

PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE FILMORA9 PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

*(Development of video learning media using Wondershare Fimora9 application in Computer
System subjects)*

Galih Jati Prakoso, Sutarman

Program Studi Pendidikan Informatika
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Pacitan
Jl. Cut Nyak Dien No.4A, Kebon, Ploso, Kec. Pacitan,
Kabupaten Pacitan, Jawa Timur 63515

ABSTRAK

Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi covid-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia. Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid. Beban itu merupakan tanggung jawab semua elemen pendidikan khususnya negara dalam memfasilitasi kelangsungan sekolah bagi semua stakeholders pendidikan guna melakukan pembelajaran jarakjauh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran menggunakan wondershare fimora9 sehingga menghasilkan video pembelajaran yang layak digunakan ditengah pandemi covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu model pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran Sistem Komputer yang lebih bersifat lihat, dengan dan praktikan. Maksudnya, merupakan pengembangan dari model bahan ajar dalam bentuk lain, yang sifatnya melengkapi bahan ajar yang sudah ada. Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai audio dan video menggunakan aplikasi wondershare fimora9. Hasil yang akan dicapai dari pembuatan media pembelajaran ini adalah bahwa siswa dapat memahami mata pelajaran Sistem Komputer.

Kata kunci: Covid-19, Pembelajaran daring, Wondershare Fimora9

A. PENDAHULUAN

Pada Desember 2019 muncul kasus serupa dengan *pneumonia* yang tidak diketahui di Wuhan, China (Lee, 2020). Kasus tersebut di akibatkan oleh virus *corona* atau yang dikenal dengan COVID-19 (*Corona Virus Desese-2019*). Karakteristik virus ini adalah kecepatan penyebaran yang tinggi. WHO lalu melabeli wabah virus Covid-19 ini sebagai pandemi global. Virus Corona juga telah mewabah di Indonesia sejak awal Maret hingga saat ini jumlah orang yang terinfeksi virus corona atau Covid-19 ini masih meningkat setiap harinya yang tersebar di 34 provinsi dan 415 kabupaten/kota. Dampak yang ditimbulkan dari pandemi COVID-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Berbagai kebijakan

telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia untuk mengurangi tingkat penyebaran virus corona dengan memberlakukan *social distancing*, *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (pembatasan social berskala besar) pada beberapa daerah. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang diseluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia. Untuk mencegah penyebaran virus ini, pemerintah memberikan kebijakan untuk mengurangi aktivitas luar rumah dan melakukan aktivitas dari rumah masing-masing termasuk sekolah. Wabah COVID-19 mendesak pengujian pendidikan jarak jauh hampir yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya (Sun et al., 2020) bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, guru hingga orang tua. Mengingat pada masa pandemic, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat ini (Kusuma & Hamidah, 2020). Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup. Seperti yang sudah diketahui, beberapa waktu belakangan ini semua pembelajaran secara langsung telah ditiadakan. Ini merupakan dampak Corona bagi pendidikan yang paling jelas terlihat dan dapat dirasakan oleh semua orang.

Oleh karena itu dikeluarkan pengumuman dari pemerintah mengenai larangan ke sekolah dan tatap muka bagi proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Sehingga mengharuskan pendidik menggunakan metode pembelajaran daring untuk melanjutkan proses pembelajaran. Pembelajaran daring dapat diartikan bahwa pembelajaran yang menghubungkan jarak jauh antara peserta didik dan pendidik yang dihubungkan melalui ruang kelas maya (Firman, 2020). Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh. Ini didukung dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industry 4.0 saat ini. Pembelajaran online secara efektif untuk melaksanakan pembelajaran meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda. Ini mampu menyelesaikan permasalahan keterlambatan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan. *Pandemic COVID-19* secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk mempertahankan pembelajaran secara online. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, website, jejaring social maupun *learning management system*. Berbagai platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan salah satunya dengan video media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi wondershare filmora9.

Wondershare Filmora Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. Saat ini banyak program editing video dengan reputasi yang tinggi dan dipakai di stasiun TV seperti Adobe Premiere atau lainnya, tapi bagi

editor video pemula mungkin membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan satu proyek video, itu pun hasilnya belum tentu memuaskan. Wondershare Filmora Video Editing memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja filmora juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, filmora editor video tidak mengesampingkan fitur, sehingga tidak perlu khawatir dengan kualitas hasil editannya. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pembelajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu apalagi pada saat pandemic covid-19 saat ini. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan termotivasi untuk belajar, dengan menggunakan media video akan berpengaruh dalam proses pelajaran dan tentunya pendidikan perlu memiliki terobosan baru yang lebih energik dalam pembelajaran karena dengan adanya media yang tepat proses pembelajaran akan mudah berjalan kemudian siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan, sehingga materi pelajaran yang disampaikan akan diserap oleh siswa secara otomatis akan meningkatkan kemampuan belajar siswa.

B. TUJUAN

Dalam suatu penelitian tentunya memiliki suatu tujuan mengapa penelitian tersebut dilakukan. Oleh karena itu peneliti memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan media video dengan Software Wondershare Filmora9 pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Untuk mendeskripsikan cara-cara pembuatan video media dengan Software Wondershare Filmora.

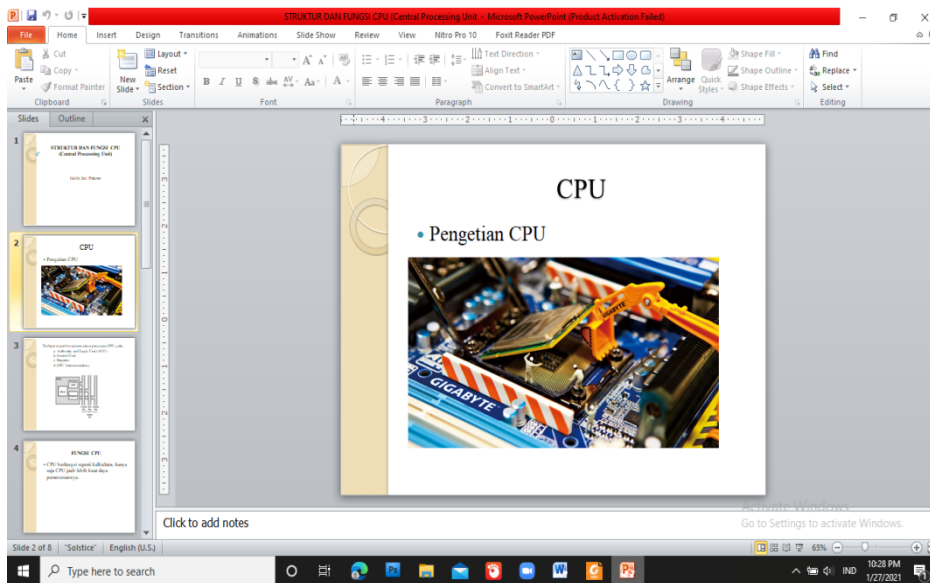
C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan subjek penelitian Wondershare Filmora9. Metode ini dipilih karena dapat menjelaskan perancangan dan pembuatan video media pembelajaran sistem komputer. Peneliti mengumpulkan data mata pelajaran terlebih dahulu, kemudian dikembangkan menggunakan Wondershare Filmora9.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan video pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer tahapan pertama yang dilakukan adalah dengan membuat microsoft powerpoint terlebih dahulu sebagai

sarana bahan pembuatan video pembelajaran. Terdapat ringkasan materi yang ada didalam microsoft powerpoint tersebut.



Gambar 2. Materi Sistem Komputer Dengan Menggunakan microsoft powerpoint

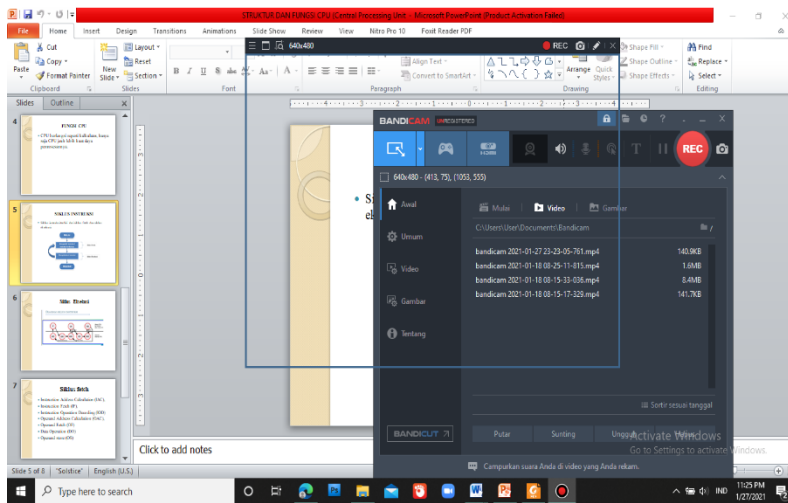
Pada tahap produksi video, peneliti mendokumentasi video tersebut menggunakan *handphone* sambil menjelaskan materi sistem komputer. Pembahasan materi ini dibuka dengan mengucap salam terlebih dahulu. Kemudian setelah itu perkenalan dan pembahasan materi yang bertema fungsi dan struktur CPU hingga selesai dan diakhiri dengan salam. Materi tersebut mencakup tentang pengertian CPU, komponen-komponen CPU, fungsi CPU, dan siklus intruksi.



Gambar 1. Saat merekam penyampaian materi menggunakan handphone

Tidak hana *record* video melalui *handphone* saja, tetapi juga *record* layar laptop menggunakan aplikasi *software* Bandicam dilakukan secara bersamaan. Bandicam adalah

program perekam paling ringan untuk Windows yang bisa merekam apa pun di layar PC dengan kualitas tinggi. Serta bisa merekam di area tertentu di layar PC, atau menangkap gambar yang memakai teknologi DirectX/OpenGL/Vulkan.



. Gambar 3. Saat record layar menggunakan Bandicam

Tahap terakhir yaitu editing video menggunakan Wondershare Fimora9. Pada tahap editing video langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Buka terlebih dahulu Wondershare Fimora9
- Kemudian klik file pilih *import* media dan pilih video mana yang akan diedit.
- Tambahkan video dua yang dipilih kedalam *trek* atau *timeline*. Setiap media yang sudah sobat masukan akan otomatis masuk ke bagian timeline/trek.
- Tambahkan media yang sobat pilih dengan menumpuk media yang sudah ada dan kemudian kecilkan ukuran video hasil record handphone
- Selanjutnya sesuaikan video hasil record handphone dengan video hasil record bandicam
- Cut video yang tidak diinginkan dengan cara pilih cut
- Kemudian save video dengan cara pilih ekspor dan pilih save.



. **Gambar 4.** Hasil video media pembelajaran

Video hasil editing Wondershare Fimora9 tadi kemudian di kirim kepada siswa sebagai video pembelajaran untuk materi sistem komputer. Video media pembelajaran tersebut sangat membantu siswa dalam belajar karena guru dapat memberikan materi dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Video pembelajaran tersebut juga dishare ke youtube dan apabila siswa kurang paham dipersilahkan bertanya melalui aplikasi Whatsapp.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kesiapan pendidik dalam menyiapkan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 harus bisa beradaptasi dengan cepat agar pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Karena ketidaksiapan peserta pendidik dalam menyampaikan materi pada akhirnya menimbulkan rasa jenuh dan bosan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Berbagai platform media online dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan salah satunya dengan membuat video media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi wondershare fimora9. Video media pembelajaran tersebut sangat membantu siswa dalam belajar karena guru dapat memberikan materi dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Video pembelajaran tersebut juga dishare ke youtube dan apabila siswa kurang paham dipersilahkan bertanya melalui aplikasi Whatsapp.

F. DAFTAR PUSTAKA

Luh Devi Herliandry, N. M. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 66-68.

Yunita Bouatoa, F. L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL. *JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL*, 72-77.