

Pemanfaatan Teknologi *Smartphone* dalam Pembuatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Daring Seni Budaya di Masa Pandemi

Endang Widiyastuti, MY. Ning Yuliasuti

Universitas Sebelas Maret Surakarta
endang_w@staff.uns.ac.id

Article History

received 15/09/2022

revised 30/11/2022

accepted 15/12/2022

Abstract

The phenomenon of the COVID-19 pandemic that has occurred over the past 2 years has entered every line of human life around the world. No exception, the line of education has changed the face-to-face learning process into online learning. Simultaneously a new teaching situation occurred, the teachers tried to make remote teaching emergency at every level of education. It challenges Cultural Arts teachers to change their teaching practice by leveraging technology to teach and reach students remotely. Arts and Culture teachers can take advantage of technological support in schools so that learning runs effectively and efficiently. It needs to be supported by the ability of Cultural Arts teachers to create learning media to support interesting and fun learning during the pandemic. Learning media innovation can be done by building a multimedia-based application by utilizing existing smartphone technology. Various applications are offered to make it easier for students to understand cultural arts learning messages in a practical way and save time in online learning during the covid-19 pandemic.

Keywords: Covid-19 Pandemic, Learning Media, Smartphone

Abstrak

Fenomena pandemi COVID-19 yang terjadi selama kurun waktu kurang lebih 2 tahun belakang ini telah masuk pada setiap line kehidupan manusia di belahan dunia. Tidak terkecuali line pendidikan telah merubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Serempak situasi pengajaran baru terjadi, para guru berusaha membuat pengajaran jarak jauh secara darurat di setiap jenjang Pendidikan. Ini menantang guru Seni Budaya untuk mengubah praktik mengajar mereka dengan memanfaatkan teknologi untuk mengajar dan menjangkau siswa dari jarak jauh. Guru Seni Budaya dapat memanfaatkan dukungan teknologi di sekolah agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Perlu ditunjang kemampuan guru Seni Budaya membuat media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di masa pandemi. Inovasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang ada. Beragam aplikasi ditawarkan guna memudahkan siswa memahami pesan-pesan pembelajaran Seni Budaya secara praktis dan menghemat waktu dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.

Kata kunci: Pandemi Covid-19, Media Pembelajaran, *Smartphone*



PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam perkembangan seorang manusia meliputi seluruh aspek kehidupannya. Pendidikan diwujudkan dalam pembelajaran secara formal, nonformal maupun informal. Jenis pembelajaran tersebut masing-masing memiliki peran dan kontribusi yang berbeda. Dan banyak faktor menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Perlu diciptakan suasana yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak menyenangkan bagi berbagai pihak yang terlibat didalamnya, terutama bagi guru dan siswa agar dapat menunjang tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran. Sementara itu, fenomena pandemi COVID-19 yang terjadi selama kurun waktu kurang lebih 2 tahun belakang ini telah masuk pada setiap line kehidupan manusia di belahan dunia. Tidak terkecuali line pendidikan telah merubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Banyak pilihan *platform* pembelajaran daring yang bisa digunakan oleh guru, seperti: *google classroom*, *zoom*, dan *lain sebagainya*. Perubahan bentuk pembelajaran ini seiring dengan beragam kebutuhan yang mendukung terselenggaranya pembelajaran daring, meliputi: sumber internet dari wifi dan paket data, komputer/laptop/HP sebagai sarana untuk masuk kelas maya, aplikasi *platform*, model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh *Rahayu (2021)* bahwa kegiatan pembelajaran secara daring di masa pandemi Covid-19 perlu dilakukan dengan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menantang para guru untuk mengubah praktik mengajar mereka dengan memanfaatkan teknologi untuk mengajar dan menjangkau siswa dari jarak jauh. Serempak situasi pengajaran baru terjadi, para guru berusaha membuat pengajaran jarak jauh secara darurat di setiap jenjang Pendidikan. Guru dapat memanfaatkan dukungan teknologi di sekolah agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Hal tersebut perlu ditunjang kemampuan guru membuat media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di masa pandemi.

Demikian juga guru mata pelajaran seni budaya juga dituntut untuk membuat media pembelajaran yang tampilannya dirancang semenarik mungkin dan mudah untuk digunakan. Sehingga semua orang dapat menggunakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Seiring kemajuan teknologi saat ini telah memberi kemudahan bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. Inovasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang ada. Hal ini guna memudahkan siswa memahami pesan-pesan pembelajaran secara praktis dan menghemat waktu dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Sejalan dengan *Wulandari (2020)* menyatakan bahwa di era revolusi industri 4.0 semua aspek kehidupan termasuk pendidikan didorong untuk menggunakan teknologi informasi. Berbagai jenis informasi yang tersebar di sosial media atau disiapkan oleh guru sebagai pengganti sumber belajar alami. Dan *Handayani (2018:63)* menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran gabungan dari teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna sehingga dapat menciptakan interaksi dua arah, yaitu pengguna dan media. Sementara *Daryanti (2019:215)* menyatakan bahwa media dalam pembelajaran seni budaya sangat dibutuhkan karena dapat membangun kreativitas siswa. Muatan pelajaran dalam seni budaya tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, namun juga afektif dan psikomotor. Karya seni berupa: lagu, tari dan seni rupa dapat mengembangkan karakter siswa sesuai tujuan pendidikan nasional. Ketidakkampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya hingga yang terukur hanya kognitif saja akan dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Penerapan

media pembelajaran yang inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring yang berlangsung.



Gambar 1. Latar Belakang Masalah

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah diperolehnya informasi penggunaan aplikasi *smartphone* yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran seni budaya secara daring. Metode yang digunakan adalah dokumentasi. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang media pembelajaran berbasis pemanfaatan android *smartphone* yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya secara daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru mata pelajaran seni budaya dituntut untuk membuat media pembelajaran yang tampilannya dirancang semenarik mungkin dan mudah untuk digunakan. Hal ini tentu dibutuhkan kemampuan penguasaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Terdapat dua jenis teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dan pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone*.



Gambar 2. Jenis Teknologi Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dibutuhkan beberapa program komputer grafis seperti: program adobe photoshop cs6, program coreldraw x5, program adobe dreamweaver cc 2015, program macromedia flash 8, dan program adobe premiere cc 2015. Selain kemampuan penguasaan teknis komputer dalam pembuatan media pembelajaran juga dibutuhkan alat yang digunakan untuk merealisasi media pembelajaran, yaitu:

1. Alat perekam, terdiri dari:
 - Video: handycam, kamera Digital SLR, Microphone, Tripod.
 - Foto/gambar: kamera Digital SLR, tripod.
 - Smartphone, tablet (aplikasi yang dipilih berdasarkan media berbasis teknologi mobile)
2. Alat editing:
 - seperangkat komputer grafis
 - tablet/smartphone
 - wireless display dongle utk tablet/HP,
3. Alat pendukung
 - penyimpan data: external harddisc, memory card,
 - penyimpanan alat kamera dan handycam: Dry box
 - Alat pendukung proses rekam: Baterai cadangan

Selain kebutuhan alat tersebut di atas, juga membutuhkan ruang studio untuk merekam, ruang untuk editing konten dan video hasil rekaman yang dilakukan.

Keberagaman bentuk produksi video pembelajaran yang feasible dan perlu dikenali oleh guru terdapat 8 model, yaitu:

- MODEL 1: in class video
Guru mengajar secara konvensional di depan kelas kemudian direkam oleh camera. Rekaman dapat langsung diunggah ke server storage/video repository seperti youtube atau diedit dengan storyboard yang diharapkan.
- MODEL 2: paper + front and above camera
Guru duduk didepan kamera untuk memberikan penjelasan. Dosen juga menulis diatas kertas, diatas meja dengan kamera yang merekam dari atas. Hasil akhir merupakan kombinasi editing dari kedua rekaman.
- MODEL 3: tutoring + presenting with screen capture
Guru membuat slide presentasi atau langsung menulis dengan pen tablet dan semua aktivitas dalam monitor direkam oleh software screen capture.
- MODEL 4: Studio rekaman dengan lightboard
Guru mengajar seperti umumnya dikelas dan menulis materi ajar di depan sebuah kaca transparan. Proses rekaman dilakukan di studio atau ruangan dengan lightboard.
- MODEL 5: Video pembelajaran dengan Power Point/Animasi
Guru membuat materi ajar di Power Point (atau media Animasi 2D/3D) sekaligus merekam audio narasi yang ingin disampaikan sebagai penjelasan dari tampilan visual. Setelah PPT selesai dibuat kemudian di ekspor menjadi file video (mp4).
- MODEL 6: Video pembelajaran dengan menggabungkan PPT/Animasi video dengan presentasi pengajar menggunakan teknik blue/green screen
Biasanya dibuat dengan menampilkan pengajar dengan latar belakang materi tampilan PPT atau animasi/video. Video ini dibuat dengan tehnik blue/green screen.
- MODEL 7: Video pembelajaran dengan pendekatan video/film non naratif
Video ini dibuat dengan pendekatan filmis seperti halnya membuat tayangan video/film berita/tutorial/Dokumenter. Biasanya dibuat dengan menampilkan

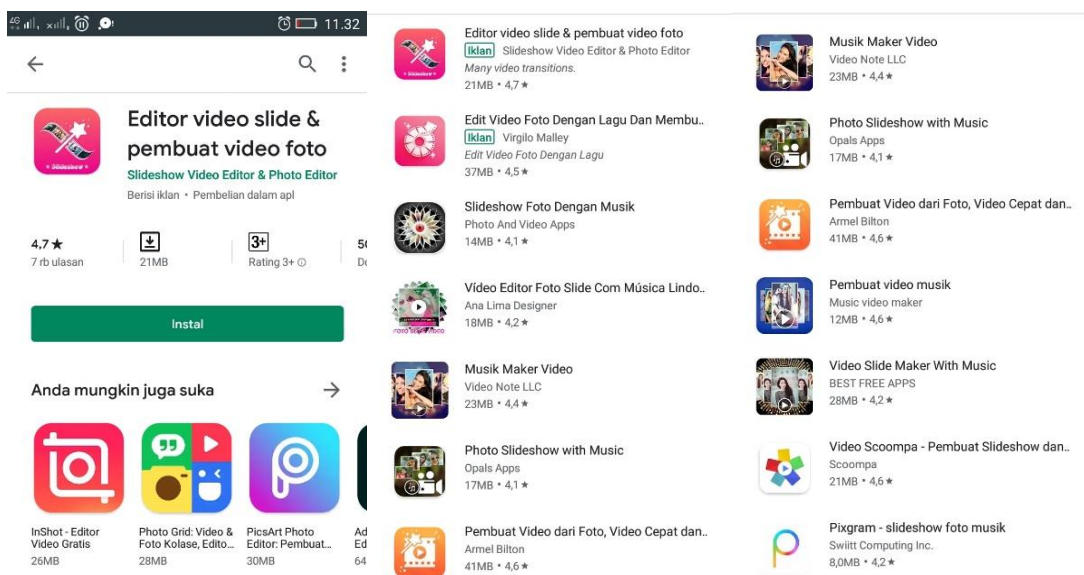
pembawa cerita (guru)/Voice Over dari narator yang menjelaskan tayangan video/film tersebut.

- MODEL 8: Video pembelajaran dengan pendekatan video/film naratif
Video ini dibuat dengan pendekatan filmis seperti halnya membuat tayangan video/film cerita/Semidokumenter. Biasanya dibuat dengan menghadirkan cerita dilengkapi tokoh-tokoh dalam tayangan video/film tersebut.



Gambar 3. Jenis Video Pembelajaran Dokumenter Seni Pertunjukan Dalam Upacara Bersih Desa Di Jatiyoso Karanganyar

Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer telah disebutkan di atas, kemudian bagaimana dengan pembuatan media pembelajaran berbasis smartphone. Tentu guru perlu memahami kebutuhan alat dan teknis pembuatannya. Banyak ragam aplikasi untuk editing foto dan video yang tersedia di smartphone. Guru bisa berselancar di google play store untuk memilih aplikasi yang sesuai kebutuhan untuk membuat media pembelajaran.



Gambar 4. Contoh Keberagaman Aplikasi Yang Tersedia Di Play Store

Salah satu contoh pembuatan video pembelajaran berbasis smartphone android adalah dengan memanfaatkan aplikasi Video Show. VideoShow adalah alat editing video untuk membuat film menyenangkan dengan menggunakan video yang bisa ambil dan simpan di perangkat smartphone Android. VideoShow adalah alat editing video sederhana dengan hasil yang baik. Aplikasi ini ideal untuk membantu Guru membuat perubahan kecil untuk video favorit guru. Dengan tawaran Fitur-fitur seperti: Zoom and rotate, Without pre-transcoding, Mix photo and video, Add Sticker, Add Text, Add effects, dan masih banyak lagi. Guru juga dapat menggunakan VideoShow untuk menambahkan subjudul ke video, atau untuk mengubah audio. Cukup pilih opsi yang sesuai saat Anda memutar video dari dalam editor lalu terapkan perubahan yang Anda pilih. Setelah selesai mengedit video, Anda dapat mengekspornya dengan kualitas yang sama seperti asli atau memampatkan untuk menghemat ruang. Tentu saja kualitas video akan berkurang namun akan lebih mudah untuk dibagi pada siswa. Bagaimana membuat video pembelajaran dengan aplikasi videoshow, yaitu dengan cara pertama buka aplikasi videoshow, klik edit video, select photo atau video yang ingin di buat. Setelah itu proses editing, langkah berikutnya pemberian musik atau backsound, kemudian pemberian pop up reading (tulisan), dan setelah semua selesai hasil video dapat di export.



Gambar 5. Contoh Pembuatan Video dengan VideoShow

Pilihan aplikasi lain yang ditawarkan adalah Canva. Canva sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi *online*. Canva merupakan *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media social, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Bagaimana cara *download* Canva melalui *smartphone* android pertama dengan buka aplikasi *Google Play Store* tuliskan "Canva" di pencarian, kemudian *Download* aplikasi Canva, Setelah *terinstall* selanjutnya buka aplikasi Canva *Sign up* atau buat akun Canva terlebih dahulu. Canva yang sudah siap digunakan, guru bebas memilih *template* gratis yang ada termasuk peruntukannya, atau guru juga dapat mendesain sendiri konten visual yang diinginkan.

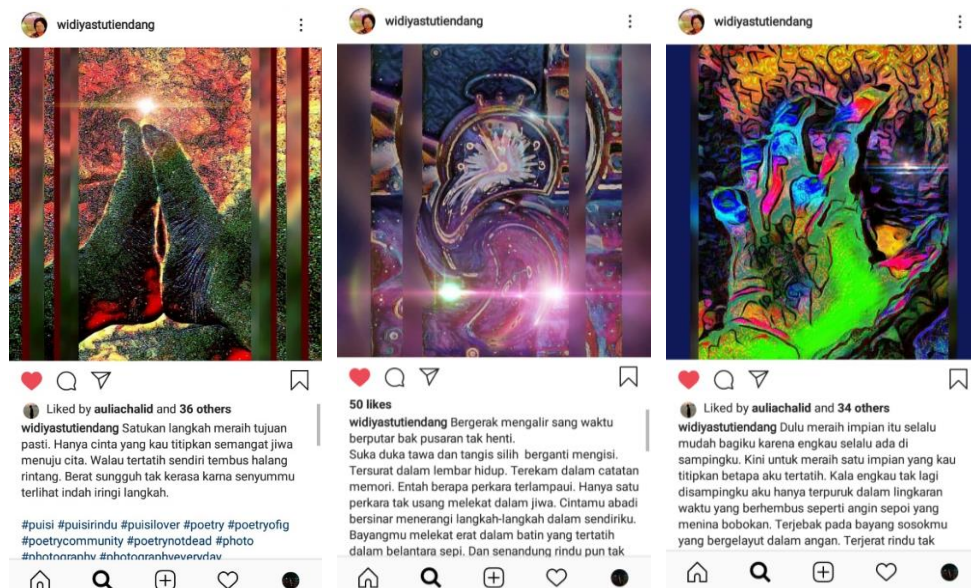
Bagaimana dalam mengolah materi apresiasi seni menjadi video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat dijabarkan sebagai berikut: Tahap pertama, bila belum memiliki aplikasi canva maka kita bisa mengunduh aplikasi canva dengan membuka website www.canva.com. Kemudian Login/Sign Up menggunakan email yang

masih aktif. Jika sudah maka akan muncul tampilan halaman utama Canva. Tahap kedua, pada menu pencarian silahkan ketik *keyword* "presentasi pendidikan" kemudian pilih template desain yang diinginkan. Tahap ketiga, silahkan olah materi pembelajaran pada menu Edit Template. Disini sesuai keinginan kita bisa melakukan edit/upload teks, gambar dan ilustrasi. Tahap keempat, merupakan tahapan untuk memberi efek animasi. Namun sebelumnya perlu terlebih dahulu kita melakukan pengecekan pada template yang tidak perlu untuk dihapus sehingga tidak mengganggu tampilan. Tahap kelima, merupakan tahapan untuk memberi efek suara dengan input audio. Tahap keenam, merupakan tahapan akhir dari seluruh tahapan dalam membuat video dengan aplikasi canva. Disini template yang sudah jadi dapat di download dalam bentuk pdf atau bentuk video Mp 4. Tahap ketujuh, merupakan tahapan pembuatan video sudah selesai dan siap untuk di share pada peserta didik. Disini desain masih bisa diedit ulang. Namun satu jenis template hanya untuk satu materi.



Gambar 6. Contoh Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva

Berikut merupakan Aplikasi pembuatan media pembelajaran berbasis smartphone android dalam pembelajaran seni untuk bidang kreatifitas. Terdapat beragam aplikasi seperti Kinemaster, IbisPaint, PicsArt dan lain sebagainya. Tahap pertama hampir sama dengan aplikasi lainnya, yaitu pengunduhan aplikasi di google play store. Demikian pula dengan aplikasi PicsArt. Terlebih dahulu diawali dengan *download* aplikasi PicsArt di Google play store dengan menulis kata kunci "aplikasi PicsArt". Langkah selanjutnya buka aplikasi PicsArt dengan tampilan awal warna ungu dengan tulisan PicsArt. Pada menu awal PicsArt terdapat gambar foto editing gambar orang dan foto selfie orang klik menu bulat ungu yg ada logo plus warna putih. Kemudian muncul pilihan menu lain seperti: foto, video, replay, foto gratis dan warna latar belakang. Pada menu ini guru dapat menscroll dan klik yang ingin diedit. Jika guru ingin mengedit foto bisa memilih menu foto. Jika ingin mengedit video maka pilih menu video. Namun bila guru ingin mengedit manual maka pilih menu warna latar belakang dengan beberapa pilihan warna yang diinginkan. Setelah memilih menu warna latar belakang, akan disajikan beberapa *tool* yang dapat digunakan seperti: gold, alat, efek, retouch, stiker, buang, replay, teks, foto, fit, kuas, tepi, selubung, gambar, pijar lensa, motif, bingkai dan kata-kata.



Gambar 7. Contoh Pembuatan Karya Dengan PicsArt

SIMPULAN

Pandemi COVID-19 terjadi kurang lebih 2 tahun telah masuk setiap line kehidupan manusia di belahan dunia. Khususnya pendidikan telah merubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan. Serempak guru berusaha membuat pengajaran jarak jauh secara darurat di setiap jenjang Pendidikan. Ini menantang guru mata pelajaran Seni Budaya untuk mengubah praktik mengajar mereka memanfaatkan teknologi untuk mengajar dan menjangkau siswa dari jarak jauh. Guru mata pelajaran Seni Budaya dapat memanfaatkan dukungan teknologi di sekolah agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Perlu ditunjang kemampuan guru membuat media pembelajaran yang mendukung pembelajaran seni budaya menjadi menarik dan menyenangkan di masa pandemic COVID-19. Inovasi pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia memanfaatkan teknologi *smartphone*. Beragam aplikasi ditawarkan memudahkan siswa memahami pesan pembelajaran secara praktis dan menghemat waktu pembelajaran daring baik apresiasi seni dan kreasi seni, seperti: VideoShow alat editing video membuat film menyenangkan; mempresentasikan materi guru dapat memanfaatkan Canva; bidang kreatifitas menggambar digital seperti Kinemaster, Ibispaint, PicsArt dan lain sebagainya.

Tindakanjnt kegelisahan kualitas pembelajaran seni budaya terkait situasi pembelajaran dalam jaringan yang serempak terjadi. Perlu penelitian pengembangan mendalam terkait penciptaan pembuatan media pembelajaran pada pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya di masa pandemi berbasis pemanfaatan teknologi *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Sary Nur, dkk. *Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Vii Di SMP Negeri 1 Karangn*. JKTP Volume 1, Nomor 1, April 2018. (<https://media.neliti.com/media/publications/334725-pengembangan-multimedia-interaktif-seni-f00aaab8.pdf>)
- Rahayu, Purwati Yuni, dkk. *Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Android Di Masa Pandemi Covid-19*. Pekodimas. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 1, No 1, Januari 2021 (<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas/article/view/9648>)

- Widiyastuti, Endang. dkk. 2022. *Media Pembelajaran Daring Apresiasi Seni Berbasis Android SmartPhone*. Surakarta: UNS Press.
- Widiyastuti, Endang. 2022. Pembuatan Media untuk Pembelajaran Daring Berbasis *SmartPhone Android*. Disampaikan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran daring di selenggarakan PPTluP pada tanggal 29 Maret 2022 di UNS Inn Surakarta.
- Wulandari, Sri, dkk. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru Seni Budaya MTs Se Kota Malang*. JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni) Vol.5, No.1, April 2020.
- VideoShow Video Editor, Video Maker, Photo Editor. <https://jalantikus.com/apps/videshow/> di unduh tanggal 15 juni 2022.