

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMOTO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF PASCA PANDEMI COVID-19

Narinda

Universitas Singaperbangsa Karawang

narindalfntnd@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan tercipta guna untuk melakukan perubahan kearah yang lebih baik, maka tiap-tiap proses pembelajaran perlu perhatian khusus agar mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Ketika pandemi covid-19 melanda dunia, pembelajaran dialihkan menjadi pembelajaran daring. Guru memanfaatkan segala macam media pembelajaran dalam pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu media audio visual animoto. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pasca pandemi covid-19. Maka, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan membantu peserta didik untuk mengoptimalkan pemerolehan pemahaman dan pengetahuan pada proses pembelajaran serta mampu memulihkan dan mengoptimalkan pembelajaran pasca pandemi covid-19. Hal ini juga sebagai bentuk upaya pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi yang sudah tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan media audio visual animoto sebagai media pembelajaran alternatif pasca pandemi covid-19. Artikel ini merupakan kajian kepustakaan yang diambil dari berbagai buku Pustaka, penelitian yang dipublikasikan dan tidak dipublikasikan. Penggunaan animoto sebagai media pembelajaran sangatlah mudah digunakan. Selain itu, hasil dari pembuatan videonya pun sangat menarik. penggunaan media animoto sebagai media pembelajaran alternatif pasca pandemic covid-19 sangat cocok dan membantu mengoptimalkan pembelajaran.

Kata kunci: Audio Visual Animoto, Pasca Pandemi

A. PENDAHULUAN

Pada saat pandemi covid-19 melanda dunia, seluruh aspek kehidupan dilaksanakan melalui dunia maya. Pembelajaran dialihkan melalui internet menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring dilakukan agar memudahkan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran tanpa harus bertatap muka. Oleh karena, ketika pandemi, guru dan siswa dilarang untuk melakukan tatap muka untuk mencegah penyebaran virus. Namun, terjadi berbagai macam kendala sehingga mewajibkan guru untuk menemukan solusi terbaik yaitu dengan menyesuaikan metode mengajarnya maupun berinovasi dengan menggunakan media pembelajarannya. Siswa juga diharapkan ikut berperan melalui peningkatan minat belajar.

Media pembelajaran menjadi alternatif pembelajaran yang sangat tepat. Media pembelajaran berperan yang sangat penting dalam memperoleh pemahaman mengenai

materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* adalah bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan dan dikelola (dievaluasi untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019:7-8).

Media pembelajaran merupakan alat penyampaian informasi pesan terkait materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik melalui fungsinya sebagai media pembelajaran yakni dapat memusatkan perhatian siswa, sehingga mempengaruhi pemerolehan pemahaman materi pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran tersebut dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas peserta didik secara keseluruhan, dengan melalui yakni membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan (Suyono dan Hariyanto, 2011).

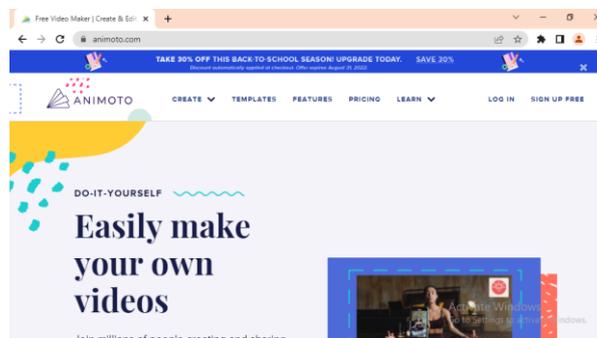
Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk digunakan yakni media pembelajaran audio visual. Media audio visual merupakan suatu jenis media yang selain mengandung unsur suara didalamnya juga mengandung unsur gambar, yang mana dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya (Sanjaya, 2014). Salah satu pembuat media audio visual yakni animoto. Animoto merupakan layanan pembuatan video yang mudah digunakan dan diakses melalui internet. Animoto sebagai layanan pembuatan video yang memudahkan dan menyenangkan untuk membuat dan berbagi video yakni dapat menggunakan gambar, klip video, kata, dan musik yang sudah tersedia ataupun bisa menggunakan *file* pribadi secara *custom*. Animoto merupakan perangkat lunak yang tersedia pada *web*/internet dengan menyediakan berbagai macam tools untuk pembuatan dan pengeditan video.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Artikel ini merupakan kajian kepustakaan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang digunakan yaitu mengenai kepustakaan yang diambil dari penelitian yang dipublikasikan dan tidak dipublikasikan. Selain itu, menggunakan artikel ilmiah dan jurnal-jurnal ilmiah pendukung. Penelitian ini memilih berbagai referensi untuk dianalisis dan disimpulkan sebagai sumber gagasan baru dan perspektif baru yang berkaitan dengan topik yaitu penggunaan aplikasi animoto sebagai media pembelajaran alternatif.

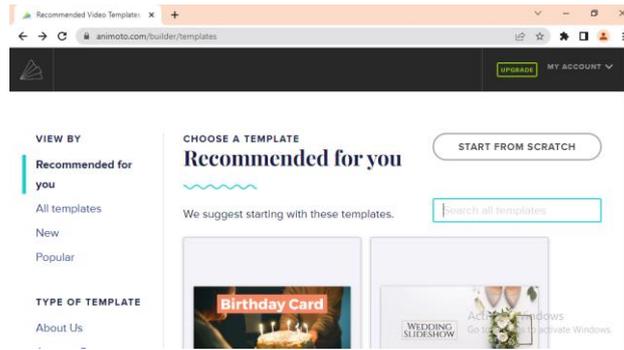
C. HASIL PENELITIAN

Penggunaan animoto sebagai media pembelajaran sangat mudah untuk diakses dan digunakan, serta penggunaan animoto dijadikan solusi membuat video dengan mudah tanpa mendownload aplikasi. Selain itu, pembuatan video yang dihasilkan dari animoto sangat menarik. Ketika menggunakan animoto terdapat paket *template/tools* gratis dan berbayar, namun paket *template/tools* gratis yang tersedia di animoto ada banyak dan tidak kalah jauh bagus dengan paket *template/tools* dengan yang berbayar. Dalam hal ini berbagai template yang tersedia dan telah disesuaikan sebelumnya, kemudian ketika template tersebut akan digunakan dapat disesuaikan kembali oleh pengguna sesuai kebutuhan. Pengguna dapat menggunakan animoto dengan mengakses <https://animoto.com/>. Berikut merupakan cara pembuatan media pembelajaran menggunakan animoto.



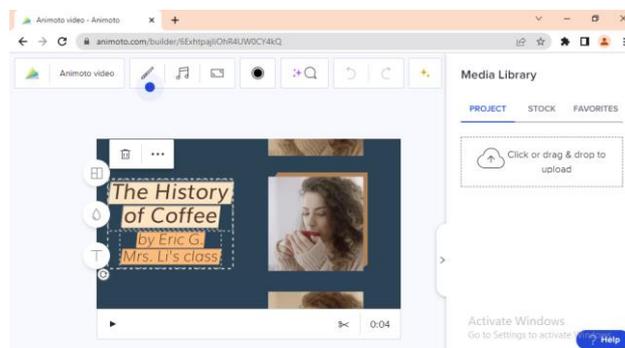
Gambar 4.1 Tampilan untuk *Login* Aplikasi Animoto

Langkah pertama yang perlu pengguna lakukan adalah mengakses <https://animoto.com/>. Gambar di atas merupakan tampilan untuk login ke animoto, pengguna dapat mengklik *log in*, selanjutnya pengguna dapat *log in* dengan mudah menggunakan akun google yang aktif.



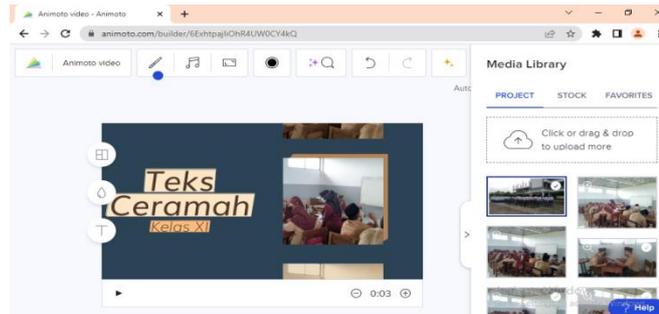
Gambar 4.2 Tampilan Memilih Template

Langkah 2 yakni pengguna sebelumnya perlu mengklik bagian *create* maka akan muncul tampilan berbagai macam template seperti gambar di atas, lalu pengguna bisa memilih template yang akan digunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Pengguna disarankan memilih template dengan tipe *education* untuk pembuatan video pembelajaran, sebab tujuan dari pembuatan video ini yakni untuk video pembelajaran.



Gambar 4.3 Tampilan Setelah Pengguna Memilih Template

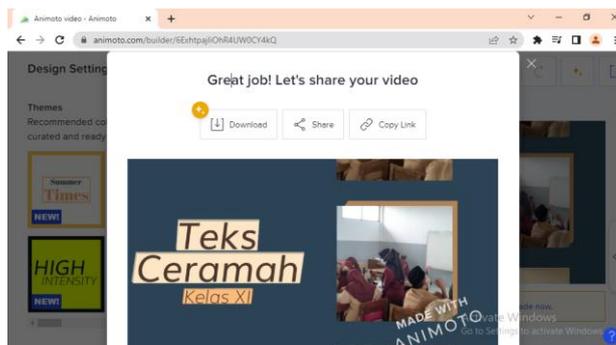
Penulis memilih template *educational presentation*, maka langkah 3 selanjutnya yaitu mengklik *choose template*. Gambar di atas merupakan tampilan ketika pengguna sudah memilih template yang akan digunakan. Pada bagian *media library* pengguna dapat mengupload *file* gambar-gambar yang akan ditampilkan pada video pembelajaran, hal tersebut dilakukan agar proses pembuatan video lebih efektif. Pengguna dapat mengganti teks yang ada pada template tersebut menjadi berisi materi pelajaran atau pesan-pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik.



Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan dan Pengeditan Video

Pada langkah 4 yakni pembuatan dan pengeditan video diantaranya: (1) Memasukan teks/materi yang diajarkan, pada tahap ini pengguna harus terlebih dahulu menyiapkan teks materi ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik, (2) Menambahkan gambar untuk mendukung materi ajar yang disampaikan, pengguna dapat menggunakan gambar-gambar yang telah diupload sebelumnya sehingga pada proses ini yang perlu dilakukan hanya menyeret dan menjatuhkan gambar yang ada pada *media library* ke kolom pengisian gambar. (3) Menambahkan klip video dan menyesuaikan durasi video, pengguna dapat mengklik ikon (+) pada *grid view* yang berada di bawah untuk menambahkan klip video, sedangkan untuk mengatur durasi klip video pengguna harus terlebih dahulu mengklik klip video yang akan diatur durasinya yakni ikon (-) untuk mengurangi durasi video dan ikon (+) untuk menambah durasi video. (4) Menambah audio, teks, mengganti warna *background*, mengganti tata letak dan menyesuaikan ratio.

Penambahan audio, pengguna dapat mengklik ikon audio yang berada di bagian atas, pada ikon audio tersebut pengguna dapat menambahkan audio yang sudah tersedia di animoto ataupun dapat menggunakan audio pribadi. Begitu pula untuk menambahkan teks, pengguna dapat mengklik ikon berbentuk huruf T guna menambahkan teks, pada ikon yang berada di atas T guna untuk mengubah warna *background*, sedangkan pada ikon tata letak yakni untuk mengubah tata letak sesuai keinginan pengguna. Kemudian untuk mengubah rasio, pengguna dapat mengklik samping kanan icon audio, adapun rasio tersebut terdiri dari tiga ukuran yakni *square* 1:1, *landscape* 16:9 dan *vertical* 9:12.



Gambar 5.5 Tampilan Menyimpan dan Membagikan Video

Pada langkah 5 yakni langkah terakhir, seperti pada gambar di atas untuk menampilkan ikon simpan/save video pengguna harus terlebih dahulu mengklik ikon *design* yang berada pada pojok kiri, setelah itu akan muncul icon simpan/save yang berada tepat di pojok kanan. Maka pada gambar di atas merupakan tampilan menyimpan dan membagikan video. Pengguna dapat mendownload video ataupun membagikan video secara langsung kepada peserta didik melalui link yang sudah di salin.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penggunaan media audio visual animoto sebagai media pembelajaran alternatif pasca pandemik covid-19, penggunaan media animoto selain mudah untuk diakses juga sangatlah mudah untuk digunakan dan hasil pembuatan videonya pun terbilang menarik. Melalui penggunaan animoto sebagai media pembelajaran, hal ini merupakan bagian dari bentuk upaya sebagai seorang pendidik untuk dapat memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia, dan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sehingga, terwujud seperti yang diharapkan yaitu penggunaan animoto sebagai media pembelajaran alternatif pasca pandemic covid-19 mampu memulihkan dan mengoptimalkan pembelajaran pasca pandemi covid-19 serta membantu peserta didik mengoptimalkan pemerolehan pemahaman dan pengetahuan pada pembelajaran. Adapun cara pembuatan media pembelajaran animoto untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pasca pandemi covid-19 terbagi menjadi 5 langkah, yaitu langkah (1) mengakses <https://animoto.com/>, (2) mengklik bagian *create*, (3) memilih template yang akan digunakan, (4) proses pembuatan dan pengeditan video, (5) menyimpan dan membagikan video yang telah dibuat.

E. DAFTAR PUSTAKA

Animoto, Inc. (2022). *Animoto*. Tersedia: <https://animoto.com/> Diakses: 10 Agustus 2022

Asyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers PT. Raja Grafindo Persada.

Ditpsd. (2022). *Kemendikbudristek Dorong PTM 100% pada Tahun Ajaran 2022-2023*. Tersedia: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/kemendikbudristek-dorong-ptm-100-pada-tahun-ajaran-2022-2023> Diakses: 14 Agustus 2022

Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.