

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Editing Video Berbasis Adobe Flash

Maemunah M¹, Huzaima Mas'ud²

¹ Institut Agama Islam Negeri Parepare

² Univeritas Negeri Gorontalo

Email: maemunah@iainpare.ac.id¹, huzaima@ung.ac.id²,

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas. Melalui pembelajaran berbasis multimedia, guru dapat membantu mengantarkan siswa untuk mendapatkan situasi pembelajaran yang sedemikian rupa guna memberikan pemahaman secara konkret terhadap materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini menggunakan metode R&D yaitu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif editing video berbasis adobe flash. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi animasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan akan memperdalam pemahaman dan meningkatkan minat mereka terhadap ilmu editing. Hasil analisis juga menunjukkan media pembelajaran editing video menggunakan aplikasi adobe flash dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran daring maupun luring untuk membantu peserta didik belajar dan melihat fenomena secara online.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Adobe Flash, Edit Video

ABSTRACT

In an effort to provide a quality and sustainable education, each study program needs to evaluate the Multimedia-based learning is an alternative learning that can be done in the classroom. Through based learning. In multimedia, the teacher can help lead students to get a learning situation in such a way as to provide a concrete understanding of the material presented. In this study, the development of interactive learning media for video editing based on Adobe Flash was carried out. The results of the study show that interactive learning animation simulations will deepen their understanding and increase their interest in editing. The results of the analysis also show that video editing learning media using the Adobe Flash application can be used as a support for online and offline learning to help students learn and see phenomena online.

Keywords: Instructional Media; adobe flash; Editing Video

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran

penting untuk membentuk SDM yang berkualitas dan mampu bersaing di ranah global (Rita, 2008). Dengan demikian, proses pendidikan di Indonesia harus dikelola dengan baik supaya memperoleh hasil yang maksimal (Arsyad, 2012).

Editing video adalah suatu proses panjang dari pembuatan suatu video dimulai dari penyeleksian, penambahan meta teks/judul, variasi, transisi/perpindahan, effect yg dihasilkan, pemilihan lagu, sound effect, dan narasi, hingga mewarnai suatu hasil rekaman gambar mentah menjadi sebuah video yang mempunyai tampilan dan format video yang dibutuhkan untuk ditayangkan pada kebutuhan tertentu. Proses mengedit adalah salah satu elemen yang penting di dalam bidang sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Secara singkat kesimpulan yang dapat diambil dari apa itu video editing adalah suatu serangkaian proses memilih atau menyunting gambar dari hasil rekaman shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (cut to cut) dan juga menggabungkan gambar-gambar dengan disisipkan efek dan juga sebuah transisi.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas. Melalui pembelajaran berbasis multimedia, guru dapat membantu mengantarkan siswa untuk mendapatkan situasi pembelajaran yang sedemikian rupa guna memberikan pemahaman secara konkret terhadap materi yang disampaikan (Pinunggul & Rivaldo, 2018). Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan keadaan yang sebenarnya ke dalam kelas. Sebagai contoh, kondisi pasang surut air laut dapat disajikan dalam video yang ditampilkan dalam kelas sehingga siswa tahu proses pasang surut air laut tanpa harus datang ke laut terdekat.

Multimedia masih kurang dimanfaatkan dengan baik oleh beberapa guru dalam melakukan pembelajaran di kelas. Akibatnya, pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional walaupun perangkat multimedia tersedia dengan lengkap di dalam kelas (Ngazizah, 2016). Oleh karena itu pada masa kini komputer telah memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap pembelajaran. Alat-alat demikian menawarkan kemungkinan untuk menjadi lebih baik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan (Warsita, 2013).

Pembelajaran menggunakan media komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan (Sutopo, 2003). Komputer juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pembelajaran karena dapat mempengaruhi karakteristik efektif peserta didik, sehingga peserta didik tidak mudah lupa dan tidak pernah bosan. Menggunakan media pembelajaran lebih efektif dan praktis dalam pembelajaran (Khuzaini & Santosa, 2016).

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan Adobe Flash CS6 diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan menambah motivasi siswa dalam belajar meningkat karena lebih interaktif dan efisien (Khuzaini, 2019). Materi pokok yang dikembangkan dalam bahan ajar ini yaitu materi tentang penjelasan pada aplikasi apa saja yang bisa digunakan dalam editing video. Salah satu media yang digunakan yaitu dengan pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD), pembelajaran interaktif ini menjadi solusi terbaik untuk siswa SMK kelas XI dan bahan presentasi yang tentunya lebih efektif dan dapat membuat siswa lebih memahami konsep pelajaran yang disampaikan tersebut khususnya mata pelajaran editing video. Adobe Flash Professional juga dapat membuat

game interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi sehingga dapat menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Visualisasi sendiri dapat diartikan sebagai pembelajaran matematika yang diungkapkan melalui grafik atau gambar.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Adobe Flash dalam pembelajaran editing video yang diharapkan dengan pengembangan ini salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran yang bisa mengurangi anggapan siswa bahwa pelajaran yang membosankan.

Pendahuluan ditulis dengan Arial-12 tegak, dengan spasi 1. Tiap paragraf diawali kata yang menjorok ke dalam 6 digit, atau sekitar 1 cm dari tepi kiri tiap kolom.

Materi dan Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Dimana dilakukan analisis bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang menarik. Setelah itu dilakukan pengembangan dengan merancang dan mengabungkan suatu video animasi pembelajaran yang telah ada di youtube, penulis memilih video yang mudah dipahami, dimengerti serta bisa digunakan dengan mudah.

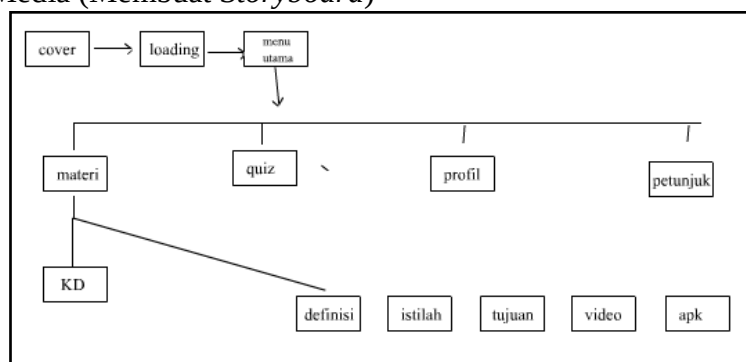
Hasil

Berdasarkan hasil analisis dihasilkan konsep media pembelajaran pada muatan pelajaran Matematika. Dari hasil konsep tersebut kemudian dibuat media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya yaitu dengan menggunakan Adobe Flash. Perancangan materi untuk media pembelajaran berbasis komputer pada muatan pelajaran Matematika melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

1. Analisis
2. Review Instruksional
3. Analisis Software yang Relevan

Hasil pengembangan software media pembelajaran pada muatan pelajaran Matematika berupa software media pembelajaran yang dikemas dalam Compact Disc (CD). Beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu antara lain:

1. Desain Media (Membuat *Storyboard*)



Gambar 1. Storyboard

2. Fase Realisasi/Konstruksi

Fase konstruksi adalah tahap menterjemahkan atau memindah desain ketampilan sebenarnya dalam bentuk didesain media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan menggunakan software Articulate Storyline. Program Articulate Storyline digunakan untuk merancang media secara keseluruhan, sedangkan program pendukung yang digunakan adalah Adobe Photoshop untuk menggambar background media dan Adobe Flash untuk mengolah narasi. Adapun fase realisasi ini meliputi:

a. Halaman depan

Pada halaman depan ini dinamakan halaman intro atau cover dari media pembelajaran. Terdapat tombol navigasi start untuk memulai media, tampilan halaman depan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Depan

b. Menu utama

Pada halaman menu utama terdapat beberapa tombol menu dan tombol navigasi, tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3.

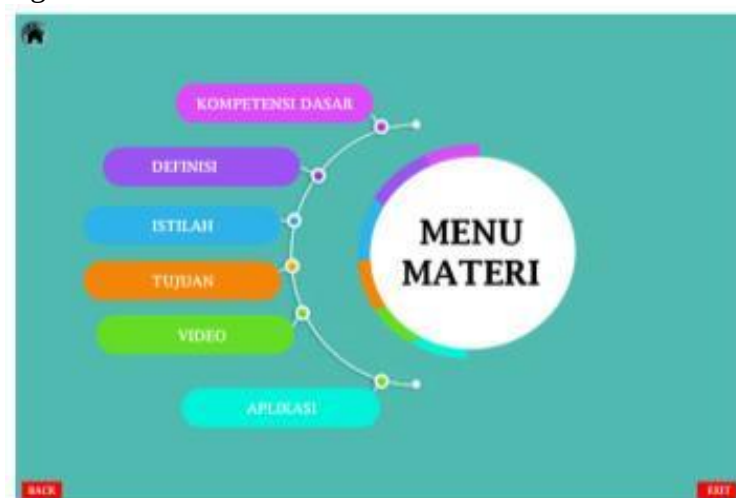


Gambar 3. Halaman Menu Utama

c. Submenu Materi

Halaman menu materi berisi tentang materi editing video diantaranya terdapat pengertian dari materi editing video itu sendiri, gambar, dan video tutorial aplikasi. Tampilan halaman submenu materi dapat dilihat

pada gambar 4.



Gambar 4. Submenu Materi

d. Submenu Quiz

Halaman quiz berisi beberapa button diantaranya button untuk masuk quiz, soal, jawaban dan skor hasil quiz. Tampilan halaman submenu quiz dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Submenu Quiz

e. Submenu Petunjuk

Halaman submenu petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan media, tampilan halaman submenu petunjuk dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Submenu Petunjuk

Media pembelajaran editing video ini dapat dijadikan salah satu solusi untuk membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang disajikan. Dengan desain yang dapat diatur semenarik mungkin dan dapat ditautkan pada fasilitas online lainnya yang berupa gambar, animasi, video, bahkan simulasi diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan oleh guru.

Kesimpulan

Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif editing video menggunakan adobe flash. Hasil analisis menunjukkan bahwa simulasi animasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan akan memperdalam pemahaman dan meningkatkan minat mereka terhadap ilmu editing. Media pembelajaran editing video menggunakan aplikasi adobe flash dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran daring maupun luring untuk membantu peserta didik belajar dan melihat fenomena secara online. Media pembelajaran ini bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui smartphone, laptop, maupun tablet, kemudian efektif meningkatkan hasil belajar, interaksi siswa selama pembelajaran, dan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- [1]. Arsyad, A. 2012. **Media Pembelajaran**. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2]. Bhari, S., & Djamarah. 2010. **Psikologi Belajar**. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3]. Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional.
- [4]. Estuwardu, Norayeni, A., & Mustadi, A. 2015. **Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar**, Jurnal Pendidikan Karakter. Jurnal Pendidikan Karakter, 5(2), 160–164.



- [5]. Hamzah, H. ., & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [6]. Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.