

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK-FLORES UNTUK
MENGENAL BINATANG MENGGUNAKAN
APLIKASI FILMORA**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH
ALBERTUS GREGORIANO HAMPUR
E1857401042
MANAJEMEN INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2022**

PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK-FLORES UNTUK MENGENAL BINATANG MENGGUNAKAN APLIKASI FILMORA

Tugas Akhir ini telah Disetujui dan Disahkan
Pada tanggal : 18 Agustus 2022

Pembimbing I


Afiyana, M.Kom
NIK.198510082010002

Pembimbing II


Drs. Heri Purwanto., M.Pd
NIK.196702041995103

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,


Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

The logo of STMIK Palangkaraya is a circular emblem. It features a central shield with a book and a torch, surrounded by a wreath. The text "SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER" is written around the top half of the circle, and "STMIK * PALANGKA RAYA" is at the bottom.

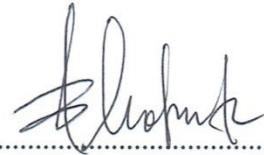
PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK-FLORES UNTUK MENGENAL BINATANG MENGGUNAKAN APLIKASI FILMORA

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Pada Hari 11 Agustus 2022

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Hotmian Sitohang, M.Kom
Ketua
2. Arliyana, M.Kom
Anggota
3. Drs. Heri Purwanto., M.Pd
Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Penyempurnaan Pengabdian Dengan
Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Keprajuritan”
(Semboyan Menwa)

1. Kedua Orang Tuaku yang tercinta yang telah memberikan dukungan dan doanya.
2. Saudaraku Tersayang yang selalu memberikan semangat.
3. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan memberi inspirasi.
4. Terimakasih untuk kalian semua. Almamaterku

ABSTRAK

ALBERTUS GREGORIANO HAMPUR, E1857401042, 2022. *Media Pembelajaran Bahasa Dayak-Flores Untuk Mengenal Binatang Menggunakan Aplikasi Filmora.* Pembimbing I, Arliyana, M.Kom. dan Pembimbing II Drs.Heri Purwanto,M.Pd.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Melalui media pembelajaran *interaktif* memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang dipelajari. Media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* yang saat ini masih berupa penyampaian langsung dari guru atau les *privat*. Cara lain yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Dayak-Flores adalah membaca buku, namun metode tersebut kurang *interaktif* karena buku tidak bisa *berinteraktif* secara langsung dengan siswa.

Membaca buku menjadi pilihan setelah mendapatkan materi langsung dari guru disekolah atau guru les *privat*. Sebagian orang akan merasa bosan dalam mempelajari materi dengan membaca buku, maka dengan adanya media pembelajaran bahasa berbasis multimedia ini diharapkan mampu menarik minat murid maupun orang umum untuk mempelajari Bahasa Dayak-Flores berbasis multimedia.

Media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* diharapkan mampu menjadi sarana belajar siswa untuk dapat lebih memahami tentang bahasa Dayak-Flores mengenal binatang dengan tampilan menarik serta menampilkan bahasa, gambar, video, dan musik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang dipakai untuk pembuatan tugas akhir adalah metode kepustakaan

Kesimpulan dari media pembelajaran ini adalah, video media pembelajaran berdurasi 06:06 detik dengan format video (mp4) sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat menggunakan aplikasi *Filmora*. Video media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menarik perhatian siswa. Pengembang aplikasi diharapkan kelak dapat mengembangkan teknik pembuatan media pembelajaran dengan metode 3 Dimensi. Untuk proses *gradle* pemrosesan video diharapkan kelak agar dapat dipermudah disemua jenis laptop atau komputer. Diharapkan jika membuka semua fitur tidak diperlukan biaya tambahan. Untuk efek baru harus bisa diakses tanpa paket berbayar.

Kata kunci: Multimedia, Media Pembelajaran, *Aplikasi Filmora*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK-FLORES UNTUK MENGENAL BINATANG MENGGUNAKAN APLIKASI FILMORA”** yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak – pihak yang sudah meluangkan waktu Untuk membantu dalam penulisan tugas akhir ini, kepada yang terhormat :

1. Bapak Suparno, M.Kom, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Arliyana, M.Kom, selaku Pembimbing I dalam Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Heri Purwanto, M.Pd selaku Pembimbing II dalam Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang banyak membagi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Kedua Orang Tua, kakak dan Adik-adik saya yang sudah memberi dukungan moril, materil dan doa selama ini.
6. Serta sahabat–sahabat seangkatan semoga kita menjadi orang sukses dan berguna bagi orang lain.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 11 Agustus 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan dan Manfaat.....	2
E. Metodologi Penulisan	3
F. Penjelasan Istilah Kunci	4
G. Manfaat Video	4
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori Yang Berkaitan Dengan Penelitian	6
B. Gambar Hewan Mamalia.....	8
C. Video Hewan Mamalia.....	8
D. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	9
 BAB III. PEMBAHASAN	
A. Tinjauan Kasus	11
B. Desain	11
C. <i>Storyboard</i>	12
D. Implementasi	16
 BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	21
B. Saran	21
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyboard Play</i>	13
Tabel 2. <i>Storyboard Pembuka</i>	14
Tabel 3. <i>Storyboard Keterangan</i>	14
Tabel 4. <i>Storyboard Video Hewan</i>	15
Tabel 5. <i>Storyboard Referensi</i>	15
Tabel 6. <i>Storyboard Penutup</i>	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Aplikasi <i>Filmora</i>	9
Gambar 2. <i>Flowchart</i> Alur Utama Video	13
Gambar 3. Tahap 1 Pembuatan Video	13
Gambar 4. Tahap 2 Pembuatan Video	17
Gambar 5. Tahap 3 Pembuatan Video	17
Gambar 6. Tahap 4 Pembuatan Video	18
Gambar 7. Tahap 5 Pembuatan Video	18
Gambar 8. Tahap 6 Pembuatan Video	19
Gambar 9. Tahap 7 Pembuatan Video	19
Gambar 10. Tahap 8 Pembuatan Video	20

DAPTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 3. Angket Responsip Anak-anak
- Lampiran 4. Foto Dokumentasi Interaksi Video Pada Anak-anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Melalui media pembelajaran *interaktif* memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang dipelajari.

Media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* yang saat ini masih berupa penyampaian langsung dari guru atau les *privat*. Cara lain yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Dayak-Flores adalah membaca buku, namun metode tersebut kurang *interaktif* karena buku tidak bisa *berinteraktif* secara langsung dengan siswa. Sebagai penunjang harus ada media yang mampu menarik siswa dalam mempelajari pelajaran Bahasa Dayak-Flores, khususnya untuk mengenal binatang. Membaca buku menjadi pilihan setelah mendapatkan materi langsung dari guru disekolah atau guru les *privat*. Sebagian orang akan merasa bosan dalam mempelajari materi dengan membaca buku, maka dengan adanya media pembelajaran bahasa berbasis multimedia ini diharapkan mampu menarik minat murid maupun orang umum untuk mempelajari Bahasa Dayak-Flores berbasis multimedia.

Tugas akhir tentang media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* diharapkan mampu menjadi

sarana belajar siswa untuk dapat lebih memahami tentang bahasa Dayak-Flores mengenal binatang dengan tampilan menarik serta menampilkan bahasa, gambar, video, dan musik untuk meningkatkan pemahaman siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat permasalahan yang diangkat pada tugas akhir ini adalah bagaimana mengedit, membuat dan menguji media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores mengenal binatang berbasis multimedia.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksud untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian tercapai. Oleh karena itu batasan masalah tersebut diantaranya :

Media ini dibuat dengan menampilkan beberapa foto, video, dan audio dari hewan mamalia yang berjumlah empat belas ekor.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mempelajari materi seperti bahasa dan gambar binatang mamalia dengan menggunakan Bahasa Dayak dan Bahasa Flores dengan benar serta dengan tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari keberhasilan tugas akhir ini adalah :

a. Manfaat Bagi Pengguna

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai *alternatife* untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa, video, audio, dan gambar binatang mamalia dengan menggunakan Bahasa Dayak dan Bahasa Flores dengan baik.

b. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat tugas tugas akhir ini adalah mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah terutama dalam bidang rekayasa perangkat lunak, serta mendapat pengetahuan baru yang belum didapat dari perkuliahan.

c. Manfaat Bagi STMIK Palangkaraya

Hasil dari tugas akhir ini dapat digunakan untuk penjajakan bahan ajar dalam pembuatan media belajar menggunakan aplikasi *filmora*.

E. Metodologi Penulisan

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penulisan Tugas Akhir ini adalah :

Metode kepustakaan adalah teknik pengumpulan data, dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

F. Penjelasan Istilah Kunci

Berikut adalah penjelasan istilah kunci dari penulisan tugas akhir ini, yaitu :

1. Multimedia

Multimedia adalah komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

3. Aplikasi *Filmora*

Filmora adalah video editor sederhana yang memberdayakan Anda untuk mengedit video dan audio di *Windows* dan *Mac*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori Yang Berkaitan Dengan Penelitian

1. Media Sebagai Bahan Ajar

Menurut Baharun (2016:18), media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Menurut Wulandari & Atmojo (2017:18), bahan ajar ialah informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan *implementasi* pembelajaran.

Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media sebagai bahan ajar adalah susunan untuk memudahkan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran.

2. Multimedia

Menurut Rosch (2016:7), multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video.

Menurut McComick (2016:7), multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah hasil akhir dari editan komputer

3. Aplikasi *Filmora*

Menurut Ristiyanto (2017:1), *filmora* merupakan salah satu aplikasi PC yang dibuat oleh *Wondershare* untuk editing video yang saat ini banyak digunakan para editor video.

Menurut Rizqi Ridhona (2017:3), *Whondershare filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video.

Berdasarkan pengertian diatas aplikasi *filmora* adalah sebuah aplikasi yang terdapat di komputer yang berfungsi untuk mengedit segala jenis video.

4. Hewan *Mamalia*

Menurut Spelman (2016:1), Di antar spesies hewan-hewan, *mamalia* merupakan spesies hewan yang memiliki ciri-ciri dan keunikan paling banyak dibandingkan *amfibi*, *reptil*, burung, dan ikan. Meski beragam, semua *mamalia* mempunyai ciri-ciri antara lain melahirkan, memiliki kelenjar susu, berdarah panas, memiliki ruang jantung sempurna, dan mamalia memiliki banyak kesamaan dengan manusia.

Menurut Maryanto (2019:11), Di Indonesia sampai dengan tahun 2019, jenis *mamalia* yang tercatat kurang lebih 776 jenis.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa, hewan *mamalia* adalah hewan yang dapat menyusui, berdarah panas, dan memiliki *embrio* didalam *amnion* yang terdapat air ketuban, serta mempunyai jenis, bangsa atau *ordo*, termasuk beberapa jenis baru yang banyak ditemukan di beberapa daerah di pulau-pulau khusus di Indonesia. Ini membuktikan keragaman *fauna* khususnya *mamalia* di Indonesia.

5. Bahasa Dayak

Menurut Ardianto Rus (2017:3), bahasa Dayak merupakan bahasa yang dituturkan oleh suku besar Dayak seperti Dayak Ngaju dan suku-suku lainnya khususnya di Provinsi Kalimantan Tengah.

Menurut Mihing Samuel (2017:3), bahasa Dayak terkhususnya Dayak Ngaju telah diajarkan disekolah dasar Negeri sebagai bahasa daerah.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa, bahasa Dayak merupakan bahasa yang sudah ada sejak lama dan diwarisi turun-temurun kegenerasi muda.

6. Bahasa Flores

Menurut Fernandes (2016:3), bahasa Flores adalah salah satu bahasa lokal yang mengandung makna tertentu.

Menurut Mbete (2015:3), bahasa Flores adalah bahasa yang diakui sebagai bagian NKRI, dan juga sebagai mata pelajaran di sekolah-sekolah.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa, bahasa Flores merupakan bahasa yang hidup dan berkembang serta dipakai sehari-hari.

B. Gambar Hewan Mamalia

Gambar hewan mamalia adalah sebuah bentuk momen yang diabadikan melewati pemotretan hewan baik pemotretan sendiri maupun hasil pemotretan orang lain, adapun fungsi foto hewan mamalia untuk bahan pembuatan video media pembelajaran pada aplikasi *filmora*.

C. Video Hewan Mamalia

Video hewan adalah sebuah bentuk momen yang diabadikan melewati rekaman hewan baik rekaman sendiri maupun rekaman orang lain, adapun fungsi video hewan *mamalia* untuk bahan pembuatan video media pembelajaran pada aplikasi *filmora*.

D. Perangkat Lunak yang Digunakan



Gambar 1. Logo Aplikasi *Filmora*

(Sumber: <https://filmora.wondershare.co.id>)

Filmora adalah sebuah *software editing* video yang sedang populer belakangan ini. Tentunya dikarenakan beragam fitur canggihnya untuk mengedit video, audio, dan foto. Bahkan, menariknya lagi *Filmora* sudah menawarkan dukungan pengeditan untuk video 4K UHD (*Ultra Tinggi*) yang lebih tinggi dari pada HD.

Filmora semakin populer dan menjadi salah *software* yang digemari oleh para video *editor*. Pasalnya, *software* ini mudah dipelajari oleh para pemula serta memiliki beragam *fitur* menarik.

Fitur-Fitur Filmora :

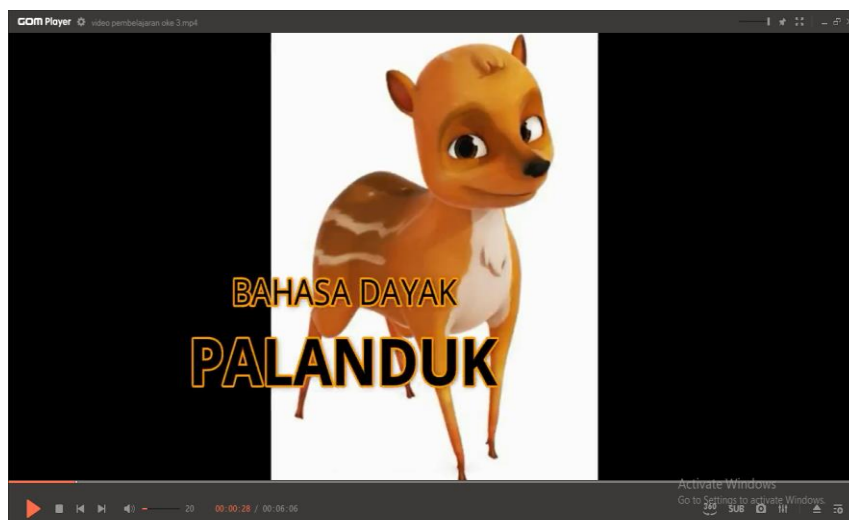
1. *Motion Tracking*
2. *Zooming and Panning*
3. *Color Matcing*
4. *Keyframing*
5. *Stabilization*
6. *Audio Ducking*
7. *Color Grading*
8. *Picture in Picture*
9. *Basic Feature*

Mengenal Fungsi dari *Filmora* :

1. Mengedit Video
2. Mengedit Audio
3. Mengedit Foto

Keunggulan dari *Filmora* :

1. Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekali pun
2. Beragam *fitur* yang menarik dan canggih
3. Harganya sesuai dengan banyaknya kemudahan yang ditawarkan
4. Bisa dengan mudah dioperasikan di komputer dengan sistem operasi *Windows* dan *Mac*
5. *Hasil video*



BAB III

PEMBAHASAN

A. Tinjauan Kasus

Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan di segala bidang salah satunya di bidang pendidikan, khususnya pada dunia pembelajaran. Komputer saat ini menjadi media yang sangat membantu dan sudah tidak asing lagi sehingga dapat mudah dipahami oleh segala kalangan. Adanya media pembelajaran multimedia juga telah mempengaruhi metode pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Hal tersebut yang mendasari penulis dalam mengembangkan cara belajar dan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia agar lebih menarik dan menyenangkan siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan khususnya pada media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* dan tujuannya untuk menambah minat belajar siswa. Media pembelajaran multimedia ini dibuat sesuai kebutuhan dan akan membuat siswa menjadi lebih aktif belajar mengenal bahasanya sendiri dengan metode pembelajaran yang *interaktif* dan mudah dipahami.

B. Desain

Desain alur pembelajaran yang akan dibuat untuk media pembelajaran ini adalah untuk mengenal binatang dimana proses pembelajaran berpusat pada *interaksi* antara siswa dan media pembelajaran multimedia berupa video, apa yang ingin siswa lihat serta apa yang ingin dipelajari merupakan dasar utama pembelajaran dan memiliki konsep dasar video media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora*.

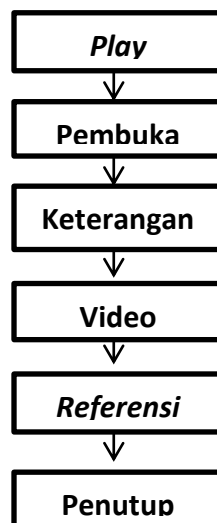
Video ini ditunjukkan untuk siswa agar lebih mengenal kebudayaan bahasa bangsa sendiri sejak dini. Dengan adanya video media pembelajaran

Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* ini, diharapkan dapat mudah di terima dan dipahami oleh siswa dengan metode pembelajaran yang menarik, menggunakan tampilan halaman yang *user friendly* (mudah dimengerti dan digunakan) sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

C. Storyboard

Tahap selanjutnya pada pembuatan video media pembelajaran Bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* adalah membuat rancang desain halaman atau *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan umum dari tampilan halaman video media pembelajaran yang dilengkapi dengan penjelasan di setiap halaman video tersebut. *Storyboard* dapat dibuat dengan potongan gambar atau *sreen capture* dari video yang dibuat.

1. Alur Utama Video



Gambar 2. *Flowchart* Alur Utama Video

Rancangan ini dibuat dalam bentuk tabel untuk membagi keterangan video yang akan dibuat secara rinci. Rincian keterangan ini mempermudah dalam proses pembuatan video secara lengkap. Desain video dibuat seperti tampilan dibawah ini:

Tabel 1. *Storyboard Play*

<i>Play</i>	Keterangan
	<p>Pada saat hendak memulai video akan tampil pilihan tombol <i>PLAY</i> yang berfungsi untuk membuka atau memulai video, di bagian ini sebagai awalan dalam pembuatan video yang akan di edit, dan dimasukan instrumen dan keterangan bergerak.</p>
<p><i>Sound: Musik Instrumen</i></p>	

Tabel 2. *Storyboard Pembuka*

Pembuka	Keterangan
	<p>Setelah menekan tombol <i>PLAY</i> maka akan muncul halaman PEMBUKA yang berisi keterangan judul video, di bagian ini dimasukan kata pembuka dalam editannya, dan dimasukan instrumen dan keterangan bergerak.</p>
<p><i>Sound: Musik Instrumen</i></p>	

Tabel 3. *Storyboard Keterangan*

Keterangan	Keterangan
	Setelah tampilan PEMBUKA akan muncul halaman video yang dimulai dengan KETERANGAN
<p>Sound: Musik <i>Instrumen</i> dan Rekaman Suara</p>	tulisan dan rekaman suara dalam video, di bagian ini akan ada penambahan gambar beserta keterangan, dan dimasukan instrumen serta rekman suara dari keterangan nama hewan.

Tabel 4. *Storyboard Video Hewan*

Video Hewan	Keterangan
	Setelah tampilan halaman KETERANGAN akan muncul video hewan bergerak pada video, dan ditambah instrumen musik pada video asli hewan.
<p>Sound: <i>Instrumen</i> Musik</p>	

Tabel 5. *Storyboard Referensi*

Referensi	Keterangan
 <p>DAFTAR LINK/REFERENSI</p> <p>KERA</p> <p>Video = shorturl.at/bfvSY Gambar = shorturl.at/emxN9</p> <p>KANCIL</p> <p>Video = shorturl.at/pyAEI Gambar = shorturl.at/vMNx7</p>	Setelah tampilan halaman VIDEO HEWAN akan muncul halaman sumber <i>link/REFERENSI</i> pada video, dan akan di tambah instrumen musik pada keterangan bergerak.
Sound: Instrumen Musik	

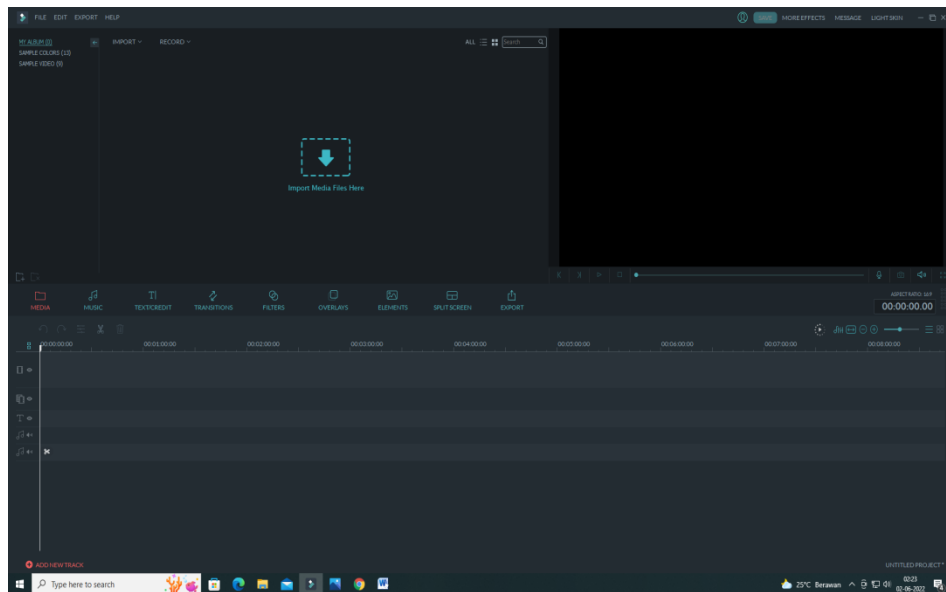
Tabel 6. *Storyboard Penutup*

Penutup	Keterangan
 <p>Sekian dan Terima Kasih</p>	Setelah tampilan halaman <i>REFERENSI</i> akan muncul halaman terakhir sebelum video selesai yaitu halaman PENUTUP pada video, dan ditambah instrumen musik pada keterangan bergerak.
Sound: Instrumen Musik	

D. Implementasi

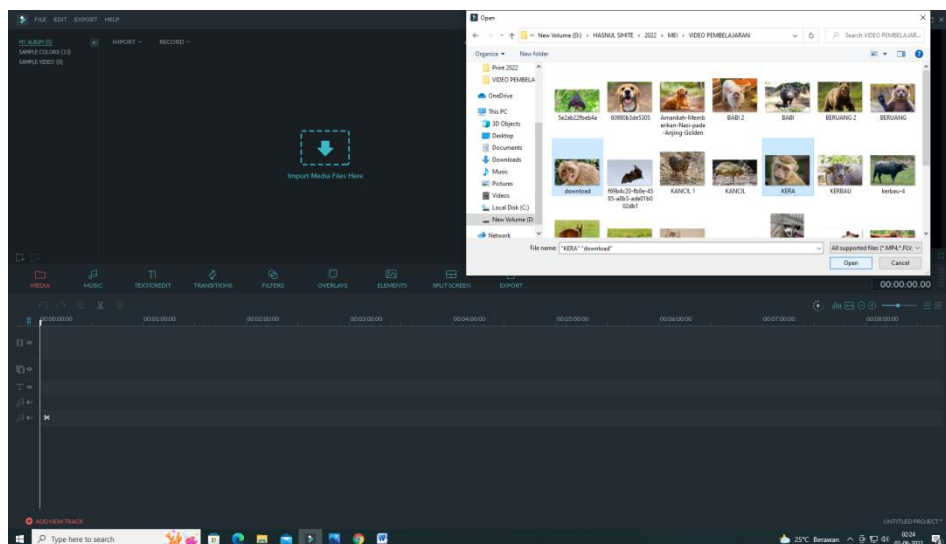
1. Tahap-Tahap Pembuatan Video

File awal, menampilkan tampilan awal membuka aplikasi *filmora* dalam pembuatan video.



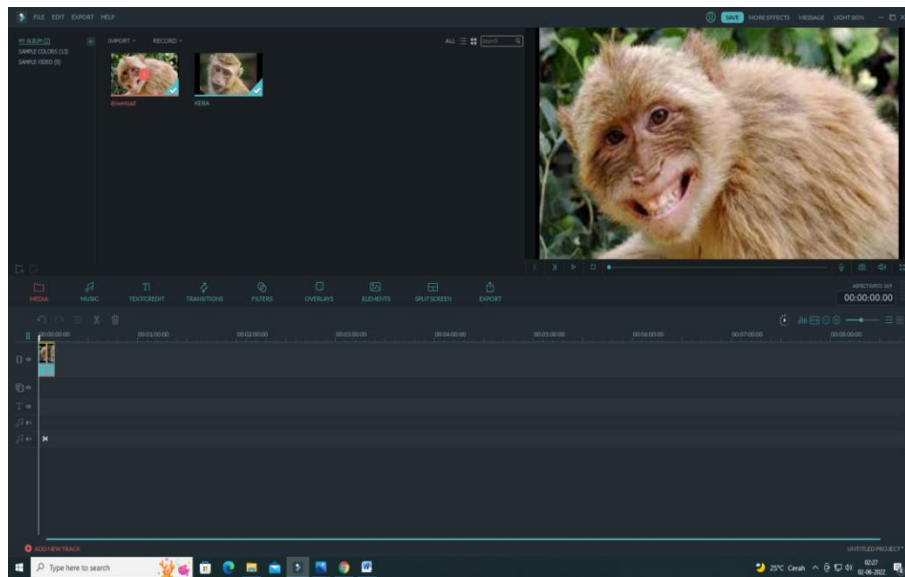
Gambar 3. Tahap 1 Pembuatan Video

Klik *Import* media lalu pilih gambar yang ingin dimasukkan, pada tahap ini kita mulai memasukkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat video.



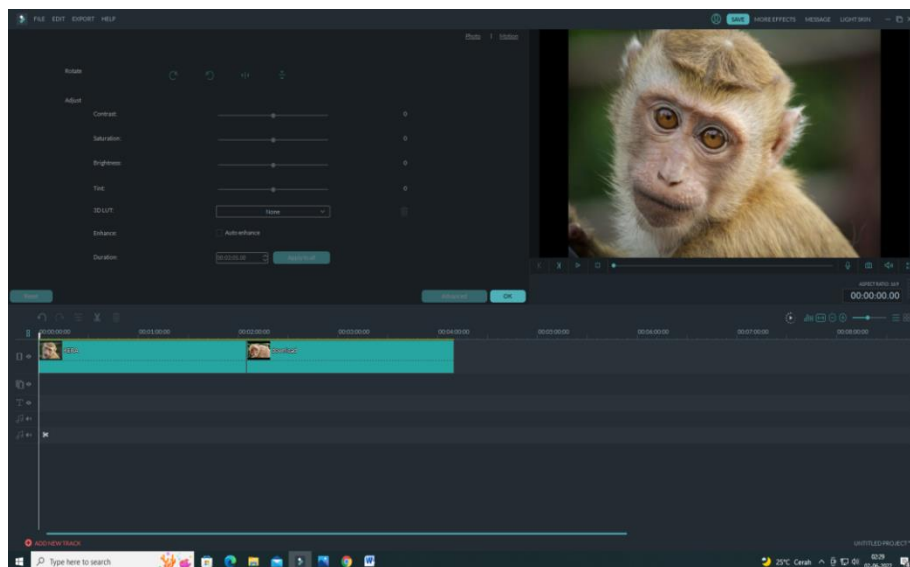
Gambar 4. Tahap 2 Pembuatan Video

Add to project, pada tahap ini kita mulai mengedit gambar, video, dan audio satu persatu.



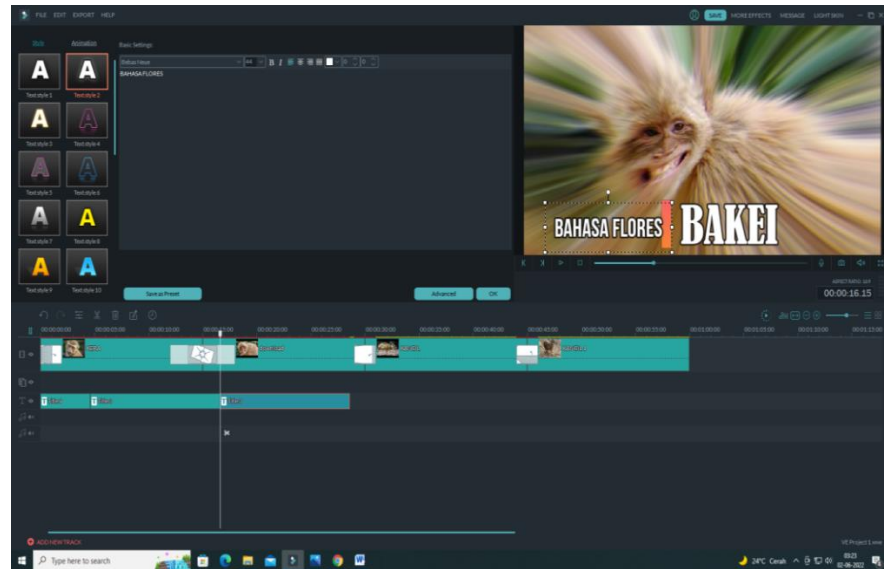
Gambar 5. Tahap 3 Pembuatan Video

Klik kiri dua kali pada gambar lalu setting durasi yang diinginkan, dalam tahap lanjutan dari mengedit gambar, audio, dan video ini kita mulai mengedit lebih detail seperti kualitas gambar, kecepatan video dan lain-lain.



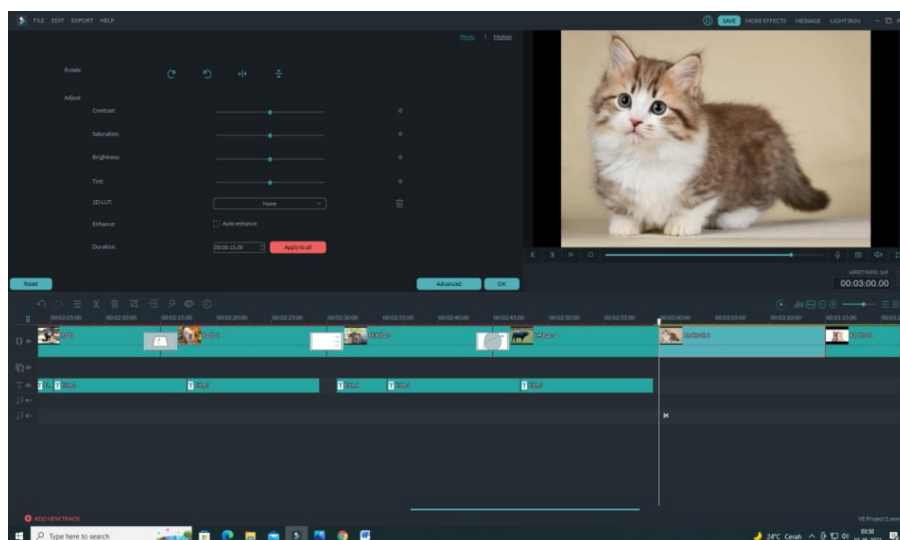
Gambar 6. Tahap 4 Pembuatan Video

Hasilnya setelah *disetting*, adalah hasil dari tahap-tahap penyetingan gambar, video, dan audio.



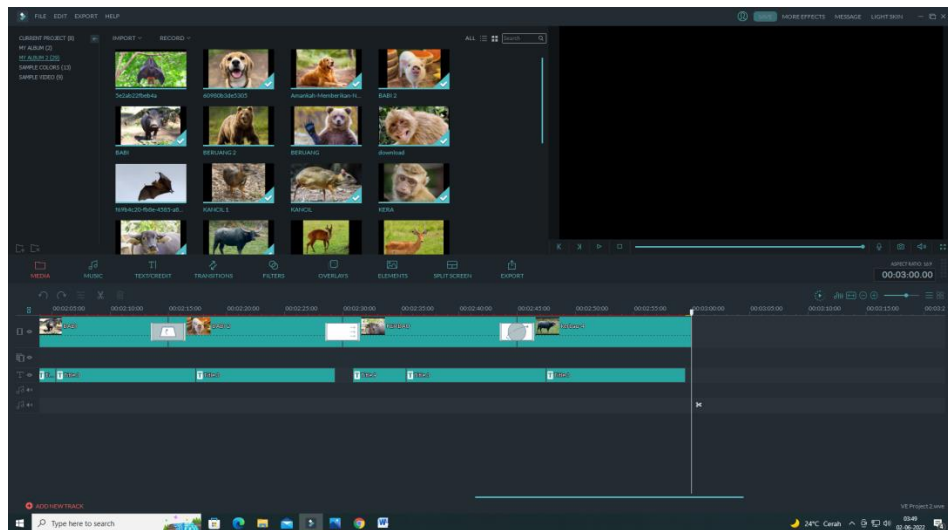
Gambar 7. Tahap 5 Pembuatan Video

Pilih teks klik kiri teks yang anda suka, lalu ganti teks sesuai keinginan dengan cara mengklik kiri dua kali jenis teks yang dimasukkan tadi.



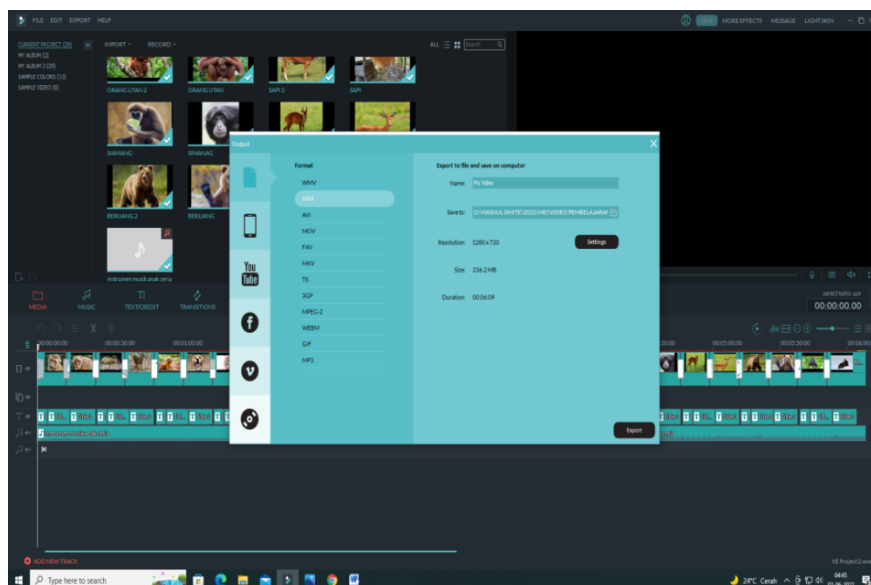
Gambar 8. Tahap 6 Pembuatan Video

Untuk menambahkan durasi atau mengedit tampilan gambar atau teks klik kiri pada objek yang ingin diedit, adalah mengatur ulang jika ada gambar dan durasi yang ingin dipotong atau ditambah.



Gambar 9. Tahap 7 Pembuatan Video

Untuk menambah gambar atau teks ulangi perintah diatas sampai dikira cukup, adalah mengulangi perintah edit seperti pada pembuatan sebelumnya.



Gambar 10. Tahap 8 Pembuatan Video

Setelah selesai kita klik tulisan *eksport* di atas kiri lalu kita pilih sesuai kualitas yang kita inginkan dan tunggu hingga proses selesai.

2. *Spesifikasi Video*

Dalam pembuatan video ada spesifikasi untuk menunjang kualitas suatu video agar lebih baik dan berkualitas. Berikut adalah *spesifikasi* minimum video untuk dapat diputar dengan baik adalah :

1. *Resolution* : 1280 x 720
2. *Size* : 51.6 MB
3. *Duration* : 00:06:06
4. *Encore Video* : M.264 (*HD Optimized*)
5. *Frame Rate* : 30 fps
6. *Bit Rate Video* : 1000 kbps
7. *Encore Audio* : AAC
8. *Channel Audio* : 7
9. *Sample Rate* : 44100 Hz
10. *Bit Rate Audio* : 128 kbps

3. *Spesifikasi Komputer*

Dalam pembuatan video ada *spesifikasi* untuk menunjang kualitas suatu video agar lebih baik dan berkualitas. Berikut adalah *spesifikasi* minimum video untuk dapat diputar dengan baik adalah :

1. *RAM* : 8 GB
2. *Intel HD* : *Graphics 5000*
3. *NVIDIA GeForce* : GTX 700
4. *AMD Radeon* : R5
5. *vRAM* : 4

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan video media pembelajaran bahasa Dayak-Flores untuk mengenal binatang menggunakan aplikasi *filmora* sebagai berikut:

1. Video media pembelajaran berdurasi 06:06 detik dengan format video (mp4) sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat menggunakan aplikasi *Filmora*.
2. Video media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menarik perhatian siswa.
3. Dari hasil angket dengan tiga responden adalah Erfan, Lisa Kalontong, dan Yakubos maka dapat disimpulkan bahwa, video media pembelajaran yang ditampilkan sangat disetujui oleh anak-anak.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis kepada pengembang aplikasi selanjutnya yaitu :

1. Pengembang aplikasi diharapkan kelak dapat mengembangkan teknik pembuatan media pembelajaran dengan metode 3 Dimensi.
2. Untuk proses *gradle* pemrosesan video diharapkan kelak agar dapat dipermudah disemua jenis laptop atau komputer.
3. Diharapkan dalam membuka semua fitur tidak diperlukan biaya tambahan.
4. Untuk efek baru diharapkan bisa diakses tanpa paket berbayar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharun. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE, AI Nurul Jadid Paiton, Probolinggo.
- Crystal. 2014. Linguistik Umum, Syiah Kuala University Press Banda Aceh.
- Fajarini. 2014. *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda Kiblat Buku Utama Bandung*.
- <https://www.trigonalmedia.com/2016/10/pengertian-komputer-menurut-para-ahli.html>
- Kridalaksana dan Djoko Kentjono. 2014. Inteferensi Bahasa Manggarai terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Berkomunikasi Siswa SMA Saribuana Makassar, Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo.
- Maryanto. 2019. Komposisi dan Kelimpahan Mamalia di Perkebunan Kelapa Sawit PT Asiatic Jambi. Universitas Nasional Jakarta. Jakarta.
- Spelman. 2016. Jenis-Jenis Mamalia Besar di Cagar Alam Lembah Anai Kabupaten Tanah Datar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Padang, Padang.
- Wibowo. 2015. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wulandari & Atmojo. 2017. Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus III Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru, Pekanbaru

Lampiran 1. Surat Tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 005/STMIK-4.E.1/AU/II/2022

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Ariyana, M.Kom
NIK : 1985 1008 2010 002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Drs. Heri Purwanto., M.Pd
NIK : 1967 0204 1995 103
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Albertus Gregoriano Hampur
Np Handphone : 081250594900
NIM : E1857401012
Judul TA : Media Pembelajaran Bahasa Dayak – Flores Untuk Mengenal
Binatang Menggunakan Aplikasi Filmora
Berlaku s/d : 12 Februari 2023

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 12 Februari 2022
Ketua Prodi Manajemen Informatika,


Ariyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

Lampiran 2. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ALBERTUS GREGORIANO HAMPAK
NIM : E1857401042
Tanggal Persetujuan Judul : 12 FEBRUARI 2022
Judul Tugas Akhir : MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK FLORES
UNTUK MENGENAL BIVATANG MENGGUNAKAN
APLIKASI FILMORA

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	12/2	12/2	Perbaiki bab I, pendahuluan belum jelas. Istilah kunci tidak ada	
2.		2/3	Perbaikan bab II tidak sesuai pedoman, tidak ada tahun dan halaman	
3.		10/3	Uraian aplikasi perlu diganti dengan video	
4.		11/3	Video masih kurang lengkap	
5.	27/6		Konsultasi Bab I & II Perbaiki yg di bagian revisi saran referensi daftar isi Referensi, foto pendukung, daftar pustaka & lampiran lainnya	
6.	29/6	30/6	Bab I sub judul revisi sebelum panduan kelengkapan tujuan & manfaat penelitian/ta perbaikan referensi dan daftar pustaka, daftar uraian pustaka	
7.	8/11			

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Aniyana, M. KOM

Dosen Pembimbing II,

Drs. Heri Burwanto, M. KOM

Lampiran 4. Foto Dokumentasi Interaksi Video Pada Anak-anak



