
APLIKASI SISTEM PEMBELAJARAN VIDEOGRAFI DI MADRASAH ALIYAH DARUL FALAH SEBAGAI PANDUAN KEGIATAN *LIFE SKILL*

Arin Yuli Astuti

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Email: arinyuliti@gmail.com

Khoiru Nurfitri

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Email: nurfitrikhoiru9@gmail.com

Ismail Abdurrozaq

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Email: iizzuel@gmail.com

ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi video sangat dibutuhkan dalam masyarakat. Video merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan informasi. Dengan menggunakan tayangan video apapun informasi yang disampaikan akan lebih menarik dan meyakinkan. Sebab video merupakan sarana simulasi tentang apa yang akan diinformasikan kepada orang. Banyak aplikasi baru yang bermunculan dalam editing video. Namun pengguna aplikasi hanya sekedar memotong dan juga menggabungkan video sesuai dengan keinginan masing-masing pengguna. Dalam proses editing video tidak cukup hanya sekedar memotong dan menggabungkan saja, namun ada konsep dan teori supaya video bisa dinikmati oleh siapa saja yang melihatnya. Pondok Pesantren Darul Falah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang begitu pesat perkembangannya di wilayah Ponorogo. Mulai dari sistem dan konsep belajar mengajarnya saja namun dari pihak yayasan sangat memperhatikan bekal kemampuan keterampilan untuk para santri. Untuk mendukung dan mengembangkan keterampilan santri yayasan Darul Falah memberikan beberapa kegiatan *life skill* sebagai bekal. Jadi santri bukan hanya paham dalam ilmu pengetahuan umum dan agama saja, namun keterampilan juga dikembangkan. Tujuan pengembangan ekstra *life skill* ini adalah, santri nantinya terampil dan cekatan dalam kehidupan sehari-hari sesuai bidang yang ditekuni. Contoh *life skill* yang ada di Pondok Pesantren Darul Falah adalah *life skill* Pembelajaran editing video. Tujuan dari *life skill* pembelajaran editing video diharapkan santri mampu membuat video pendek, iklan, bahkan mereka mampu membuat film sebagai media dakwah sesuai dengan tujuan utama. Dengan merancang aplikasi ini diharapkan hasil belajar siswa dapat lebih maksimal dalam editing video.

Kata kunci: aplikasi pembelajaran, videografi, *life skill*

ABSTRACT

In the development of video technology is needed in society. Video is one of the means in conveying information. By using any video shows the information conveyed will be more interesting and convincing. Because video is a simulation tool about what people will be informed. Many new applications have sprung up in video editing. However, application users simply cut and also combine videos according to the wishes of each user. In the video editing it is not enough

just to cut and combine it, but there are concepts and theories so that the video can be enjoyed by anyone who sees it. Darul Falah Islamic Boarding School is one of the rapidly developing educational institutions in the Ponorogo region. Starting from the system and concept of teaching and learning only, but from the foundation is very concerned about the provision of skills for students. To support and develop the skills of the santri, the Darul Falah foundation provides several life skills activities as provisions. So students are not only understood in general science and religion, but also developed skills. The purpose of developing this extra life skill is that students will be skilled and skillful in their daily lives according to their occupied fields. Examples of life skills in Darul Falah Islamic Boarding School are life learning video editing skills. The aim of life editing video learning skills is expected to be able to make students short videos, advertisements, and even they are able to make films as propaganda media in accordance with the main goal. By designing this application it is expected that student learning outcomes can be more maximized in video editing. Keywords: Learning Applications, Video Graphics, Life Skills.

Keywords: learning applications, videography, life skills

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi video sangat dibutuhkan dalam masyarakat. Video merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan informasi. Dengan menggunakan tayangan video apapun informasi yang disampaikan akan lebih menarik dan meyakinkan. Sebab video merupakan sarana simulasi tentang apa yang akan diinformasikan kepada orang.

Banyak aplikasi baru yang bermunculan dalam editing video. Namun pengguna aplikasi hanya sekedar memotong dan juga menggabungkan video sesuai dengan keinginan masing-masing pengguna. Dalam proses editing video tidak cukup hanya sekedar memotong dan menggabungkan saja, namun ada konsep dan teori supaya video bisa dinikmati oleh siapa saja yang melihatnya.

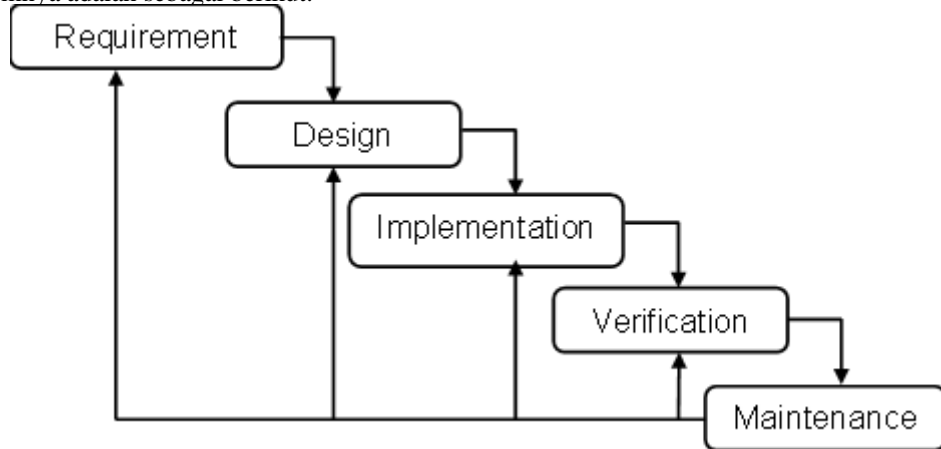
Pondok Pesantren Darul Falah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang begitu pesat perkembangannya di wilayah Ponorogo. Mulai dari system dan konsep belajar mengajarnya saja namun dari pihak yayasan sangat memperhatikan bekal kemampuan keterampilan untuk para santri. Untuk mendukung dan mengembangkan keterampilan santri yayasan Darul Falah memberikan beberapa kegiatan *life skill* sebagai bekal. Jadi santri bukan hanya paham dalam ilmu pengetahuan umum dan agama saja, namun keterampilan juga dikembangkan. Tujuan pengembangan ekstra *life skill* ini adalah, santri nantinya terampil dan cekatan dalam kehidupan sehari-hari sesuai bidang yang ditekuni. Contoh *life skill* yang ada di Pondok Pesantren Darul Falah adalah *life skill* Pembelajaran editing video. Tujuan dari *life skill* pembelajaran editing video diharapkan santri mampu membuat video pendek, iklan, bahkan mereka mampu membuat film sebagai media dakwah sesuai dengan tujuan utama.

Pembelajaran editing video tidak cukup dilaksanakan dalam satu hingga 3 kali pertemuan. Harus melalui 12 kali pertemuan sehingga dapat maksimal dalam belajar editing video dengan baik. Untuk memenuhi kriteria tersebut peneliti mencoba memberikan terobosan baru dalam belajar editing video dengan menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran editing videografi dengan berbasis android. Dengan merancang aplikasi ini diharapkan hasil belajar siswa dapat lebih maksimal dalam editing video. Aplikasi yang akan dirancang akan memiliki banyak fasilitas menu, seperti teori dari editing video, pemilihan software, format penyimpanan, hingga materi-materi yang menjelaskan bagaimana membuat video menjadi sebuah tayangan yang dapat dinikmati oleh semua orang. Dengan aplikasi yang berbasis android diharapkan kapan saja santri dapat belajar secara mandiri kapanpun waktunya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu menggunakan metode pengembangan system waterfall. Menurut Pressman (2015:42), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear*

Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Adapun alur sistemnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Penelitian Waterfall

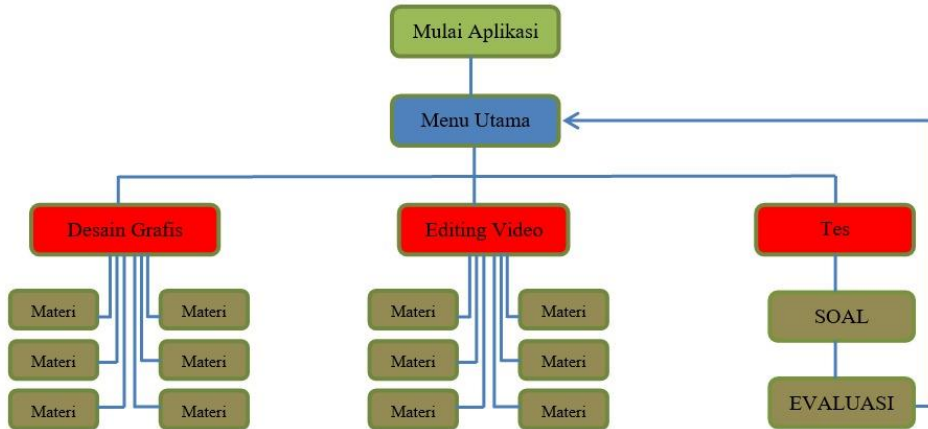
Dari alur penelitian di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisa kebutuhan *user*, analisa perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan sistem.
- b. Desain Sistem
Tahap selanjutnya yaitu mendesain sistem. Tahap ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang dianalisa seperti rancangan tampilan pengembangan sistem.
- c. *Coding* (Penulisan Kode Program)
Aktivitas pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah yang dimengerti komputer.
- d. *Testing* (Pengujian Program)
Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desain dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.
- e. *Operation and Maintenance* (Pemeliharaan Program)
Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode *waterfall* sampai sistem dapat diimplementasikan. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap - tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi dan pengembangan unit sistem, serta pemeliharaan program. Pemeliharaan sistem dapat dilakukan oleh seorang administrator untuk meningkatkan kualitas sistem agar jauh lebih baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dirancanglah sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam proses belajar. Berikut bentuk aplikasi yang dirancang untuk materi videografi:

Perancangan aplikasi ini dibuat untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat belajar kapanpun juga. Aplikasi ini dilengkapi dengan kuis yang dapat mengasah kemampuan siswa. Berikut diagram alir aplikasi videografi:



Gambar 2. Bagan Alir Aplikasi Videografi

Keterangan:

- a. Mulai aplikasi
 Menu ini menunjukkan memulainya proses aplikasi berjalan. Dari tampilan utama akan muncul beberapa tampilan dan pengenalan tentang logo aplikasi yang digunakan.
- b. Menu Utama
 Menu ini berisi tentang 3 menu utama yang akan dipelajari oleh siswa. Isi menu utama diantaranya adalah materi tentang Desain Grafis, *Editing Video* dan Tes Kemampuan.
- c. Desain Grafis
 Materi Desain Grafis berisikan tentang *Design Fundamentals* (Dasar-Dasar Desain), Fotografi dan Manipulasi Objek, *Creative Drawing*, Etika Tipografi, Fotografi dan Desain, *Single Page Design*.
- d. Editing video
 Materi ini berisikan tentang *editing video*, *editing audio*, *special effect*, *recording*, penggabungan animasi dan *rendering*.
- e. Tes kemampuan
 Menu ini berisikan tentang soal - soal terkait materi yang ada di sistem tentang videografi. Soal akan muncul dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 100 soal secara acak. Jika peserta sudah mengerjakan semua soal maka akan muncul hasil dan juga evaluasi soal.

Setelah selesai pembuatan aplikasi, langkah selanjutnya adalah uji kelayakan aplikasi. Uji kelayakan awal aplikasi dilakukan oleh *validator* ahli dan menunjukkan persentase nilai akhir yaitu sebesar 89% dan tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Namun, meskipun aplikasi videografi telah layak digunakan sebagai media pembelajaran, aplikasi tersebut masih direvisi terlebih dahulu sesuai dengan saran - saran yang diberikan oleh *validator* ahli sebelum diuji coba di dalam kelas. Aplikasi videografi yang telah direvisi diuji kembalinya oleh para *validator* ahli materi dan media dengan teknik yang sama. Hasil validasi 2 siklus dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Analisis data hasil uji kelayakan aplikasi Videografi oleh validator ahli materi

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Nilai Validasi I (%)	Nilai Validasi II (%)
Kesesuaian Materi	4	83	96
Kesesuaian Ilustrasi	5	93	100
Media			
Tata Bahasa	1	82	92
Manfaat Media	2	90	93
Persentase Nilai Akhir		89	95,25

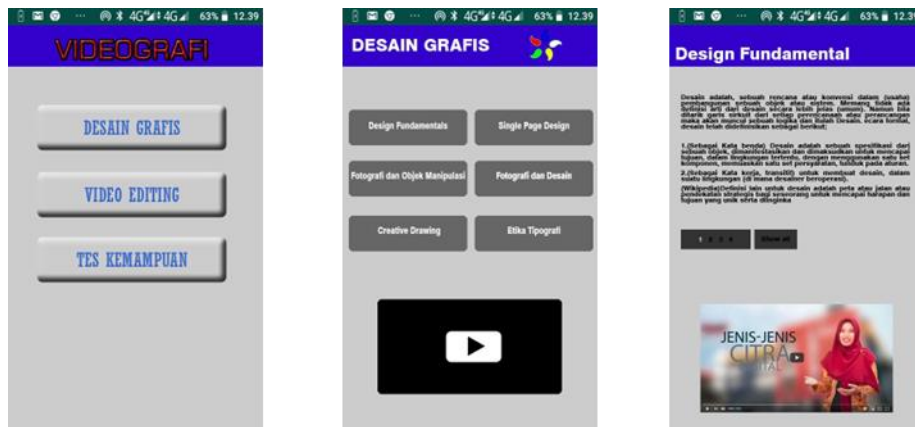
Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat validitas media terutama pada kesesuaian materi dan ilustrasi yang digunakan dalam media yang dikembangkan sudah menunjukkan nilai yang baik pada tahap pertama, tapi masih ada beberapa komponen yang harus diperbaiki seperti kesalahan pemilihan kata baku, pemilihan warna yang sesuai dengan tema. Setelah direvisi, validasi ulang

dilakukan untuk menghasilkan produk akhir. Dari validasi pada putaran kedua, aplikasi videografi dinyatakan valid dengan skor 95,25% yang masuk dalam kategori sangat valid. (Sugiharni, 2018) menyatakan bahwa skor di atas 80 untuk nilai validitas konten suatu media tergolong ke dalam kategori sangat tinggi, sehingga walaupun ada bagian yang harus direvisi, media sudah dapat digunakan untuk pembelajaran. Validasi konten merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam riset pengembangan media pembelajaran. Validasi ahli tidak hanya berguna bagi tim peneliti dalam merumuskan dan mengembangkan media tapi juga sangat penting bagi pengguna media dalam menghindari kesalahan konsep dan kesesuaian media dengan karakteristik materi yang dimuat di dalamnya. Media pembelajaran sering digunakan oleh pengajar untuk mengatasi miskonsepsi siswa di antaranya berupa media interaktif (Fitria, dkk., 2016 [3]; Zukhruf, dkk., 2017 [8]), media animasi (Safrida, dkk., 2017 [6]), dan virtual reality (Swandi, dkk., 2015 [7]), sehingga kesalahan dalam konten atau isi suatu media belajar sangat mempengaruhi pemahaman suatu konsep, dan oleh sebab itu harus benar-benar dihindari. Hasil validasi ahli media juga menunjukkan nilai dalam kategori baik dengan skor 85% sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Skor Validasi (%)
Tampilan Visual	6	85
Rekayasa Perangkat Lunak	4	85
Tata Bahasa	4	82
Manfaat Media	3	88
Persentase Nilai Akhir		85

Tabel 2 menampilkan nilai validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan skor sebesar 85 dan masuk dalam kategori sangat baik. Validasi ahli media tidak dilakukan dua kali karena tidak ada saran yang diberikan oleh ahli. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran di atas, aplikasi android ini kemudian dapat digunakan pada tahap percobaan. Gambaran atau tampilan aplikasi videografi yang sudah dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Aplikasi Videografi

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dan perancangan aplikasi yang sudah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa manfaat aplikasi videografi sangat dibutuhkan oleh santri saat ingin mengulang kembali tentang *editing video*. Di dalam aplikasi siswa akan belajar dengan tutor yang secara detail mencontohkan proses praktikum maupun teori. Jika siswa kurang faham maka dapat mengulang kembali hingga mempraktekkan dengan sendiri. Selain praktek akan ada soal evaluasi terkait seputar materi yang diberikan, dengan tujuan mengasah pengetahuan siswa terkait materi videografi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- [2]. Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [3]. Fitria, S.P., & Kasmui. 2016. “Penggunaan multimedia interaktif dalam meminimalisasi miskonsepsi siswa pada materi pokok larutan penyangga”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1):1641–1650.
- [4]. Media Edukasi. 2012. Unsur Multimedia dalam Pembelajaran. <http://www.medukasi.web.id/2012/06/unsur-multimedia-dalam-pembelajaran.html> diakses tanggal 20 Desember 2012.
- [5]. Pressman, R.S (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- [6]. Safrida, S., Cut, R.D., & Abdullah, A. 2017. “Penggunaan modul dan media animasi dalam mengurangi miskonsepsi siswa pada materi sistem peredaran darah di SMAN 5 Kota Banda Aceh”. *Jurnal Pencerahan*, 11(1):39–45
- [7]. Swandi, A., Siti N.H., & Irsan, L.J. 2015. “Pengembangan media pembelajaran laboratorium virtual untuk mengatasi miskonsepsi pada materi fisika inti di SMAN 1 Binamu”. *Jurnal Fisika Indonesia* 18(52):20–24.
- [8]. Zukhruf, K.D., Khaldun, I., & Ilyas, S. 2017. “Remediasi miskonsepsi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi fluida statis”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 4(1):56–68.