

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI UNTUK SISWA KELAS X-XI EKSTRAKULIKULER FIX IT DI SMA NEGERI 2 LAMONGAN

Nova Bagus Akbar

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, novabagusakbar@gmail.com

Drs. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

SMA N 2 Lamongan mempunyai Ekstrakurikuler FIX IT berfungsi untuk pengembangan kognitif siswa yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. FIX IT di SMA N 2 Lamongan menerapkan pembelajaran tentang teori dan praktik. Di FIX IT SMA Negeri 2 Lamongan khususnya pada materi mata pelajaran fotografi materi *Sot Type, Camera Angle, dan Rules Of Framing* pada siswa kelas X-XI Ekstrakurikuler FIX IT ini terdapat banyak beragam teori pengambilan gambar pada fotografi yang sulit dipahami hanya dengan tulisan, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media video pembelajaran yang dapat memvisualisasikan teori-teori pengambilan gambar pada fotografi sehingga siswa lebih mempunyai patokan atau gambaran ketika akan mempraktikkan teori tersebut. Tujuan dari pengembangan ini adalah “menghasilkan produk prototype berupa media video pembelajaran yang layak dan efektif pada kelas X-XI Ekstrakurikuler FIX IT khususnya mata pelajaran fotografi materi *Shot Type, Camera Angle, dan Rules Of Framing*.”

Pengembangan video pembelajaran tentang *Shot Type, Camera Angle, dan Rules Of Framing* pada mata pelajaran kelas X-XI Ekstrakurikuler di SMA N 2 Lamongan ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Bambang Warsita. Model Pengembangan ini sesuai dengan pengembangan media video karena terdapat penulisan naskah di dalamnya. Pengembangan media dan bahan belajar ini dapat pula dikelompokkan ke dalam tiga tahapan besar, yaitu : 1. Tahap perancangan; 2. Tahap produksi; 3. Tahap evaluasi. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan wawancara, PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan uji t. Hasil uji validasi kelayakan media video ini berdasarkan hasil wawancara ahli materi adalah 95% (sangat baik), hasil wawancara ahli media adalah 94% (sangat baik), hasil angket uji coba perorangan 93% , kelompok kecil 95% (sangat baik), kelompok besar 98% (sangat baik). Maka dari itu kelayakan media termasuk dalam kriteria sangat baik. Dari hasil keefektifan diperoleh t_{hitung} sebesar 13,14 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,045, jadi terjadi peningkatan pemahaman siswa Kelas X-XI FIX IT SMA N 2 Lamongan

Kata Kunci : Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Shot Type, Camera Angle dan Rules Of Framing

Abstract

Senior High School 2 Lamongan has FIX IT Extracurricular that serves for cognitive development for learners who want to gain expertise in a particular field. FIX IT in Senior High School 2 Lamongan apply learning on theory and practice. At FIX IT Senior High School 2 Lamongan, especially on subject matter of Sot Type photography, Camera Angle, and Rules Of Framing on X-XI FX IT Extracurricular students, there are many various shooting theories on photography that are difficult to understand just by writing , Therefore it takes a learning video media that can visualize photographic theories in photography so that students have more benchmark or picture when will practice the theory. The purpose of this development is to "produce prototype products in the form of a viable and effective video learning media in the FIX IT X-XI Extracurricular class, especially Shot Type photography subjects, Camera Angle, and Rules Of Framing."

The development of learning videos about Shot Type, Angle Camera, and Rules Of Framing in the eyes of X-XI Extracurricular class photography in Senior High School 2 Lamongan was developed based on the development model of Bambang Warsita. This development model is in accordance with the development of video media because there is script writing in it. Development of media and learning materials can also be grouped into three major stages, namely: 1. Design stage; 2. Production stage; 3. Evaluation phase. Methods of data collection using interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques used interviews, PSA (Assessment of Each Aspect) and t test. The result of validation test of video media feasibility is based on interview result of material expert is 95% (very good), media expert interview result is 94% (very good),

93% individual test result, 95% small group (very good), group Big 98% (very good). Therefore the media feasibility is included in the criteria very well. From the results of the effectiveness obtained t count of 13.14 while the ttable of 2.045, so there is increasing understanding of students X-XI Class FIX IT Senior High School 2 Lamongan

Keywords: Development, Learning Video Media, Shot Type, Camera Angle and Rules Of Framing

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2010:1).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur

verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2006:15) mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya. Selain itu media pembelajaran juga memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Kemajuan teknologi, dalam bidang multimedia dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Beragam media pembelajaran seperti gambar, media visual dan audio menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dengan peralatannya Sadiman (2011:7). Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.

Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Adapun kelebihan media video menurut Munadi (2012:127), banyak mempunyai kemiripan dengan media film, diantaranya adalah (1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, (2) video dapat diulangi bila perlu untuk menambahkan kejelasan, (3) pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat, (4) mengembangkan imajinasi peserta didik, (5) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis, (6) semua peserta didik dapat belajar dari video baik yang pandai maupun yang kurang pandai, (7) menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 12 April 2017 yang telah dilakukan pengembang di SMA Negeri 2 Lamongan, bahwa siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing dalam fotografi, karena tidak ada sumber belajar yang digunakan, hanya mengandalkan dari internet dan dari guru sehingga pembelajaran tidak maksimal yang menyebabkan 22 siswa dari 30 siswa tidak mampu menerima materi dengan baik karena siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda – beda ditunjukkan dengan ketika

dilakukan praktik tidak lancar dalam mengambil angle dan komposisi foto dengan kamera. Sehingga proses pembelajaran dirasa kurang karena guru hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dari semua materi fotografi, ada salah satu materi yang belum secara menyeluruh dikuasai siswa, yaitu Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing karena dalam praktik langsung beberapa siswa tidak mengerti tentang Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing.

Dalam menjelaskan materi tersebut memerlukan sebuah visualisasi yang berupa video tentang berbagai macam Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing. Sedangkan dalam pembelajaran sumber yang digunakan oleh guru hanya internet dan website sebagai referensi, sehingga siswa kurang memvisualisasikan secara konkrit materi fotografi tersebut serta kurang paham materi yang diajarkan dalam kelas. Penjelasan sumber referensi yang digunakan tidak memberikan ilustrasi gambar yang konkrit dan penyajian materi dalam buku tersebut sulit dipahami siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya nilai siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, 8 Siswa mampu melewati batas minimal KKM dan 22 Siswa belum mampu melewati KKM.

SMA Negeri 2 Lamongan mempunyai fasilitas seperti Laboratorium Komputer, di setiap ruangan kelas terdapat LCD Proyektor dan dilengkapi dengan fasilitas wifi atau jaringan internet. Siswa di sekolah tersebut mayoritas sudah mempunyai smartphone android serta laptop, dan para siswa lebih senang dan tertarik mencari referensi dari media yang berupa visual dan audio atau video. Guru mempunyai peran menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa motivasi, minat, perhatian, dan peran siswa dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan fasilitas yang telah dimiliki sekolah tersebut maka pengembang memberikan Media Video pada mata pelajaran fotografi materi Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing.

Media Video ini adalah salah satu upaya untuk mengatasi masalah belajar tersebut yang digunakan pada kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan Media video ini mempermudah penyampaian konsep-konsep yang abstrak dalam mata pelajaran fotografi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar dan memungkinkan para siswa untuk mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya menurut Riyana (2007:125). Pengembang ingin memanfaatkan handphone android dan laptop yang telah dimiliki para siswa, terlebih lagi siswa juga dapat menggunakan media video ini untuk belajar dimanapun mereka berada.

Dalam menggunakan media video ini meyakini akan tercapainya tujuan pembelajaran mengenai mata pelajaran Fotografi materi Shot Types,

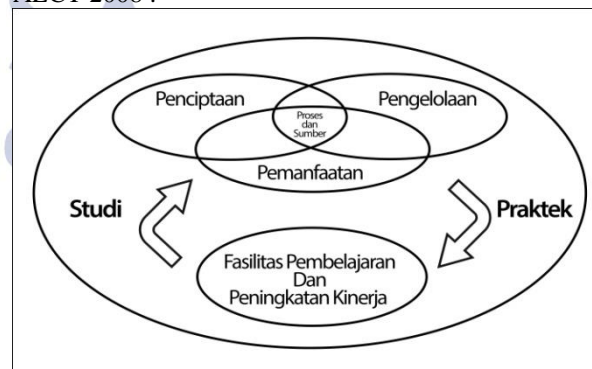
Camera Angles & Rules of Framing dan dengan harapan mengembangkan media video ini penyampaian materi akan lebih optimal karena akan disajikan dengan audiovisual, dan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam pelaksanaan penelitian ini siswa dianjurkan untuk membawa handphone android dan laptop masing-masing untuk menerapkan media video yang telah dibuat.

Adapun alasan memilih mengembangkan di SMA Negeri 2 Lamongan, yaitu Sekolah telah menyediakan LCD proyektor disetiap kelas apabila Media Video ingin digunakan dalam proses pembelajaran dan guru sebagai instrukturinya sehingga proses belajar dikelas dapat menghemat waktu, serta efektif dalam memahami materi tentang Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing dalam Fotografi. Media video pada materi tentang Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing belum pernah dikembangkan sebelumnya, oleh karena itu pengembang tertarik untuk mengambil judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fotografi Siswa Kelas X-XI Ekstrakurikuler FIX IT Di SMA Negeri 2 Lamongan".

KAJIAN PUSTAKA

Keterkaitan Judul Dengan Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Berikut adalah gambar definisi teknologi pembelajaran menurut AECT 2008 :



Teknologi Pendidikan menurut AECT (2008), mengandung beberapa kata kunci, yaitu: *Study* (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran. *Etichal Practice* (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. *Fasilitating* (fasilitasi) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar

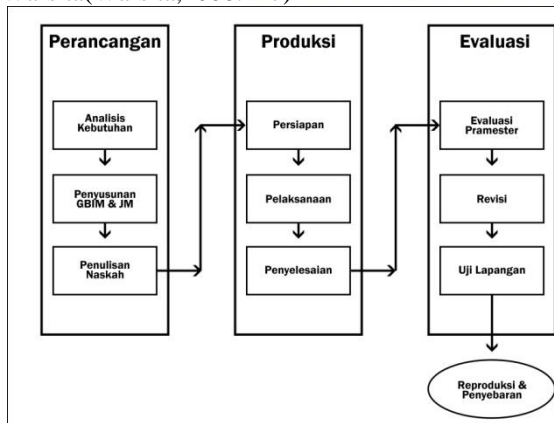
kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi. *Learning* (pembelajaran) selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi.

Improving (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. *Creating* (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran. *Using* (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi. *Technological* (teknologi) mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis. *Processes* (proses) dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik. *Resources* (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar dalam mencapai tujuan belajar menurut Andi Kristanto (2016:5).

Dari penjelasan di atas, penelitian yang dilakukan termasuk dalam domain penciptaan yang digunakan sebagai fasilitas pembelajaran di mana dalam kegiatan ini mengembangkan sebuah media video pembelajaran tentang *Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing* untuk kelas X-XI Ekstrakurikuler FIX IT di SMA Negeri 2 Lamongan kemudian menguji kelayakan dan efektifitas media tersebut.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang dipakai oleh pengembang adalah model pengembangan Bambang Warsita (Warsita, 2008:227)



A. Tahap Perancangan

Tahap awal dalam proses pengembangan media dan bahan belajar adalah perancangan.

1. Analisis Kebutuhan

Penelitian mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti halnya perangkat pembelajaran

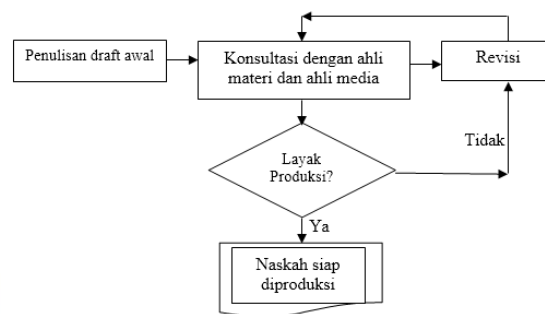
2. Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM) & Jabaran Materi (JM)

Penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi sebagai acuan utama dalam tahapan pengembangan media dilakukan pengembang dengan mengumpulkan komponen-komponen GBIM dan JM.

3. Penulisan naskah

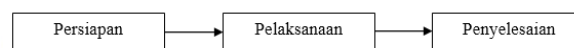
Penulisan naskah adalah proses menunjang materi yang sudah disusun dalam GBIM ke dalam suatu format sajian tertentu dengan bahas penyampaian dan istilah teknis yang telah dipahami bersama antara penulis dan tim produksi.

(Warsita, 2008:227)



B. Produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai, tahap produksi dapat dilakukan segera setelah naskah dinyatakan final layak produksi. Tahapan produksi ini dikelompokkan ke dalam tiga subtahapan lagi meliputi :



1. Persiapan

Dalam merencanakan kegiatan produksi video pembelajaran diperlukan persiapan, yaitu :

- Menyusun kebutuhan peralatan dan bahan produksi
- Menyiapkan sarana, peralatan dan bahan produksi
- Menyiapkan lokasi pelaksanaan produksi
- Menyusun kriteria pemilihan pemeran
- Membuat desain *setting* produksi
- Merencanakan biaya produksi
- Memilih tenaga pelaksana produksi
- Menyusun jadwal produksi
- Memproses surat ijin

2. Pelaksanaan

Kegiatan produksi media video penyuluhan ini melibatkan tiga kelompok personil yaitu : 1) sutradara atau pengarah acara yang dilakukan sendiri oleh pengembang; 2) kerabat kerja (*crew*)

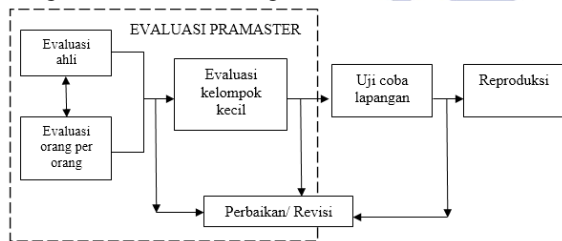
yang dipilih oleh pengembang ; 3) pemain oleh instruktur dari Dinas Kebakaran Kota Surabaya.

3. Penyelesaian (pascaproduksi)

Kegiatan pascaproduksi media video penyuluhan ini yang meliputi penyuntingan sampai membuat master program dan perbaikan dilakukan oleh pengembang dan dibantu oleh ahli media.

C. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu seperti digambarkan dalam bagan berikut :



1. Evaluasi Pramaster

Tahap pramaster ini memiliki minimal tiga bentuk, yaitu :

a. Evaluasi ahli

Evaluasi ahli ini meliputi ahli materi dan ahli media yang telah dipilih oleh pengembang media video penyuluhan

b. Evaluasi orang per orang

Evaluasi per orang dilakukan terhadap satu per satu peserta didik tentang draft program yang dikembangkan.

c. Evaluasi kelompok kecil

Evaluasi kelompok kecil dilakukan terhadap sekelompok peserta didik secara bersamaan minimal terdiri dari lima orang peserta didik.

2. Revisi

Upaya revisi ini dilakukan setelah mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan program media video yang sedang dikembangkan dari tahap evaluasi ahli, evaluasi orang per orang dan evaluasi kelompok kecil yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Uji Lapangan

Setelah dilakukan revisi selanjutnya dilakukan tahap uji coba lapangan untuk mengetahui apakah program media dan bahan belajar video yang telah dikembangkan benar-benar sesuai dengan yang diharapkan, sesuai dengan lingkungan dimana program media dikembangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

D. ANALISIS DATA

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Tujuan dari metode pengumpulan data adalah untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media dan peserta penyuluhan sebagai subjek uji coba.

2. Teknik analisis data

a. Wawancara dan angket

Data tentang kualitas media video pembelajaran yang diperoleh dari siswa sebagai subyek uji coba dengan instrumen angket diolah menggunakan rumus skala Likert. Teknik yang digunakan peneliti adalah teknik perhitungan PSA (Perhitungan Setiap Aspek) menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini:

Kriteria Skala Likert	
Prosentase	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak
21 – 40	Tidak Baik
41 – 60	Kurang Baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Baik Sekali

Sumber : Riduwan (2011: 15)

b. Tes

Desain *pre-test* dan *post-test* group

$$O_1 \times O_2$$

Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*. Rumus yang digunakan menghitung efektifitas:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Arikunto (2010:124)

MD = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

N = sub pada sampel

xd = deviasi masing-masing sub ($d-Md$)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

$d.b$ = ditentukan dengan $N-1$

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba lapangan pada peserta penyuluhan di SMKN 3 Surabaya. Data uji coba sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap materi pokok yang diujicobakan.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Hasil thitung diatas kemudian dibandingkan dengan ttabel menggunakan taraf signifikansi 5% dengan $db=30-1=29$, maka dapat diperoleh ttabel sebesar = 2,045, sehingga dapat diketahui bahwa thitung lebih besar dari ttabel yaitu $13,14 > 2,045$. Berdasarkan data dari hasil belajar siswa tersebut maka diperoleh kesimpulan data hasil belajar peserta pembelajaran dengan menggunakan bantuan media video pembelajaran mengalami peningkatan sehingga media video tersebut bisa dinyatakan efektif dalam pembelajaran.

Kelebihan media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Video pembelajaran merupakan media yang berbasis audio visual sehingga terlihat lebih nyata dan tidak abstrak;
- b) Video pembelajaran disertai dengan bahan penyerta, sehingga lebih mudah dipahami;
- c) Video pembelajaran berisi mengenai langkah-langkah pembelajaran sehingga membantu kinerja guru untuk melakukan praktik berulang-ulang;
- d) Video pembelajaran dapat digunakan secara berulang-ulang oleh guru dan peserta pembelajaran.

Kekurangan media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Video pembelajaran membutuhkan bantuan elektronik dalam penggunaannya, sehingga tidak bisa digunakan dalam kondisi listrik padam;

Video pembelajaran membutuhkan biaya mahal dan waktu yang lama dalam proses pengembangannya.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

1. Telah dilakukan pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran fotografi materi Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing yang layak digunakan untuk siswa kelas X-XI ekstrakurikuler FIX IT Di SMA Negeri 2 Lamongan.
2. Media video pembelajaran pada mata pelajaran fotografi Materi Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing terbukti efektif digunakan untuk siswa kelas X-XI ekstrakurikuler FIX IT Di SMA Negeri 2 Lamongan.

SARAN

Tindak lanjut dari penelitian pengembangan media Video Pembelajaran adalah dengan mengikuti beberapa saran yang perlu diperhatikan agar media yang telah dikembangkan tersebut dapat sesuai dengan sebagaimana mestinya dan agar menjadi lebih baik dari sebelumnya, diantaranya adalah:

1. Saran Pemanfaatan
Dalam memanfaatkan media Video Pembelajaran maka sebaiknya mempertimbangkan saran berikut ini:
 - a. Pemanfaatan media Video Pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran dengan materi Fotografi.
 - b. Menggunakan Android, PC, Atau Notebook bisa karena bisa langsung mengakses ke Youtube.
2. Saran Penyebaran
 - a. Dikarenakan pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan untuk siswa kelas X-XI Ekstrakurikuler FIX-IT di SMA N 2 Lamongan maka media ini dapat digunakan untuk siswa lain atau dalam penggunaan media secara luas tetapi dengan mempertimbangkan terlebih

dahulu analisis kebutuhan, karakteristik materi dan sasaran, kurikulum yang digunakan, konsep pembelajarannya dan alokasi waktu serta dana yang tersedia.

b. Media Video Pembelajaran dapat diunduh langsung dan dilihat secara online pada channel Youtube Nova Bagus Akbar.

(www.youtube.com/novabagusakbar)

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Fotografi untuk kelas X-XI Ekstrakurikuler FIX-IT di SMA N 2 Lamongan, sehingga jika ada perubahan baik itu tambahan ataupun penggantian isi sebaiknya mempertimbangkan terlebih dahulu kajian teoritiknya dan pengembangan yang dilakukan sebaiknya juga disesuaikan dengan mengikuti perkembangan zaman sehingga media Video Pembelajaran tersebut menjadi relevan dengan kondisi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI.UPI.
- Januszewski, & M. Molenda 2008, *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja GrafindoPersada
- Sadiman, Arif dkk. 2012. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja GrafindoPersada