
Meningkatkan Kemampuan Edit Video Parawisata Melalui Media Video Tutorial Bagi Peserta Didik Tunarungu

Ridwan Hisbullah¹, Ardisal²

Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: ridwanhisbullah0@gmail.com

Kata kunci:

Edit video, video tutorial,
aplikasi kinemaster,
peserta didik tunarungu.

ABSTRACT

This research discusses video editing because there is an interest in deaf students at SLB N 1 Harau school, so it is introduced to students one of the video editing discussions, namely video editing of tourism for deaf students. The purpose of this research is to improve the ability to edit video tourism in students. Because students do not understand video tutorials on YouTube because there is a language barrier to find out about video editing, researchers make special video tutorials for deaf students in order to increase understanding of video editing, understanding the features of editing in one application, namely the kinemaster application. Classroom action research was used for the study. This is indicated by the ability of students, after measurement in cycle I, the ability obtained by students has increased, but the increase obtained is still not optimal or has not reached the target value. Continued to cycle II, the ability has reached the target value.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang edit video karena ada minat peserta didik tunarungu di sekolah SLB N 1 Harau, maka dikenalkan kepada peserta didik salah satu pembahasan edit video yaitu edit video parawisata bagi peserta didik tunarungu. Tujuan pada penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan edit video parawisata pada peserta didik. Karena peserta didik kurang memahami video tutorial yang pada youtube karena ada kendala bahasa untuk mengetahui tentang edit video, maka peneliti membuat video tutorial khusus kepada peserta didik tunarungu agar bisa meningkatkan pemahaman tentang edit video, pemahaman pada fitur – fitur edit pada salah satu aplikasi yaitu aplikasi kinemaster. Penelitian tindakan kelas digunakan untuk penelitian. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa, setelah dilakukan pengukuran pada siklus I, kemampuan diperoleh peserta didik meningkat, namun peningkatan diperoleh masih belum maksimal atau belum mencapai target nilai. Dilanjutkan ke siklus II, kemampuan telah mencapai target nilai yang dituju.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi adalah teknologi yang sarana dan prasarana (peralatan, pemrograman, perangkat lunak) kerangka kerja dan strategi untuk mencapai, mengirim, melakukan, menguraikan, menyimpan, mengkoordinasikan, dan menggunakan informasi secara definitif (Novi Yona Sidratul Munti 2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ada salah satu pembahasan bentuk manfaat teknologi informasi yaitu tutorial. Tutorial, adalah sebuah program yang mana pada program tersebut menyampaikan suatu materi yang dilakukan secara tutorial, yaitu konsep-konsep yang didemonstrasikan berupa gambar (bisa berupa gambar bergerak), teks, dan grafik latihan dan praktik (drill and practice) dapat melatih peserta didik untuk memperoleh suatu keterampilan atau

kemampuan yang dapat menguatkan dalam menguasai suatu konsep (Novi Yona Sidratul Munti 2020). Hal ini dapat dicapai dengan melatih peserta didik untuk menguasai suatu keterampilan atau kemampuan.

Pada kurikulum merdeka Pembelajaran, Pendidikan Khusus Keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fase D, Elemen Sistem Operasi dan Aplikasi, Capaian Pembelajaran adalah peserta didik mampu menerapkan praktik baik menggunakan aplikasi telepon seluler/komputer yang menunjang komunikasi. Pada sebuah capaian pembelajaran yang berfokus menerapkan praktik baik menggunakan aplikasi telepon seluler, bisa memberikan pembelajaran berupa aplikasi KineMaster yaitu tentang edit video dan konten video mampu menunjang komunikasi. KineMaster adalah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai edit video yang memiliki sebuah fitur lengkap, tersedia pada perangkat berupa iOS maupun bisa di Android. Salah satu aplikasi yang berfungsi video editor, banyak digunakan untuk editing video pada platform android adalah kinemaster (Rahman, 2020). Editing Video merupakan sebuah proses menggerakkan dan menata video yang telah direkam atau video mentahan dari data shot atau menjadi satu rekaman gambar baru juga bagus untuk ditemukan dalam hasil yang dapat ditampilkan sebagai video lain atau video baru (Subastian & W, 2021)

Pada studi pendahuluan, yang ditemukan oleh peneliti selama pendidikan lapangan kependidikan di SLB N 1 Harau, Peneliti menemui peserta didik tunarungu bermain *smartphone*. peserta didik sedang mengedit video pada salah satu aplikasi *smarthphone*. Peneliti bertanya kepada peserta didik mau buat video apa, rupanya peserta didik sedang membuat konten video hiburan untuk di upload. Peneliti lihat yang dilakukan saat edit video hanya mengandalkan template video yaitu fitur untuk menampilkan konten sesuai dengan pengaturan filter maupun musik yang sudah tersedia pada salah satu aplikasi edit video, jadi hanya tinggal sekedar memasukkan foto atau video saja tanpa adanya edit video secara mandiri dari awal pembuatan edit video.

Peneliti mewawancarai peserta didik dalam mengenai keterampilan pilihan apa yang ingin dipelajari peserta didik pada minat dan bakat. Penulis sempat menanyakan tiga keterampilan kepada anak tunarungu yaitu keterampilan menjahit, desain grafis dan edit video. Dari tiga tersebut, anak memiliki minat ketiganya tetapi anak lebih memilih mempelajari tentang edit video. Pada hal tersebut, peneliti menyarankan agar edit video lebih mudah dan bisa dipelajari oleh anak, peneliti menyarankan memakai aplikasi kinemaster.

Berdasarkan studi pendahuluan, Pada hal itu, peneliti memberikan arahan kepada anak terlebih dahulu untuk melihat video tutorial yang di *YouTube* agar mengenali aplikasi *KineMaster* terlebih dahulu. Sesudah melihat video *YouTube*, peneliti melakukan asesmen kepada anak tunarungu, dari hasil asesmen tersebut anak belum sepenuhnya tahu fungsi fitur pada aplikasi *KineMaster*, anak hanya sekedar mengetahui fitur aplikasi, tetapi belum memahami fungsi atau cara mengoperasikan dari fitur aplikasi *KineMaster* itu. Anak belum sepenuhnya memahami bahasa yang ada pada video tutorial youtube.

Karena permasalahan ditemukan peneliti peserta didik ingin mempelajari kemampuan edit video tetapi belum memahami fungsi – fungsi dasar fitur aplikasi edit video yaitu aplikasi kinemaster hasil yang diperoleh belum memuaskan juga peserta didik cukup kebingungan mengenai bahasa saat melihat video tentang pengenalan yang ada pada youtube. Selain itu, di SLB N 1 Harau ada pembelajaran TIK, maka peneliti mencoba berkolaborasi dengan guru kelas agar peserta didik bisa

merasakan akses pembelajaran TIK di SLB N 1 Harau.

Supaya peserta didik mampu paham membuat konten edit video yaitu adanya penggunaan media video tutorial kepada peserta didik tunarungu. Video tutorial yaitu salah satu sarana pembelajaran yang memberikan visualisasi yang baik bagi peserta didik tunarungu (Dhaini & Ardisal, 2023). Tingkat suatu kualitas dari belajar peserta didik, adanya dipengaruhi pada kualitas media pembelajaran yang dipakai pada sebuah pembelajaran peserta didik. Saat menampilkan video tutorial peneliti juga membantu peserta didik agar bisa memahami pembelajaran edit video melalui interaksi dengan guru.

Metode

Pada penelitian ini, Salah satu metode penelitian untuk meningkatkan pembelajaran kemampuan mengedit video *KineMaster* adalah penelitian tindakan kelas. Peneliti memilih jenis penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan untuk mengamati pembelajaran sekelompok peserta didik dengan menawarkan kegiatan yang dirancang secara sengaja (perlakuan) (Mulyasa, 2016).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, guru dengan peserta didik, atau peserta didik di kelas dengan adanya bimbingan seorang guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Di sana, pembelajaran merupakan suatu nilai yang dapat dilembagakan, seperti meningkatkan partisipasi dan kreativitas peserta pada pembelajaran..

Penelitian akan dilakukan di SLB N 1 Harau, Nagari Tarantang, Kecamatan Harau Kab. Lima Puluh Kota. Penelitian dilakukan di ruang kelas atas ada izin dari kepala sekolah, guru kelas dan wali murid. Penelitian dilakukan selama 2 x 40 menit. Subjek pada penelitian adalah dua peserta didik tunarungu berinisial FN dan YN yang sedang belajar di SLB N 1 Harau kelas VII dan kelas XI.

Pada penelitian ini hal yang menjadi fokus ialah pemilihan, perencanaan, percobaan, serta evaluasi tindakan - tindakan oleh peneliti bersama guru kelas untuk mengetahui apakah permasalahan pembelajaran yang ada dapat diatasi dengan cara-cara tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada kelas VII dan IX yang memiliki fase yang sama yang dilaksanakan di SLB N 1 Harau. Penelitian dilakukan dua siklus mengenai pembelajaran edit video parawisata melalui video tutorial bagi peserta didik tunarungu. Pada penelitian ini dilakukan dua siklus. Dimulai dari siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 november – 16 november 2023. Selanjutnya, siklus II dilaksanakan dari tanggal 21 November – 27 November 2023. Pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ada penambahan video berupa materi fitur – fitur dasar aplikasi kinemaster juga dicatat juga sama peserta didik, sesudah itu masuklah video tutorial dan sesudah video tutorial barulah peserta didik memulai praktek pembelajaran. Bertujuan bisa lebih memahami fitur – fitur dasar aplikasi kinemaster.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, barulah terfokus pada video tutorial dan pelaksanaan praktik pembelajaran, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan pokok dan tugas akhir/ringkasan dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Observasi dilakukan pada setiap

pertemuan yang memiliki tujuan untuk melihat peningkatan kemampuan peserta didik pertemuannya dimana akhir dari siklus ini akan dilaporkan kepada kolabolator.

Adapun hasil penelitian pada dua siklus yakni sebagai berikut:

1. Siklus pertama, sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti dengan atau bersama kolabolator atau guru kelas merencanakan tindakan yang dilaksanakan agar bisa meningkatkan kemampuan anak pada edit video parawisata yang berbahasa isyarat pada anak tunarungu kelas VII dan XI yang memiliki fase yang sama. Perencanaan yang perlu dipersiapkan yaitu ada asesmen, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, instrument tes, lkpd dan media pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian, anak melihat video fitur – fitur dasar aplikasi kinemaster agar bisa memahami terlebih dahulu tentang aplikasi. Video fitur – fitur dasar aplikasi kinemaster ada berkaitan dengan video tutorial . Sesudah lihat video fitur – fitur dasar aplikasi kinemaster barulah peserta didik melihat video tutorial. Hasil kemampuan yang diperoleh peserta didik siklus tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, oleh karena itu perlu dilaksanakan siklus II. Hasil peserta didik pada siklus I adalah:

Tabel 1. Skor siklus I Peserta Didik FN

No	Hari tanggal	Pengamatan	
		Pertemuan	Nilai
1.	10 November 2023	Pertemuan 1	23, 50 %
2.	13 November 2023	Pertemuan 2	29, 40 %
3.	15 November 2023	Pertemuan 3	52, 90 %
4.	16 November 2023	Pertemuan 4	67, 90 %

Tabel 2. Skor siklus I Peserta Didik YN

No	Hari tanggal	Pengamatan	
		Pertemuan	Nilai
1.	10 November 2023	Pertemuan 1	17, 60 %
2.	13 November 2023	Pertemuan 2	23, 50 %
3.	15 November 2023	Pertemuan 3	50 %
4.	16 November 2023	Pertemuan 4	61,70 %

2. Siklus II, Berlanjut siklus kedua, sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti bersama guru kelas atau kolabolator merencanakan tindakan yang akan dilakukan agar bisa meningkatkan kemampuan peserta didik pada edit video parawisata yang berbahasa isyarat pada anak tunarungu kelas VII dan XI yang memiliki fase yang sama. Perencanaan yang perlu dipersiapkan yaitu ada asesmen, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, instrument tes, lkpd dan media pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian pada siklus II, peserta didik lebih berfokus pada melihat video tutorial

edit video parawisata berbahasa isyarat. Memiliki tujuan agar peserta didik lebih berfokus pada praktek pembelajaran juga bisa berfokus pada perolehan nilai yang diharapkan.. Hasil kemampuan yang diperoleh peserta didik pada siklus kedua sudah memperoleh atau nilai yang diharapkan. Pada hal tersebut, maka penting adanya pelaksanaan siklus II.

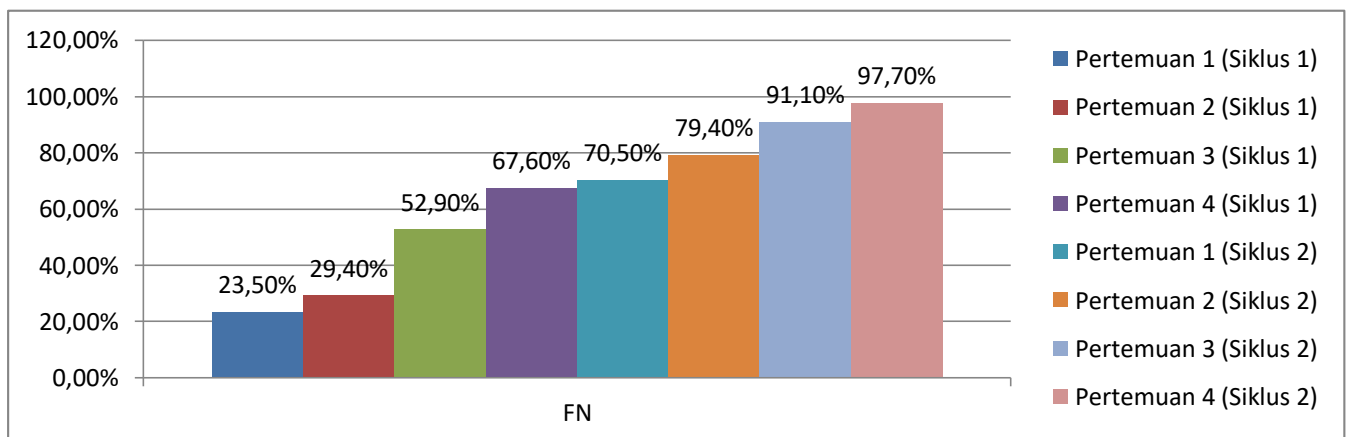
Tabel 3. Skor siklus II Peserta Didik FN

No	Hari tanggal	Pengamatan	
		Pertemuan	Nilai
1.	21 November 2023	Pertemuan 1	70,5%
2.	22 November 2023	Pertemuan 2	79,4%
3.	24 November 2023	Pertemuan 3	91,1%
4.	27 November 2023	Pertemuan 4	97,7%

Tabel 4. Skor siklus II Peserta Didik YN

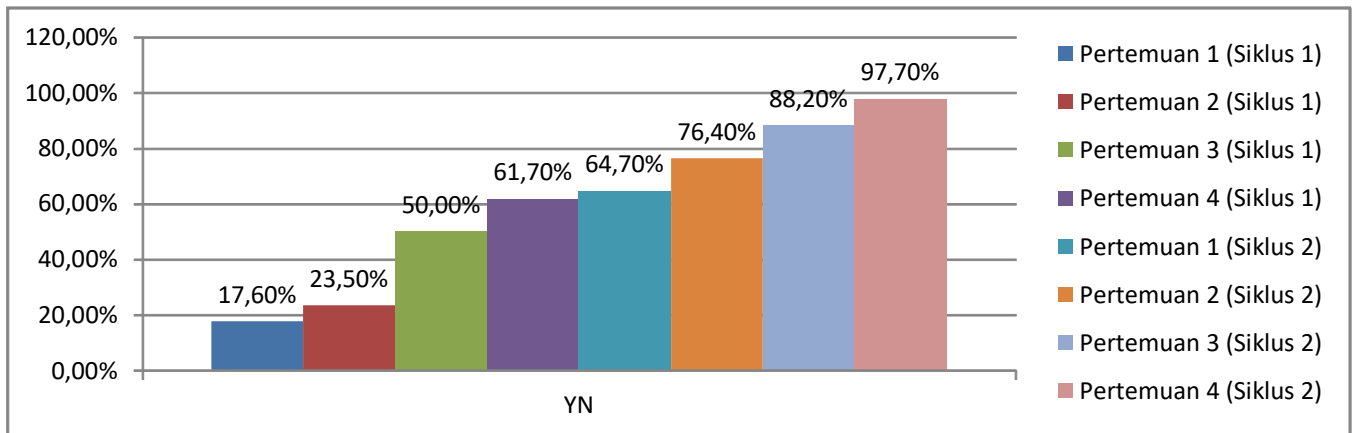
No	Hari tanggal	Pengamatan	
		Pertemuan	Nilai
1.	21 November 2023	Pertemuan 1	64,7%
2.	22 November 2023	Pertemuan 2	76,4%
3.	24 November 2023	Pertemuan 3	88,2%
4.	27 November 2023	Pertemuan 4	97,7%

Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II Peserta Didik FN



Grafik 1. Hasil Skor Siklus I FN

Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II Peserta Didik YN



Grafik II. Hasil Siklus Peserta Didik YN

Pembahasan

Pembelajaran keterampilan diberikan kepada peserta didik tunarungu karena ada minat peserta didik pada pembelajaran tersebut maka diberilah pembelajaran edit video untuk menyalurkan bakat peserta didik. Salah satu pembelajaran diberikan kepada peserta didik tunarungu yaitu mengedit video parawisata berbahasa isyarat dimana pembelajaran ini sudah peneliti ajarkan dan diupayakan oleh peneliti dengan menggunakan video tutorial.

Berdasarkan pada rumusan penelitian, Pembahasan menunjukkan hal berikut:

1. Proses pembelajaran kemampuan edit video parawisata melalui video tutorial bagi peserta didik tunarungu

Berdasarkan hasil penelitian, mendapatkan hasil yaitu saat proses pembelajaran berlangsung, media tutorial mampu meningkatkan kemampuan edit video parawisata dengan adanya media video tutorial kepada peserta didik tunarungu pada kelas VII dan XI di SLB N 1 Harau bisa berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang dibuat pada awal penelitian, pada hal tersebut menunjukkan adanya komunikasi yang baik antara peserta didik, peneliti dan pengamat.

Hasil penelitian yang telah dilakukan agar bisa meningkatkan kemampuan edit video parawisata melalui video tutorial untuk peserta didik tunarungu, adanya memberikan berupa tindakan yaitu pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat dijelaskan dari beberapa item yang telah didapatkan oleh peserta didik. Semua item yang mampu dikuasai oleh peserta didik bisa dilihat dari hasil tes kemampuan peserta didik. Pada hasil yang telah dilakukan berupa tindakan selama dua siklus, FN memperoleh skor 97,7 % dan YN memperoleh skor 97,7 %. Pada demikian bisa dikatakan bahwa dari meningkatkan kemampuan edit video parawisata bagi peserta didik tunarungu melalui video tutorial mencapai hasil optimal sesuai harapan.

2. Peningkatan hasil belajar kemampuan edit video parawisata melalui media video tutorial pada peserta didik tunarungu kelas VI dan kelas XI di SLB N 1 Harau

Dilihat dari hasil penelitian, telah membuktikan bahwa media video tutorial efektif meningkatkan kemampuan edit video parawisata dari aplikasi kinemaster hal tersebut bisa dibuktikan pada hasil pembelajaran peserta didik yaitu adanya penggunaan media video tutorial dan nilai yang diperoleh peserta didik sudah mencapai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pembelajaran edit video parawisata dimana nilai peserta didik ada peningkatan pada setiap pertemuannya dengan adanya menggunakan video tutorial.

Video tutorial merupakan salah satu sarana pembelajaran yang memberikan visualisasi yang baik bagi peserta didik tunarungu (Dhaini & Ardisal, 2023). Dengan menggunakan video tutorial yang membantu atau untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar menggunakan media yang bisa membantu pembelajaran peserta didik tunarungu. Video tutorial juga membantu dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Edit video adalah proses memilih, merakit, menata ulang, dan memanipulasi video yang direkam sebagai rangkaian video yang diinginkan menurut konsep yang telah ditetapkan (Prathivi et al., 2019). Maka dari penjelasan tersebut tentunya membutuhkan juga sebuah latihan – latihan untuk melatih kemampuan edit video pada peserta didik tunarungu. Dalam meningkatkan kemampuan edit video yang harus ditingkatkan adalah proses pengeditan. Aplikasi yang digunakan untuk sebagai perantara pelaksanaan edit video parawisata adalah kinemaster. Aplikasi *KineMaster* adalah aplikasi yang berfungsi sebagai editing video yang bisa tampil pada *smartphone* dilengkapi dengan fitur – fitur yang dibutuhkan untuk proses editing video (Rahman, 2020).

Pada fitur aplikasi kinemaster pada pelaksanaan proses editing ada beberapa fitur dasar aplikasi yang digunakan pada proses langkah – langkah edit yaitu memotong atau membuang bagian video, menyambung, sinkronisasi, transisi, visual efek, menambahkan teks, menambah gambar dan menambahkan musik (Rahman, 2020). Pada fitur – fitur tersebut yang membantu peserta didik pada pelaksanaan praktik langkah – langkah edit video parawisata berbahasa isyarat.

Pada penelitian ini video tutorial dapat meningkatkan kemampuan edit video parawisata bagi peserta didik tunarungu bisa dilaksanakan dengan adanya keterlibatan peserta didik dengan guru yang memberikan panduan terstruktur, diteliti secara rinci dan dilaksanakan dengan langkah-langkah pelatihan yang jelas.

Penggunaan menggunakan media video tutorial juga sejalan dengan prinsip pembelajaran peserta didik tunarungu yaitu sikap keterarah wajah juga penggunaan media pembelajaran diupayakan, agar bisa mempermudah peserta didik tunarungu dalam memahami materi yang diajarkan (Amka, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan dengan ada media video yaitu fitur – fitur dasar aplikasi kinemaster pada siklus I yang digabung dengan video tutorial langkah – langkah edit video parawisata berbahasa isyarat, selanjutnya berfokus pada video tutorial langkah – langkah edit video parawisata berbahasa isyarat dengan makna apa saja yang harus diperhatikan peserta didik, peneliti mengajak peserta didik agar bisa aktif pada pembelajaran setelah peserta didik

mampu memahami penjelasan peneliti, peserta didik diajak untuk melakukan praktek pembelajaran.

Kesimpulan

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan, bahwa kemampuan edit video parawisata bagi peserta didik tunarungu melalui video tutorial di SLB N 1 Harau bisa ditingkatkan pada media video tutorial. Dalam meningkatkan kemampuan edit video parawisata dari aplikasi kinemaster, peneliti berupaya agar peserta didik paham akan materi pembelajaran yang diajarkan serta peserta didik menyukai pembelajaran tersebut. Salah satu usaha yang bisa dilaksanakan agar peserta didik menyukai pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang menarik juga mudah dipahami peserta didik yaitu dengan adanya menggunakan media video tutorial.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial, siswa antusias dan memahami langkah-langkah pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik sesuai dengan hasil yang ditunjukkan bisa dibuktikan pada peningkatan nilai peserta didik pada pembelajaran edit video pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil pengamatan dari kondisi awal peserta didik mengenali aplikasi kinemaster yang berlanjut pada pembelajaran memberikan akses pembelajaran edit video sesuai minat peserta didik dilanjutkan pada tahap siklus I masih belum mencapai hasil yang maksimal maka perlu adanya dilanjutkan ke tahap siklus II, nilai yang diperoleh peserta didik saat awal masih belum mencapai yang diharapkan kemudian diberikan berupa tindakan sehingga nilai yang diperoleh oleh peserta didik ada peningkatan dengan adanya menggunakan media video tutorial.

Daftar Pustaka

- Amka, H. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS*. Nizamia Learning Center.
- Cindy Rahmi Aulia, M. (2019). Efektivitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Snack Bouquet Pada Anak Tunarungu. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 1045–1051.
- Dhaini, R., & Ardisal, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Kerajinan Suvenir Tas Dari Pelepah Pisang Melalui Media Video Tutorial Bagi Anak Tunarungu Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 23042–23048.
- Fitri Firdayu, A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 5(6), 6330–6338.
- Mulyasa, H. . (2016). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (7th ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Novi Yona Sidratul Munti, & Dwi Asril Syaifuddin. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805.
- Prathivi, R., Chistanto, F. W., & Utomo, V. G. (2019). *Peningkatan Kemampuan Editing Video Untuk Promosi Produk Umkm bagi GKS Kecamatan Tembalang Semarang*. 1(1), 90–97.

Rahman, S. (2020). *Buku Pintar Video Editing di Android* (Edisi Pert). PT Elex Media KOMPUTINDO. <https://elexmedia.id/>

Subastian, E., & W, A. Z. (2021). MODUL TEKNIK MULTIMEDIA : PENYUNTINGAN VIDEO. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.