

Pembuatan Materi Belajar Dengan Pendekatan Video-Based Learning

Robet
STMIK Time Medan
Jalan Merbabu No. 32 AA – BB
Telp 061. 456 1932, E-mail : robertdetime@gmail.com

Abstrak

Dunia pendidikan merupakan wadah yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Di era digital saat ini dalam memberikan pendidikan yang *up-to-date* sudah dapat melakukan penambahan metode pembelajaran melalui pendekatan *video-base-learning*.

Salah satu aplikasi yang mendukung di dalam pembuatan video adalah CamStudio, walaupun sudah ada aplikasi yang mendukung akan tetapi yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video adalah sinkronisasi antara gambar, suara, dan teks yang dihasilkan sehingga meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar, selain itu bisa juga membuat ketertarikan siswa membuat materi belajar berbasis video sesuai selera masing-masing.

Keyword : *CamStudio, Video Base Learning*

1. Pendahuluan

Era digital saat ini menjadi sebuah era yang sangat memiliki kebebasan dalam melakukan berbagai kegiatan pembelajaran dalam berbagai bidang. Hal ini tidak bisa terlepas dari munculnya peran internet yang membuat tidak adalagi adanya batasan waktu, dan tempat untuk melakukan diskusi, belajar dan lain-lain.

Di sisi lain pesatnya kemajuan teknologi **informasi** dan komunikasi (TIK) menuntut kebutuhan akan tenaga kerja yang mempunyai kompetensi tinggi pada bidang komputer juga semakin meningkat. Jurusan komputer STMIK TIME berusaha untuk menghasilkan lulusan yang memenuhi tuntutan pasar tersebut. Untuk itu STMIK TIME selalu berupaya untuk memberikan pendidikan yang *up-to-date* dengan melakukan penambahan metode pembelajaran melalui pendekatan *Video-Based Learning*. Media *video* saat ini merupakan media yang sangat disenangi oleh segala kalangan, karena adanya penggabungan antara gambar, suara, dan teks sehingga memudahkan

orang lebih gampang untuk mempelajari dan memahami suatu materi belajar.

Saat ini pembuatan video pembelajaran bukan suatu hal yang sulit lagi, karena sudah banyak sekali para pengembang aplikasi yang mengembangkan aplikasi pembuat video baik yang berbayar maupun yang gratisan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan:

- Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indera
- Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Di sisi lain media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat lain sebagai berikut:

- Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misal guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau yang lainnya tentang binatang buas seperti dinosaurus, macan dsb.
- Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film atau presentasi dapat memperlihatkan tentang suatu materi pelajaran.

(sumber : Dadang Supriatna, M.Ed; 2009)

3. Kesulitan Yang Dialami Mahasiswa Dalam Belajar

Dalam proses belajar mengajar peran Dosen di dalam kelas sangat penting, karena selain memberikan materi perkuliahan juga harus bisa sebagai pengganti orang tua yang membimbing mahasiswanya. Proses belajar mengajar adalah sebuah proses bagaimana seorang Dosen bisa mentransferkan ilmu dan informasi kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa bisa memahami apa yang telah disampaikan. Dan sampai saat ini kalau kita lihat masih banyak Dosen yang mentransferkan ilmunya melalui media slide, buku diktat yang dirasa sangat membosankan bagi mahasiswa, apalagi yang bersifat teori.

Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran yang lebih bersifat multimedia dalam hal ini adalah *video*. Dengan media *video* mahasiswa lebih gampang untuk mencerna dan mengingat apa yang telah disampaikan seperti halnya kita menonton film, maka kita akan lebih lama mengingat apa yang telah disajikan dan akan juga gampang untuk mengingat kembali.

4. Video-Based Learning

Video-Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan video yang telah direkam untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan *video-based learning* kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *emotional, intellectual, psycomotoric*. *Video-Based Learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang dirasa cocok untuk generasi digital sekarang ini karena tiga alasan berikut ini:

- Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat semakin motivasi siswa untuk belajar
- Membuat siswa lebih gampang mempelajari dan memahami sebuah materi belajar
- Membuat siswa lebih tertarik untuk membuat video pembelajaran sesuai dengan materi yang ingin mereka sajikan

Tapi di dalam penggunaan metode *Video-Based Learning* memang ada sedikit kelemahan yang harus dicermati, karena dalam membuat video pembelajaran ini harus disesuaikan antara gambar, teks yang diberikan dengan suara sehingga *user* tidak bingung untuk mengikuti dan memahami apa yang disajikan

Secara garis besar *Video-Based Learning* adalah salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran tentunya ini dapat dilakukan tidak dengan kaku melainkan dengan *blended method*, sehingga ada keseimbangan dalam metode pembelajaran konvensional dengan *Video-Based Learning*.

5. CamStudio

Sejarah aplikasi CamStudio awalnya dirilis oleh perusahaan RenderSoft yang dalam perkembangannya diakuisisi oleh perusahaan eHelp untuk dikembangkan lebih lanjut. Dan terkakhir aplikasi ini dibeli oleh Macromedia. Dari awal perilisn aplikasi CamStudio sampai saat ini disediakan secara gratis. Aplikasi ini dapat didownload secara gratis dan dapat digunakan untuk membuat proyek-proyek pribadi dan komersial tanpa ada royalti atau uang untuk membayar meskipun jika digunakan untuk produk komersial

CamStudio memiliki kemampuan untuk menyimpan video hasil dari rekaman (record screen) dalam 2 tipe file di antaranya

- Menyimpan file dalam bentuk video yang biasanya dikenal dengan type file dengan ekstention avi. Hal ini dapat diputar di Media Player atau Quick Time, dengan program ini dapat mengatur pengoperasian video sesuai dengan keinginan, misalnya jika ingin mempercepat movie atau ingin kembali ke awal dan lain sebagainya.
- Mengkonversi avi ke dalam bentuk Macromedia Flash Player yang mempunyai type ekstention SWF. Pada type ini dapat dijalankan dengan program Macromedia Flash Player.

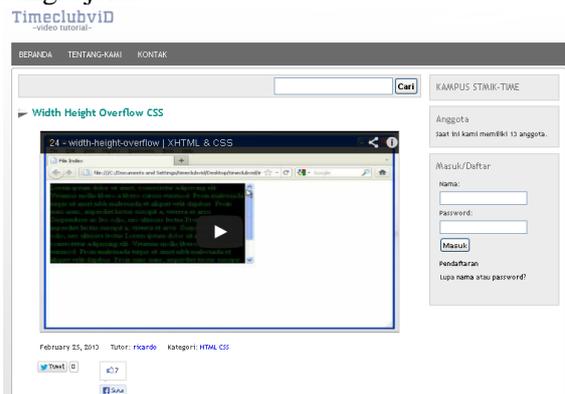


Gambar 1 Aplikasi CamStudio Versi 2.7
r316

6. Analisis Hasil Pembelajaran Dengan Menggunakan Pendekatan *Video-Based Learning*

Untuk mendapatkan analisis hasil tentang pendekatan *Video-Based Learning*, penulis meng-*upload* materi video tentang cara belajar design grafis dan pemrograman web yang telah dibuat menggunakan CamStudio ke website <http://www.timeclubvid.com>.

Setelah itu website dipublikasikan dan mahasiswa diajak untuk mencoba belajar melalui video yang telah disediakan. Setelah belajar banyak koresponden dari mahasiswa yang memberikan komentar dengan mengatakan bahwa tingkat pemahaman mereka dalam mempelajari materi yang ingin mereka pelajari jauh lebih mudah, karena materi yang disampaikan sangat sinkron antara gambar, suara, dan teks sehingga menjadi petunjuk yang sangat jelas.



Gambar 2 Website timeclubvid.com

7. Kesimpulan

Dari pengamatan penulis dapat disimpulkan bahwa:

- Pendekatan *Video-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar
- Melalui *Video-Based Learning* siswa bisa membuat materi yang berbasis video sesuai dengan selera dan keinginan masing-masing

8. Daftar pustaka

CamStudio. <http://www.camstudio.org> diakses pada tanggal 18 Juni 2013

I Wawan Santyasa, Landasan Konseptual Media Pembelajaran, Universitas Pendidikan Ganesha, 2007

Panduan membuat video tutorial dengan CamStudio.

<http://www.panduancara.com/teknologi/panduan-membuat-video-tutorial-dengan-camstudio> diakses pada tanggal 18 Juni 2013

Supriatna, Dadang. Modul : Pengenalan Media Pembelajaran bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK Bandung, 2009..

Video tutorial belajar desain grafis dan pemrograman website. <http://www.timeclubvid.com> tanggal akses 18 Juni 2013

Wijaya Adi dan Sri Purnama Surya, Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2009