

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG PELAJARAN
VIDEOGRAFI KOMPETENSI DASAR GERAKAN KAMERA DAN JENIS PENGAMBILAN
GAMBAR PADA KAMERA VIDEO YANG LAYAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X SMK PGRI 2 SIDOARJO**

Khoirul Arifin, Sutrisno Widodo

Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Khoirul_CR7@ymail.com

ABSTRAK

Videografi pembelajaran merupakan aplikasi beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengembangkan media video pembelajaran untuk kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo, (2) mengetahui kelayakan dan efektivitas media video ini sebagai media pembelajaran untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Melalui wawancara dengan guru pelajaran videografi di SMK PGRI 2 Sidoarjo, pengembang mendapat kesimpulan bahwa : (1) guru hanya menggunakan media modul dalam proses pembelajaran, (2) peralatan produksi video yang terbatas, (3) siswa mengalami kesulitan belajar dalam pemahaman materi mata pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video sehingga pada saat ada tugas pembuatan video pembelajaran, gambar yang di hasilkan sering tidak sesuai dengan pengertian dari gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar yang benar.

Dari permasalahan tersebut, diperoleh sebuah alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pengembangan media video pembelajaran tentang mata pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil wawancara dengan ahli materi dan ahli media memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelayakan media yang telah dilakukan kepada : (1) uji coba perorangan termasuk dalam kategori baik sekali dengan kriteria 3,21 , (2) uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori baik sekali dengan kriteria 3,2, (3) uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori baik sekali dengan kriteria 3,1.

Berdasarkan perhitungan hasil belajar dengan taraf signifikan 5% t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4,95 > 2,021$. Maka dari hasil peningkatan tersebut dapat di interpretasikan bahwa media video pembelajaran tentang mata pelajaran videografi kompetensi gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, media video, gerakan kamera, jenis pengambilan gambar, pembelajaran.

ABSTRACT

Videografi study represent the applications of some media used in course of study to channel the message and also can stimulate the mind, felling, attention and student willingness. This research target is to : (1) development media video intruction about the interest of elementary movement camera and intake type draw video camera for class X SMK PGRI 2 Sidoarjo, (2) know elegibility and this video media effectiveness as study media for the class X SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Through interview with the teacher of lesson videografi in SMK PGRI 2 Sidoarjo, developer get the conclusion that : (1) teacher only use the module media in course of study, (2) equipments produce the finite video, (3) student find difficulties to learn in understanding of items elementary subject videografi interest movement camera and intake type draw at vidoe

camera so the time of there duty of make of study video, picture which is in yield often disagree with congeniality from movement of camera and real correct picture intake type.

From the problem, obtained by a alternative to overcome the problem that is developmet of media video intructions about elementary subject videografi interest movement camera and intake type draw at video camera for the class X SMK PGRI 2 Sidoarjo. Data type obtained from this quantitative data. Result of interview craftily items and media expert obtain, get conclusion this study media is include in good category. Result test drive of media elegibility which have been conducted to : (1) individualness test drive is include in category veri well with the criterion 3,21, (2) small gruop test drive include in catgory very well the criterion 3,2, (3) big group test drive is include in category very well with the criterion 3,1. Pursuant to calculation result of learning with level significate 5% t count bigger than t table of that is $4,95 > 2,201$. So from the improvement result can interpresentation that media media video intructions about subject videografi of interest movement camera and intake type draw at video camera for the class X SMK PGRI 2 Sidoarjo can improve the learn students.

Keyword : Development, media video, interest of elementary movement camera, intake type draw video camera, intructions.

PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran videografi di butuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi yang ada di buku panduan. Di SMK PGRI 2 SIDOARJO terdapat jurusan videografi yang mempelajari tentang videografi. Dari hasil observasi yang peneliti dapatkan pada tanggal 13 maret 2014 saat melihat secara langsung metode pembelajaran mata pelajaran videografi yang digunakan oleh guru videografi yakni Drs.Bima Purnawan, SP.d di SMK PGRI 2 Sidoarjo, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan media modul dalam proses pembelajaran
2. Keterbatasan peralatan produksi video, hanya ada 2 kamera video tipe Panasonic MD 1000 dan 1 handycam tipe sony.
3. Siswa kelas x mengalami kesulitan untuk menyebutkan contoh dan pengertian gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar, hal ini saya buktikan disaat saya sedang melakukan tanya jawab secara langsung kepada 14 siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Media video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak dan pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa) maupun fiktif (seperti cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun pembelajaran (Sadiman, 2003:76). media video pembelajaran sangat sesuai untuk mengatasi permasalahan diatas. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa siswa tidak dapat membuat atau memproduksi video dengan benar, karena siswa hanya diberi penjelasan secara lisan tanpa dibekali

dengan visualisasi dan gambar-gambar yang dapat siswa lihat sendiri, dan keterbatasan alat/ kamera video merupakan masalah teknis yang ada di sekolah ini, sehingga hanya sebagian siswa saja yang dapat mengoperasikannya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi dari hasil observasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal di SMK PGRI 2 SIDOARJO. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang “ pengembangan media video pembelajaran tentang gerakan kamera dan jenis-jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo “

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas peneliti berminat untuk meneliti mengenai pengembangan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Videografi di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Maka ”dibutuhkan pengembangan media video pembelajaran tentang mata pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis-jenis pengambilan gambar pada kamera video yang layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.

C. Tujuan Pengembangan

Terdapat 3 tujuan dalam pengembangan ini diantaranya :

1. Menghasilkan produk media video pembelajaran tentang gerakan kamera dan jenis-jenis pengambilan gambar pada kamera video.
2. Menguji kelayakan media video yang dikembangkan.

3. Menguji keefektifan media video yang dikembangkan.

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Bidang Garapan Teknologi Pendidikan

Mengacu pada Domain Teknologi Pendidikan 2008 (Molenda, 2008:5) terbagi menjadi tiga domain yaitu kreasi, pengelolaan dan pemanfaatan. Setiap domain mencakup beberapa proses dan sumber belajar yang dapat di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2

Domain TP 2008 (Molenda, 2008:5)

Dalam penelitian yang dilakukan ini tergolong pada pengembangan media menurut AECT (1994). Pengembangan media video masuk dalam domain pengembangan dengan sub domain Teknologi Audio Visual. Dimana media audio visual ini dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang mana bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Terdapat perubahan pada Molenda (2008) yang mendefinisikan bahwa Teknologi Pendidikan terdiri dari 3 kawasan. Kawasan tersebut ialah kreasi, menggunakan/pemanfaatan, dan mengelola. Maka pengembangan media video termasuk dalam kawasan kreasi yang akan mengembangkan media video sebagai media yang mampu memberikan materi secara jelas sehingga media video mampu berperan sebagai sumber belajar.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “Media dan Pembelajaran”. Menurut Nana Sudjana (2005:1) bahwa media adalah alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang di lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sedangkan di dalam buku media pembelajaran dinyatakan kata “media” berasal dari bahas latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar dan dalam bahasa arab , media adalah perantara atau pengantar pesan dari

pengirim kepada penerima pesan. Pendapat lain mengatakan bahwa “media adalah berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar” (Sadiman, dkk. 2003:6).

C. Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Video

Media video yaitu media audio visual yang menampilkan gerak dan pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa) maupun fiktif (seperti cerita), bisa bersifat informatif, edukatif, maupun pembelajaran (Sadiman, 2003:76).

Menurut Wina Sanjaya (2010:112) media video adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media video adalah rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik (ashyar, 2012:74).

1. Jenis Program media video

Jenis media video pembelajaran ini berbentuk drama pendek. Menurut Wiyanto (2002 : 2) Drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak. Drama adalah proses pemeranan diri kita menjadi seseorang yang harus di perankan di dalam sebuah film /pentas (kintoko 2008:104). Di dalam media video yang peneliti kembangkan menceritakan aktifitas di sekolah SMK PGRI 2 Sidoarjo, dan pengambilan gambarnya mencontohkan gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar yang benar.

2. Strategi Pembelajaran Media dengan Menggunakan Media Video

Strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya (Borg & Gall, 2003:7). Dalam pembelajaran menggunakan media video, guru merupakan fasilitator sehingga guru hanya menyampaikan pesan pembelajaran melalui tayangan media video dan bukan membuat komentar yang dapat mengganggu perhatian siswa. Berikut strategi pembelajaran dengan menggunakan media video :

a. kegiatan pra pembelajaran

1. Salam pembuka

2. Menanyakan kabar kepada siswa.
3. Mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Melakukan absensi kehadiran siswa.

b. Kegiatan Awal

1. Guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa apakah ada yang tau tentang multimedia?

c. Kegiatan Inti

1. Guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa apakah ada yang tau tentang gerakan kamera pada kamera video?
2. Guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa apakah ada yang tau tentang jenis pengambilan gambar pada kamera video?
3. Guru menayangkan video tentang gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar.
4. Guru menjelaskan kembali isi dari video pembelajaran tersebut.

d. Kegiatan akhir

1. Siswa menuliskan macam-macam gerakan kamera
2. Siswa menuliskan macam-macam jenis pengambilan gambar
3. Siswa menjelaskan macam-macam gerakan kamera
4. Siswa menjelaskan macam-macam jenis pengambilan gambar
5. Guru memberikan penilaian.

D. Model Pengembangan Media Video

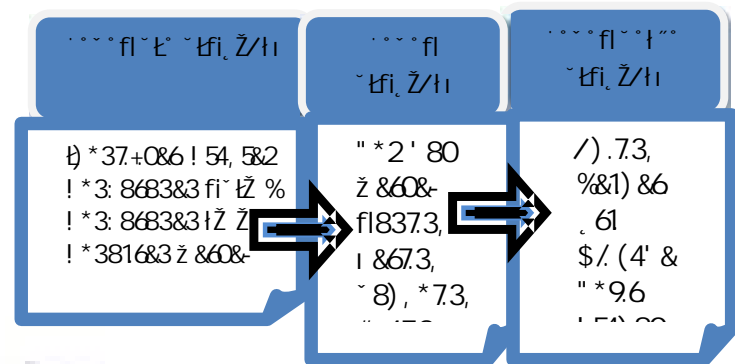
Format media video pembelajaran ini berbentuk *drama*. Model pengembangan terdiri dari tiga macam di antaranya ialah model pengembangan prosedural, teoritis dan konseptual. Pengembangan media video ini menggunakan model pengembangan prosedural yang dikembangkan oleh Rayandra Asyhar, yang terdiri dari tiga langkah di antaranya ialah tahap praproduksi, produksi dan pasca produksi.

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Pengembangan media video ini menggunakan model pengembangan prosedural dari Rayandra (2012). Di dalam pengembangan tersebut terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, produksi dan

pasca produksi. Adapun model pengembangannya sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Rayandra (2012 :113)

A. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah dalam pengembangan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh Rayandra (2012:113) diuraikan sebagai berikut :

1. Praproduksi meliputi :
 - a. Identifikasi program
 - b. Penyusunan garis besar isi materi video (GBIMV)
 - c. Penyusunan jabaran materi video (JMV)
 - d. Dan penulisan naskah
2. Produksi meliputi :
 - a. Rembuk naskah
 - b. Hunting
 - c. Casting
 - d. Budgeting
 - e. Shoting
 - f. Rekaman audio
3. Pasca produksi
 - a. Editing
 - b. Valiasi ahli
 - c. Uji coba
 - d. Revisi
 - e. Produksi

Langkah-langkah di atas akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Identifikasi Program

Pada proses awal dalam pengembangan ini yaitu dengan mengidentifikasi program yang awalnya merupakan sebuah ide, ide tersebut didapat setelah melakukan observasi dan ditemukan permasalahan belajar pada mata pelajaran Videografi tentang gerakan kamera dan jenis-jenis pengambilan gambar pada kamera video di kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Dalam mengembangkan video pembelajaran ini juga dikaitkan dengan kurikulum yang digunakan dan berlaku di sekolah SMK PGRI 2 Sidoarjo.

2. Penyusunan GBIMV

Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM) merupakan langkah selanjutnya untuk mengetahui konsep utama dalam pembuatan video pembelajaran ini. Penyusunan GBIM dibuat oleh pengembang dan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media mengkaji kemenarikan dan kecocokan materi untuk di jadikan video pembelajaran, sedangkan ahli materi mengkaji kebenaran dan kecukupan materi. GBIM ini merupakan acuan dalam penyusunan Jabaran Materi Video (JMV).

3. Penyusunan Jabaran Materi Video (JMV)

Jabaran materi disusun sebagai bahan kajian ahli materi dan ahli media untuk mempermudah para ahli mengkaji dan mengevaluasi naskah yang pengembang buat untuk video pembelajaran ini. Pokok bahasan materi yang dibuat untuk video pembelajaran yakni materi tentang gerakan kamera, jenis – jenis pengambilan gambar dan Jenis-jenis pengambilan gambar.

4. Penyusunan Naskah

Dalam penyusunan naskah ini merupakan awal dari menariknya sebuah media video. Dengan menggunakan naskah yang menarik, maka media video akan menghasilkan gambar-gambar yang menarik juga karena media video dalam pembuatannya selalu berpedoman pada naskah yang telah dibuat.

Menurut Rayandra Asyhar (2012:119) proses penyusunan naskah media melalui beberapa tahap, yaitu :

1. Dimulai dari pencarian ide/gagasan mengenai format sajian yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
2. Pengumpulan data dan informasi untuk membuat, melengkapi dan memperkaya naskah media tersebut.
3. Menyusun sinopsis dan treatment untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap dalam media.
4. Membuat skenario untuk petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi atau pembuatan programnya.

5. Pengkajian/validasi naskah oleh ahli materi dan ahli media.

Naskah disusun oleh pengembang media, video pembelajaran ini akan dibuat secara mendidik dan menghibur, jadi video pembelajaran ini harus dikemas secara menarik. Video pembelajaran ini akan disajikan dengan menggunakan adegan-adegan dan animasi video, agar gambar lebih menyenangkan untuk dilihat, sehingga siswa lebih mudah memahami maksud dari video tersebut.

5. Rembuk Naskah

Rembuk naskah ini dilakukan oleh seorang produser, sutradara, ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk menyamakan persepsi pemahaman terhadap naskah, hal meminimalisir kesalahan-kesalahan disaat proses produksi. Pengembang dalam proses produksi bertindak sebagai produser sekaligus sebagai sutradara, setelah rembuk naskah selesai sutradara dapat mengubah naskah menjadi bahasa visual dan audio yang terintegrasi untuk mempermudah proses produksi.

6. Penentuan Tim Produksi

Tim produksi atau kru produksi, biasa juga disebut kerabat kerja. Kerabat kerja merupakan sekelompok orang yang mempunyai profesi atau keahlian yang berbeda-beda namun mempunyai tujuan akhir yang sama. Tim produksi dapat berjumlah besar dan dapat juga kecil, hal ini tergantung dari kekomplekan suatu media video yang diproduksi.

7. Casting

Casting merupakan suatu proses yang harus dilakukan dalam proses produksi video. Casting ini bertujuan untuk memilih pemain yang sesuai dengan tuntutan naskah. Dalam pemilihan pemain diharuskan yang sesuai dengan karakter perannya karena hal tersebut dapat mempengaruhi dari keberhasilan dalam pembuatan video. Dalam hal ini video yang akan di produksi yakni tentang “gerakan kamera dan jenis-jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo”, dan pemainnya merupakan dari siswa-siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo sendiri, dan diharapkan bagi pemainnya mampu membuat hasil video ini lebih menarik.

8. Hunting

Hunting merupakan pemilihan lokasi untuk pengambilan gambar dan harus dilakukan sesuai dengan tuntutan naskah. Dalam pembuatan video pembelajaran ini lebih banyak menggunakan lokasi di ruang kelas dan perpustakaan SMK PGRI 2 Sidoarjo.

9. Crew Metting

Pada tahap ini tim produksi melakukan diskusi untuk teknis pelaksanaan produksi, masing-masing profesi menyampaikan persiapan yang sudah dan yang sedang dilakukan serta mencari solusi permasalahan yang belum terselesaikan.

10. Pengambilan Gambar

Setelah semua persiapan diatas sudah disiapkan, maka dapat memulai aktifitas produksi atau pengambilan gambar. Kegiatan ini merupakan kegiatan untuk merubah ide dalam bentuk naskah menjadi bentuk gambar dan suara (*audio visual*). Kegiatan ini harus mencari dan mendapatkan gambar atau suara dengan kualitas terbaik yang sesuai naskah dan story board.

11. Editing

Sebelum proses editing ini dilakukan ada beberapa hal yang harus disediakan yaitu menentukan urutan editing, menentukan fasilitas editing dan mengumpulkan shoting report untuk mempermudah tugas editing. Untuk jenis editingnya, pengembang menggunakan non linier editing, yaitu suatu metode editing yang menggunakan computer untuk melakukan proses editing. Proses editing ini seluruhnya dilakukan dengan digital . perangkat lunak yang pengembang pakai dalam proses editing adalah software *Adobe Premiere Pro*.

12. Mixing

Mixing merupakan kegiatan memadukan gambar dan suara agar menjadi satu kesatuan program yang menarik untuk dilihat dan mudah dimengerti materi yang disampaikan. Dalam proses mixing ini editor dapat mengolah gambar dan suara yang dianggapnya lebih baik agar gambar dan suara dalam video tersebut dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Untuk memadukan gambar dengan suara ini pengembang juga menggunakan software *Adobe Premiere Pro*.

13. Preview

Setelah proses editing dan mixing telah selesai, media video dapat di preview untuk

dapat mengetahui kesesuaian hasil video dengan naskah videonya. Preview ini akan melibatkan sutradara, penulis naskah, ahli materi dan ahli media.

14. Uji Coba/Evaluasi

Tahap ini merupakan langkah terakhir pada proses pengembangan video dan bahan yang diproduksi. Kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu program media video ini. Pelaksanaan evaluasi ini bertujuan untuk mendapat berbagai masukan mengenai kelemahan media video yang sedang dikembangkan sehingga dari hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk melakukan revisi. Pada pengembangan media video pembelajaran ini terdapat subyek uji coba penelitian yaitu 23 dari 34 siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo.

15. Revisi

Revisi terhadap produk pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan hasil dari media video pembelajaran ini, sehingga dapat menghasilkan suatu produk pengembangan media video yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari review 2 ahli media dan ahli materi, pengembang dapat merevisi kekurangan-kekurangan yang ada dalam media video ini.

16. Distribusi

Setelah tahap-tahap diatas sudah selesai dan sesuai dengan perencanaan dan dapat dimanfaatkan dilapangan, maka media video pembelajaran dapat disiarkan secara luas khususnya siswa-siswa SMK lainnya. Hal ini akan membuat media yang dikembangkan menjadi lebih bermanfaat bagi pendidikan di indonesia.

B. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Penentuan jumlah subjek uji coba ini peneliti menggunakan taraf kesalahan 10% (Sugiyono, 2008:128). subyek uji coba pada evaluasi ini dilakukan kepada 27 dari 34 siswa kelas X SMK PGRI 2 SIDOARJO, yang tersusun sebagai berikut :

- I. Uji coba perorangan sebanyak 3 siswa
- II. Uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa

III. Uji coba kelompok besar sebanyak 18 siswa

2. Uji coba lapangan (pre test-post test)

Uji coba ini digunakan untuk melihat keefektifan media, dalam hal ini pengembangan menggunakan *one group pre test-post test design* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media video ini. Subjek uji coba ini yaitu siswa kelas X -A SMK PGRI 2 Sidoarjo yang berjumlah 34 anak.

3. Jenis data

- 1) Data kualitatif
- 2) Data kuantitatif

4. Instrumen pengumpulan data

Pada proses penelitian dalam pengembangan media video ini, pengembang menggunakan tiga macam metode pengambilan data, diantaranya :

- 1) Wawancara
- 2) Angket
- 3) Tes siswa (pre test-post test)

Uji coba merupakan evaluasi terhadap

C. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

korelasi yang digunakan adalah point biserial, dikenal dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_{tot}}{SD_{tot}} \frac{p}{q}$$

M_p = skor rata-rata butir tes yang telah dijawab benar

M_{tot} = skor rata-rata dari skor total

SD_{tot} = deviasi standar dari skor total

p = proporsi jawaban benar terhadap jawaban seluruh siswa (n/N)

$q = 1 - p$ (Arikunto S, 2006 : 283)

2. Uji Reliabilitas

penelitian ini menggunakan rumus Spearman-Brown untuk menghitung reliabilitas tes yaitu:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

$r_{1/2/2}$ = yang disebut sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument (Arikunto, 2010:221)

Kemudian dari hasil tersebut di masukkan ke dalam rumus reliabilitas yakni :

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{1/2/2}}{1 + r_{1/2/2}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \cdot 0,590}{1 + 0,590}$$

$$r_{11} = \frac{1,160}{1,590}$$

$$r_{11} = 0,634$$

Dari hasil perhitungan reabilitas di atas dengan menggunakan belah ganjil genap diketahui $r_{hitung} = 0,634$ yang kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} = dengan $N = 27 - 1 = 26$ taraf signifikan 5% batas penolakan sebesar 0,388 (tabel nilai *product moment*). Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} , jadi dapat disimpulkan bahwa jadi dapat disimpulkan bahwa instrument soal test pilihan ganda tersebut dinyatakan *reliable*.

D. Teknik Analisis Data

1. Data Uji Coba (Angket)

Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

NI: Nilai Indikator

BSI: Bobot Sub Indikator

NSI: Nilai Sub Indikator

JB:Jumlah Bobot (Arikunto, 2002:38)

Kriteria penilaian yang di gunakan adalah sebagai berikut :

3,1 – 4,0 = baik sekali

2,1 – 3,0 = baik

1,2 – 2,0 = kurang

0,0 – 1,0 = gagal (Arikunto, 2010:37)

2. Data Pre-test dan Post-test (uji efektifitas)

Adapun teknis analisis yang digunakan dalam analisis Uji t sebagai berikut :

$$7'' = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan

Md : Mean dari perbedaan pre test dengan post test
 $\sum x^2d$: deviasi masing-masing subjek (d-Md)
 x^2d : jumlah kuadrat deviasi
 N : subjek pada sampel
 d.b : ditentukan dengan N-1
 (arikunto, 2010:349)

GBIMV akan dipaparkan sebagai berikut :
 Mata pelajaran: Videografi
 Kelas : X SMK PGRI 2 SIDOARJO
 Standar Kompetensi :
 Menyebutkan dan menjelaskan macam-macam gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data

1. Tahap Pra Produksi

a. Identifikasi program/penentuan ide

Gagasan awal/ide pengembang mendapatkannya dari hasil observasi di SMK PGRI 2 Sidoarjo bahwa :

- 1) Sekolah : SMK PGRI 2 Sidoarjo
 Pendidikan : Formal
 Sasaran : Siswa kelas X
 Mata pelajaran: Dasar-dasar Videografi
 Materi: Teknik gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar
- 2) Proses pembelajaran di SMK PGRI 2 Sidoarjo hanya memberikan penjelasan secara singkat dan langsung mendapat tugas membuat video. Guru hanya menggunakan modul sebagai media pendukung untuk proses pembelajaran.
- 3) Minimnya peralatan videografi yang terdapat di SMK PGRI 2 Sidoarjo merupakan faktor lain yang membuat pengembang ingin mengembangkan media video ini.

Gagasan awal/ide pengembang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Jadi, pengembangan ini tidak akan menyimpang dari kurikulum dan akan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

b. Penyusunan Garis Besar Isi Materi Video (GBIMV)

Penyusunan GBIMV harus berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan, indikator kompetensi dan topik materi. GBIMV ini digunakan pengembang sebagai pedoman penulisan naskah media video. Dan hasil dari

Indikator	Topik Materi	Judul	Pustaka
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Menyebutkan macam-macam gerakan kamera	1. Macam-macam gerakan kamera	Gerakan kamera dan Jenis pengambilan gambar pada kamera video	Asyhar, 2012, "kreati mengembar gkan medi pembelajaran", Referensi Jakarta, Jakarta
2. Menyebutkan macam-macam jenis pengambilan gambar	2. Macam-macam jenis pengambilan gambar		
3. Menjelaskan kriteria-kriteria gerakan kamera	3. Pengertian dari kriteria-kriteria gerakan kamera		
4. Menjelaskan kriteria-kriteria jenis pengambilan gambar	4. Pengertian dari kriteria-kriteria jenis pengambilan gambar		

c. Penyusunan Jabaran Materi Media Video (JMMV)

Penyusunan JMM bertujuan untuk mempermudah penulisan naskah, perkiraan durasi, topik materi dan biaya produksi. Di dalam JMM ini dituliskan secara lengkap topik-topik atau butir materi yang akan diangkat dalam media. Berikut hasil penjabaran JMM dari materi media video yang dikembangkan :

Tabel 4.2

Matriks JMM (Rayandra, 2012 : 117)

Indikator	Topik Isi Media	Pokok-pokok Sajian Narasi dan Aplikasinya
(1)	(2)	(3)
<p>Siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan macam-macam gerakan kamera 2. Menyebutkan macam-macam jenis pengambilan gambar 3. Menjelaskan pengertian gerakan kamera 4. Menjelaskan pengertian jenis pengambilan gambar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Macam-macam gerakan kamera 2. Macam-macam jenis pengambilan gambar 3. Pengertian gerakan kamera 4. Pengertian jenis pengambilan gambar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan macam-macam gerakan kamera 2. Pengertian dan macam-macam jenis pengambilan gambar 3. <i>Review</i> pengertian gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar

d. Penulisan Naskah

Dalam penulisan naskah ini, pengembang memulainya dari sinopsis, treatment, storyboard dan draft naskah.

2. Tahap Produksi

a. Rembuk naskah

Dalam proses rembuk naskah ini pengembang banyak mendapatkan masukan untuk penambahan adegan dari ahli materi dan ahli media, berikut penambahan adegan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media :

Review naskah dari ahli materi I (Dr. Achmad Noor Fatirul ST, M.Pd) dan Ahli materi II (Drs. Bima Purnawan S.Pd)

- 1) Tujuan umum dari pembelajaran harus lebih konkrit, jadi kata “memahami” harus diganti “menjelaskan”
- 2) Topik materi harus sesuai dengan indikator
- 3) Topik isi media harus sesuai dengan indikator
- 4) Penulisan “caption” dalam treatment harus cetak miring karena bahasa Inggris.
- 5) Pada naskah bahasa harus di selaraskan.

Review Naskah Ahli media I (Drs. Andi Mariono, M.Pd) dan Ahli media II (Andri Kurniawan S.Pd)

- 1) Penulisan sinopsis jangan di buat paragraf harus di beri nomor, sehingga lebih mudah untuk memahami tiap-tiap adegan dan lokasi adegannya.
- 2) Penayangan logo terlalu lama dari 13 detik menjadi 7 detik
- 3) Merubah pergantian alur Dari “Tutorial” kemudian “drama”
- 4) Naskah harus ditekankan pada tutorialnya agar video tutorialnya jelas dan mendidik.
- 5) Penambahan materi jenis pengambilan gambar yaitu “normal angle”, “low angle”, “high angle”, “frog angle”, “bird angle”.
- 6) Presenter lebih baik 1 saja jangan terlalu bervariasi karena ini program pembelajaran.
- 7) Harus ada penutup oleh presenter dalam sebuah program.

b. Pembentukan tim produksi

Berikut merupakan tim produksi yang dipilih oleh pengembang :

1. Produser : Khoirul Arifin
2. Sutradara : Khoirul Arifin
3. Asisten Sutradara : Hani Dewantoro
4. Kameramen : Hani Dewantoro
5. Asisten kameramen: Sunarto
6. Lightingmen : Dedi Sugianto
7. Soundmen : Dedi Sugianto
8. Editor : Eko Susanto
9. Animator : Eko Susanto
10. Penata Rias : Meirna Tania
11. Pembantu umum : Ari Febrianto

c. Pencarian lokasi (hunting)

Pengembang telah memilih 3 (tiga tempat) di daerah SMK PGRI 2 Sidoarjo, diantaranya :

1. Halaman SMK PGRI 2 Sidoarjo
2. Kelas X A di SMK PGRI 2 Sidoarjo
3. Perputakaan SMK PGRI 2 Sidoarjo

d. Pemilihan pemain (casting)

Pengembang telah memilih 5 (lima) dari 15 siswa kelas XII di SMK PGRI 2 Sidoarjo yang , diantaranya :

1. Nora rosita rahmayani
2. Niluh putu megga junianthini
3. Siti nur fadilah
4. Galang surya
5. Alfiyan nur. A

e. Penyusunan anggaran (budgeting)

Anggaran dalam pembuatan media video pembelajaran tentang gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar akan di paparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3

Biaya produksi video pembelajaran

No	Pengeluaran yang dibutuhkan	Biaya
1	Sewa kamera	Rp. 250.000
2	Sewa tripod, lampu 1000 W, microphone dan clip on	Rp. 150.000
3	Pembayaran kameramen, crew dan editor	Rp. 400.000
4	Pembayaran pemain	Rp. 250.000
5	Akomodasi lain-lain	Rp. 250.000
TOTAL		Rp. 1.300.000

Data Lapangan 2014

3. Tahap Pasca Produksi

- a. Video editing
- b. Mixing
- c. Preview

B. Interpretasi

1. Data Wawancara

a. Data wawancara ahli materi I

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli materi I yaitu Dr. Achmad Noor Fatirul ST, M.Pd dosen media pembelajaran di universitas ADI BUANA Surabaya. Dapat di simpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan adalah baik, tetapi perlu adanya revisi adanya perubahan kalimat pada pembukaan program dan revisi pada salah satu materi jenis pengambilan gambar.

b. Data wawancara ahli materi II

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli materi II yaitu Bima Purnawan S.Pd guru videografi SMK PGRI 2 Sidoarjo. Dapat di simpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat baik, media sesuai dengan kebutuhan sasaran.

c. Data wawancara ahli media I

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media I yaitu Drs. Andi Mariono dosen teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan adalah baik, tetapi harus ada revisi pada pembukaan program dan musik baground.

d. Data wawancara ahli media II

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media II yaitu Andri Kurniawan ketua produksi video pembelajaran universitas ADI BUANA Surabaya. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan adalah baik, tetapi harus ada revisi dalam beberapa warna tulisan dan tipe font sehingga lebih menarik.

2. Data Angket

a. Angket uji coba perorangan

Berdasarkan hasil perhitungan data angket pada uji coba perorangan, jika hasil setiap sub variabel dijumlahkan maka rata-rata media video mendapatkan nilai “3.21”. Jadi

- media Video termasuk kategori **“baik sekali”** (Arikunto, 2008:37).
- b. Angket uji coba kelompok kecil
Berdasarkan hasil perhitungan data angket pada uji coba kelompok kecil, jika hasil setiap sub variabel dijumlahkan maka rata-rata media video mendapatkan nilai **“3.20”**. Jadi media Video termasuk kategori **“baik sekali”** (Arikunto, 2008:37).
 - c. Angket kelompok besar
Berdasarkan hasil perhitungan data angket pada uji coba kelompok besar, jika hasil setiap sub variabel dijumlahkan maka rata-rata media video mendapatkan nilai **“3.10”**. Jadi media Video termasuk kategori **“baik sekali”** (Arikunto, 2008:37).
3. Data Tes
- Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai t-hitung sebesar **4,95** dengan taraf signifikan 5%, nilai db = $34 - 1 = 33$ sehingga diperoleh nilai t-tabel sebesar **2,021**. Dalam pengujian signifikansi diperoleh hasil bahwa nilai t-hitung (**4,95**) lebih besar daripada nilai t-tabel (**2,021**). Maka, dapat disimpulkan ternyata ada perbedaan nilai pre test dan post test yang signifikan, maka media video tentang gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video yang dikembangkan hasilnya efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

- a. Uji kelayakan media pada siswa dapat disimpulkan sebagai berikut
 1. Uji coba perorangan, jika hasil setiap sub variabel dijumlahkan maka rata-rata media video mendapatkan nilai **“3.21”**. Jadi media Video termasuk kategori **“baik sekali”** (Arikunto, 2008:37).
 2. Uji coba kelompok kecil, jika hasil setiap sub variabel dijumlahkan maka rata-rata media video mendapatkan nilai **“3.20”**. Jadi media Video termasuk kategori **“baik sekali”** (Arikunto, 2008:37).
 3. Uji coba kelompok besar, jika hasil setiap sub variabel dijumlahkan

maka rata-rata media video mendapatkan nilai **“3.10”**. Jadi media Video termasuk kategori **“baik sekali”** (Arikunto, 2008:37).

- b. Tes Siswa (pre test-post test)

Berdasarkan penghitungan di atas terlihat bahwa nilai uji coba post test kelas X (78,97), lebih besar dari nilai rata-rata uji coba pre test (56,17), dalam pengujian signifikansi diperoleh hasil bahwa nilai t-hitung (**4,95**) lebih besar daripada nilai t-tabel (**2,021**). Maka, dapat disimpulkan ternyata ada perbedaan nilai pre test dan post test yang signifikan, maka media video tentang gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video yang dikembangkan hasilnya efektif.

A. Saran – saran

1.Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan guru/pengajar memperhatikan hal-hal penting, diantaranya :

- a. Media video tentang gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video ini hanya untuk siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo.
- b. Produk yang telah dikembangkan hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran videografi.
- c. Guru diharapkan bisa memanfaatkan media video pembelajaran ini dengan baik.

2.Saran diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk media ini hanya menghasilkan media video pembelajaran tentang mata pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. Apabila digunakan untuk siswa dan sekolah lain, maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kondisi lingkungan sekolah dan dana yang diperlukan.

3.Saran pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo.
- b. Pengembangan media video ini hanya terfokus pada mata pelajaran videografi kompetensi dasar gerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video untuk siswa kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo dan bisa digunakan di kawasan Jawa Timur dengan diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT.1997. *Definisi Teknologi Pendidikan* : Satuan Tugas Definisi Terminologi.
- AECT. 1994. Terjemahan Oleh Yusuf Hadi Miarso. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. 2009. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya..
- Arthana, I Ketut Pegig dan Damajanti, 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.
- Asyhar, Rayandra.2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press.
- Baksin, Askurifai. 2009. *Operasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung : Widya Padjajaran.
- Baraja, Abubakar. 2008. *Psikologi Pengembangan*. Jakarta : Studio Press.
- Borg, W.R and Gall, M.D . 2003. *Educational Research and Introduction*. London : Longman Inc
- Heinich, R. Molenda,. M. Russel, J.D dan Smaldine, Sharon, E. 2005.*Instructional Technology and Media For Learning*, New Jersey : Pearson Education, Inc.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Heinich, R. Molenda,. M. Russel, J.D dan Smaldine, Sharon, E. 2005.*Instructional Technology and Media For Learning*, New Jersey : Pearson Education, Inc.
- Sadiman, Arief. Dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Seels, Barbara B dan Ryta C. Riechey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Devinsi dan Kawasannya*. Jakarta : Universitas Negeri Surabaya.
- Susilana,. Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru al Gesindo.
- Sudjana, Nana. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar baru Algesindo.
- Sudijono Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Statistik Nonparametik*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Wiyanto. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta : Grasindo
- Kintoko. 2008. *Bentuk Karya Satra*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Wahyu, W.P dan Diki, U. 2010. *How to Become a Cameramen*. Jakarta : Motion Publishing.