster. Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video. Aplikasi ini menghadirkan tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup powerfull. Ini akan sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

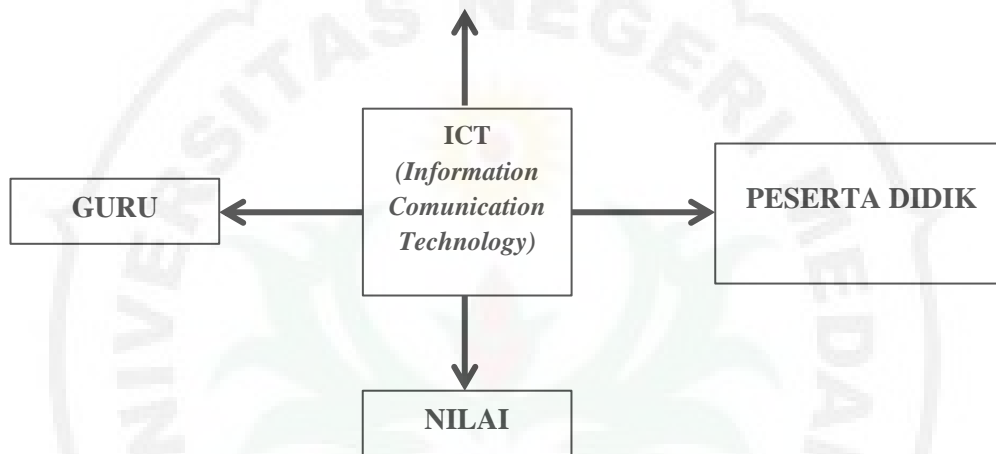
PEMBAHASAN

Information and Communication Technology (ICT) atau lebih akrab disebut sebagai Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK) memiliki potensi yang sangat besar untuk kita manfaatkan dalam dunia pendidikan. Dengan berkembangnya ICT maka berkembang pula sistem pendidikan, baik dari tingkat dasar sampai tingkat pendidikan tinggi. Berbagai cara dan media telah dikenalkan 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. Blue print TIK Depdiknas menyebutkan ada beberapa fungsi ICT dalam dunia pendidikan, yakni sebagai sumber belajar, alat bantu belajar, fasilitas pembelajaran, standard kompetensi, sistem administrasi, pendukung keputusan, dan sebagai infrastruktur. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga mendukung peserta didik guna mendapatkan pengalaman belajar secara bersama-sama dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para pakar menggunakan media komunikasi berbasis ICT secara mandiri.

Tolak ukur ICT dikategorikan menjadi kompetensi mendefinisikan, akses, mengelola, integrasi, evaluasi, berkreasi, serta berkomunikasi. Information and communication technology literacy bukan hanya pemahaman dan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup hal yang bersifat kognitif (Jamal, 2011:113).

Perkembangan ICT ini menuntut perubahan pandangan pendidikan konvensional yang memiliki ciri pendidikan yang berpusat pada guru (teacher centre education) pada pendidikan berbasis ICT yang menekankan pada pendidikan berpusat pada peserta didik (student centre education) dan penguasaan ICT (Arifin, 2012:43).

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ICT, banyak unsur-unsur yang terlibat didalamnya seperti skema proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis ICT di bawah ini.



Gambar 1. Proses Kegiatan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis ICT

Dari skema di atas, terdapat 5 unsur penting dalam proses pembelajaran yaitu guru bertugas sebagai penyampai ilmu, motivator dan pembimbing. Peserta didik merupakan objek atau target dan tujuan yang harus mencapai kompetensi dasar dalam proses belajar mengajar. Ilmu bagian yang harus diserap dan diketahui oleh peserta didik. Nilai adalah hak yang diberikan guru kepada peserta didik sesuai kemampuan mereka. Media Teknologi yang berguna sebagai sarana canggih untuk membantu proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis ICT dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media dapat dikategorikan dengan: alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media).

Media pembelajaran berbasis ICT dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, media dapat mengatasi ruang kelas, media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, media menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, media membangkitkan keinginan dan minat yang baru, media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, dan media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu konkrit sampai kepada yang abstrak. (Dewi, 2016:106)

Berikut peran media ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah a) meningkatkan mutu pembelajaran (the delivery of quality learning and teaching); b) meningkatkan profesionalisme guru (teachers' professional development); c) kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif; d) penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik; e) membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/video, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, dan

gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak; f) meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi pendidikan.

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 sesuai dengan point di atas yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik.

Kinemaster merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi KineMaster memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan kinemaster dapat dipublish secara online dan dapat diputar berulang secara offline. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut.



Gambar 2. Tampilan video pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Kinemaster

Pada aplikasi ini guru dapat menyesuaikan materi apa yang hendak diajarkan kepada peserta didik 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 aplikasi 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.

Berbicara mengenai fitur, seluruh fitur dasar software edit video ada di sini. Tidak hanya menggabungkan video, suara dan gambar, aplikasi ini juga dapat secara langsung mengeditnya ditempat tanpa harus pindah ke aplikasi lain. KineMaster juga memiliki multitrack timeline untuk mendukung seluruh komponen audio dan visual dan mengendalikannya secara langsung.

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.

KESIMPULAN

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. Salah satunya media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi kinemaster yang mampu menciptakan video animasi pembelajaran. 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 sesuai dengan point d di atas yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal., 2012, Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, Media Creative, Yogyakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur., 2011, Teknologi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan, Dive Press, Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar., 2011, Media Pembelajaran, Rajawali Pers, Jakarta.
- Asyar, Rayandra., 2012, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, Gaung Persada Press, Jakarta.
- Dewi Shalikhah, Norma., 2016, Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, Jurnal Cakrawala, No. 1, Vol XI 101-115, <http://journal.umngl.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105/60>.
- Djamarah, Syaful Bhari., 2010, Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta, Jakarta.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2012. Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. E-Jurnal Ikip Madiun, No.2Vol2 98-117, <http://ejournal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/PE/article/view/50>.
- Patimah, Risah., 2020, Praktek Edit Video melalui Aplikasi Gratis di Android, Sekolah Guru Indonesia. <https://www.sekolahguruindonesia.net/praktek-edit-video-melalui-aplikasi-gratis-di-android/>
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P., 2016, Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 49 (2): 48-58, (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/9009>)
- Rusman, dkk., 2012, Pembelajaran Berbasis TIK, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta.