

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK TATA CAHAYA FOTOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK GIKI 1 SURABAYA

Krestanto Budi Waluyo

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

krestantobudiw@gmail.com

Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan produk berupa video pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pada materi teknik tata cahaya fotografi di SMK Giki 1 Surabaya agar layak digunakan menjadi media dalam pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu Borg and Gall. Pada pengujian kelayakan media, teknik pengumpulan data menggunakan angket serta wawancara yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, kemudian data tersebut di analisis dan digunakan untuk mengukur persentase kelayakan. Hasil analisis validasi ahli materi dan desain pembelajaran mendapat persentase sebesar 100%, ahli media 100%, dan juga oleh siswa persentase perseorangan 100% , kelompok kecil 96,7% , dari hasil kelayakan yang diperoleh bahwa materi , desain pembelajaran maupun media video memenuhi kategori sangat baik dan juga produk video pembelajaran yang telah disusun mulai dari tahap perencanaan hingga tahap revisi produk telah memenuhi konsep yang sesuai dengan kebutuhan dalam penyajiannya.

Kata kunci: *Video tutorial, Teknik tata cahaya fotografi*

Abstract

This study aims to: produce a product in the form of instructional video and determine the feasibility of the media in the material of photography lighting techniques at Vocational High School Giki 1 Surabaya so that it is suitable to be used as a medium for learning and learning resources for students. The method used is research and development. The development model used is Borg and Gall. In testing the feasibility of the media, data collection techniques use questionnaires and interviews given to material experts, learning design experts, media experts, then the data is analyzed and used to measure the percentage of feasibility. The results of the validation analysis of material experts and learning designs received a percentage of 100%, media experts 100%, and also by students a 100% individual percentage, small groups 96.7%, from the feasibility results obtained that the material, learning design and video media meet Very good category and also learning video products that have been compiled from the planning stage to the product revision stage have met the concept according to the needs in their presentation.

Keyword: *Video Tutorial, lighting, Chemistry material to determine quantum numbers.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21, menjadikan berkembangnya pola pikir dalam dunia pendidikan di Indonesia. penyelenggaraan pendidikan mulai bervariasi agar dapat menghadapi tantangan dan rintangan dan terwujudnya keberhasilan suatu bangsa menuju kemajuan. Pendidikan dapat menjadi usaha sadar manusia sebagai proses aktif mengembangkan kepribadian dan mencetak generasi bangsa penerus bangsa yang dapat bersaing dalam kemajuan di kanca internasional.

Pembelajaran di sekolah harus mewujudkan empat unsur : aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dimana proses pembelajaran yang dilakukan guru idealnya suasana siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran terdiri capaian kompetensi di tiap mata pelajaran. Komponen pembelajaran saling berhubungan dengan yang lainnya, Komponen pembelajaran meliputi : (1) kurikulum, (2) Guru, (3) siswa, (4) materi, (5) metode, (6) media dan (7) evaluasi.

Hamalik (Aryad, 2006;15) menjelaskan terkait media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung dapat menumbuhkan rasa ingin dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran serta penyajian pesan serta isi pelajaran sehingga dapat membangun peningkatan pemahaman dimana membawakan informasi secara menarik dan terpercaya. Selain itu media juga menyederhanakan penafsiran dan mendapat informasi. Kondisi tersebut mengharuskan tercapainya tujuan pembelajaran, yang dimana akan menambah proses dan hasil belajar.

Media merupakan sumber belajar yang dapat digunakan dan membantu siswa dalam tindak belajar. Penyerapan materi lebih cepat terjadi serta informasi yang diterima akan jauh lebih berjalan dengan baik dalam diri siswa ketika media yang digunakan interaktif, maka dari itu pemanfaatan media yang disajikan dalam proses pembelajaran jauh lebih efektif dari pada tidak memanfaatkan media.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 06 februari 2019 yang dilakukan pengembang di SMK Giki 1 Surabaya, hasil wawancara yang di ambil oleh pengembang dari

guru jurusan Multimedia yaitu keberadaan media di sekolah SMK Giki 1 Surabaya belum sesuai dengan karakteristik materi berupa konseptual dan menghadirkan pengalaman yang konkrit juga membutuhkan ketepatan saat penerapannya pada materi teknik tata cahaya dalam pengambilan gambar, karena tidak adanya media yang digunakan, pembelajaran hanya memanfaatkan LCD yang dirasa kurang maksimal dalam penggunaannya, dimana guru mengandalkan sumber belajar buku LKS dan ceramah ataupun media lainnya yang mendukung pembelajaran. Sehingga berdampak pada pembelajaran kurang maksimal, menimbulkan siswa kurang maksimal saat materi disampaikan, dan dirasa siswa mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan adalah kegiatan menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual (Rusjiono dan Mustaji, 2013:52). Dari pengembangan yang akan dikembangkan untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi di era globalisasi. Maka dari itu, dengan adanya pengembangan dalam sumber belajar siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Video merupakan gabungan gambar-gambar mati yang berurutan dan bergerak dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Adapun kelebihan media menurut Munadi (2012:127), banyak mempunyai kemiripan dengan media film, diantaranya adalah (1) menanggulangi keterbatasan jarak dan waktu, (2) video yang di sajikan bisa diulang bila di perlukan untuk menambah kejelasan, (3) pesan yang disampaikan akan cepat dan mudah diingat, (4) berkembangnya imajinasi peserta didik, (5) mempermudah penyampaian hal-hal yang bersifat abstrak dan memberikan gambaran yang realistik, (6) seluruh peserta didik dapat belajar dari video baik yang pandai maupun yang kurang pandai, (7) tumbuhnya minat dan motivasi belajar. Penerapan dalam pengembangan video ini dapat memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik pada kemampuan akademik siswa serta meningkatkan keterampilan dalam berfikir kreatif.

Penggunaan media yang dilakukan guru berpusat pada pengalaman yang akan diserap oleh siswa dalam hal praktek, pesan yang akan di sampaikan guru akan memiliki dampak yang dominan baik pada mata pelajaran pengambilan gambar gerak yang bersifat praktek. Menumbuhkan

motivasi serta kreatif peserta didik dalam daya pikir diperlukan media pembelajaran untuk menafsirkan materi yang disajikan guru, salah satunya adanya media pembelajaran "Video Pembelajaran". Merujuk pada Hamalik yang mengemukakan pendapat akan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan pelajaran tertentu. Tetapi pada mata pelajaran teknik tata cahaya dalam pengambilan gambar terdapat materi yang bersifat praktek.

Teknik Tata Cahaya Dalam Pengambilan Gambar Di SMK dianggap sulit oleh sebagian besar siswa menurut Bpk Farid Candrainawan, S.Pd selaku guru Jurusan Multimedia, terlihat ada hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Dari data hasil wawancara yang di lakukan pengembang untuk Bpk Farid Candrainawan, S.Pd. selaku guru disimpulkan perlunya suatu media video pembelajaran untuk mata pelajaran fotografi materi teknik tata cahaya dalam pengambilan gambar. Dari penjelasan tersebut dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi serta dapat mengatasi kejenuhan dari yang dialami oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung,

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Francis M. Dwyer, mengatakan bahwa setelah lebih dari tiga hari, secara umum manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan jika ditambah dengan melakukan akan mencapai 80%. Di sisi lain, ini didasarkan pada pengamatan terhadap kemampuan manusia untuk menerima dan mengingat informasi yang diterimanya, menurut Riset Computer Technology Research (CTR) :

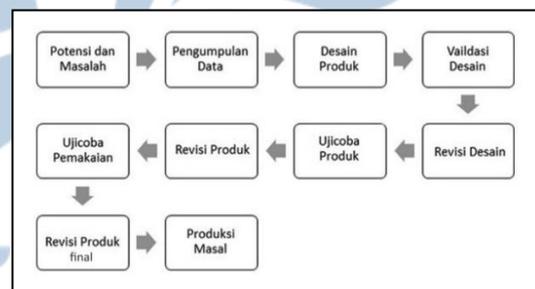
- a. manusia mampu mengingat 20% dari apa yang di lihat.
- b. manusia mampu mengingat 30% dari yang dia dengar.
- c. Manusia mampu mengingat 50% dari yang di dengar dan dilihat.
- d. Manusia mampu mengingat 70% dari yang dia lihat, didengar dan dilakukan

Dari penyampaian yang ada dalam media video dapat berupa infomatif, edukatif maupun instruksional. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk memperjelas dan mempermudah pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi sebagai penunjang pembelajaran individual dimana media akan

menjadi kebutuhan belajar sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Dari hal tersebut menjelaskan materi Teknik Tata Cahaya Dalam Pengambilan Gambar memerlukan media berupa video tentang Teknik Tata Cahaya Dalam Pengambilan Gambar. Sedangkan pembelajaran yang terjadi hanya memanfaatkan sumber belajar hanya internet dan guru sehingga siswa tidak dapat memvisualisasikan secara konkrit materi Teknik Tata Cahaya Dalam Pengambilan gambar dan mengurangi kejenuhan yang di alami oleh siswa.

METODE

Model pengembangan untuk video pembelajaran ini adalah model Reseach and Development (R&D) dalam Borg & Gall (2003). Dimana model pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk yang nantinya akan dimanfaatkan dalam pemecahan masalah yang dialami oleh siswa kelas XI SMK Giki 1 Surabaya mata pelajaran Fotografi materi Teknik Tata Cahaya Dalam Pengambilan Gambar. Model ini dipilih dimana memiliki langkah-langkah yang sistematis dan memiliki tahap validasi, dan melalui tahap desain dan materi dari para ahli. Berikut langkah pengembangan dari model pengembangan R & D.



Gambar 1.Langkah-langkah R&D menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2017 : 409)

Teknik pengumpulan data berkairan erat dengan rumusan masalah yang diajukan bertujuan menarik kesimpulan dari hasil penelitian (Arikunto, 2013:346). Pengumpulan data yang telah terhimpun dari penilaian dan tanggapan ahli materi, ahli media dan siswa yang berupa angket akan diolah untuk memperbaiki media video pembelajaran yang sedang dikembangkan untuk mendapati kelayakan suatu media agar dapat masuk dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada beberapa analisis yang digunakan oleh pengembang dalam penelitian pengembangan ini, meliputi:

Kualitas produk yang diuji menggunakan skala Gutman yang memberikan 2 pilihan jawaban, yakni “ya” atau “tidak”. Berikut sekala pengukurannya:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah responden

Analisis ini dilakukan untuk hasil uji kelayakan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi serta ahli media. Setelah hasil perhitungan diperoleh maka hasil selanjutnya dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Rentang Persentase	Kriteria
76%-100%	Baik sekali
51%-75%	Baik
26%-50%	Tidak baik
0%-25%	Tidak baik sekali

(Sugiyono, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan ini akan menghasilkan produk dimana berupa video tutorial teknik tata cahaya fotografi. Pembuatan media ini menghasilkan video yang di satukan dalam software adobe premier 2018 yang lalu di export menjadi mp4. Pengembangan video tutorial menggunakan prosedur pengembangan model *Research and Development (R&D)*

Potensi dan masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan dan mengumpulkan data serta mengidentifikasi kondisi nyata dan ideal selama proses belajar dari guru mata pelajaran untuk menentukan potensi dan masalah

Pengumpulan data

Tahap ini dilakukan untuk mendapat bahan merencanakan produk media video yang akan di kembangkan yang pertama yaitu : Merumuskan tujuan penelitian dalam pengembangan media video pembelajaran, serta hasil wawancara dengan guru

mata pelajaran lighting fotografi yang dimana akan dimuat dalam media video pembelajaran.

Pengembangan draft produk

Pengembangan draft produk dilakukan setelah memperoleh data yang mendukung dari hasil observasi dimana akan dilakukan desain produk untuk merancang desain media video tutorial pembelajaran yang di sesuaikan dengan kebutuhan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Validasi desain

Produk yang di kembangkan melalui uji coba validasi produk oleh:

a) Ahli Desain Pembelajaran (RPP)

ahli desain pembelajaran merupakan orang yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran untuk menguji validitas RPP. Kriteria ahli desain pembelajaran sebagai berikut:

- kualifikasi akademik S2 bidang pendidikan
- Dosen desain pembelajaran

Hasil uji validasi ahli desain pembelajaran persentase kelayakan yang didapat sebesar 100%

b) Ahli Materi

Ahli materi ialah orang yang berkompeten pada pelajaran fotografi pada materi pokok teknik tata cahaya fotografi memiliki kriteria sebagai berikut:

- Kualifikasi akademik S2 bidang Teknologi pendidikan

Hasil uji validasi ahli materi didapatkan persentase sebesar 100%

c) Ahli Media

Ahli media ialah orang yang berkompeten pada media pembelajaran audio visual dan memiliki kriteria sebagai berikut:

- Kualifikasi akademik S2 yang berkaitan dengan media pembelajaran
- Dosen Teknologi Pendidikan

Uji Validasi untuk media dilakukan oleh 2 orang yang berkompeten. Persentase yang didapat oleh ahli yang sebesar 100%

Revisi hasil uji coba

Pada tahapan ini adalah untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan setelah melakukan validasi materi ahli media.

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli media dan materi.

Uji Coba Produk

setelah melalui tahap perbaikan desain, desain media yang dikembangkan tidaklah langsung digunakan melainkan harus melalui tahap uji coba terlebih dahulu diantaranya melalui

- a) Uji Coba Perseorangan, uji coba ini melibatkan 3 peserta didik kelas XI Multimedia SMK Giki 1 Surabaya, Berikut adalah hasil evaluasi peserta didik dalam perorangan adalah:

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{3 \times 10} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$P = 100\% \text{ (YA)}$$

Telah disimpulkan dari hasil evaluasi di atas dimana mendapatkan persentase adalah 100% dimana menunjukkan klasifikasi "Sangat Baik". Sehingga media yang diproduksi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses mengajar.

- b) Uji Kelompok Kecil
Uji kelompok kecil, uji coba ini melibatkan 9 peserta didik kelas XI Multimedia SMK Giki 1 Surabaya, Berikut adalah Hasil evaluasikelayakan media kelompok kecil.

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

$$P = \frac{87}{9 \times 10} \times 100\%$$

$$P = \frac{87}{90} \times 100\%$$

$$P = 96,7\% \text{ (YA)}$$

Dan,

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{9 \times 10} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{90} \times 100\%$$

$$P = 3,3\% \text{ (TIDAK)}$$

Dari hasil di atas dapat disimpulkan uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase nilai 96,7%. Menurut riduan (2013:5), persentase tersebut dikatakan **Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi**, maka dari itu media yang di produksi layak digunakan untuk pembelajaran Fotografi materi teknik tata cahaya fotografi di kelas XI Multimedia SMK Giki 1 Surabaya.

Revisi Produk

Dari hasil saran dan tanggapan yang berupa persentase angket yang meliputi, uji coba perorangan (individu), tahap uji coba kelompok kecil, dan dari analisis rata-rata persentase yang di peroleh bahwa media video tutorial materi teknik tata cahaya lighting fotografi dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu adanya revisi. Media ini dikembangkan untuk siswa smk kelas XI.

Video pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan dengan fakta yang ada di lapangan yang berhasil didapat, kelebihan menggunakan video pembelajaran tersebut : (1) Video adalah file digital yang dapat digunakan dengan mudah dan dapat digandakan. (2) video dapat didistribusikan dalam bentuk DVD dengan panduan bahan penyerta. (3) materi yang disajikan dalam bentuk audio dan visual sangat membantu siswa karena materi yang terkandung bersifat prosedural atau tersistem sesuai RPP. (4) video memiliki alur yang menarik dan tidak bertele-tele dan di sesuaikan dengan peserta didik agar efisien dan efektif.

Adapun kekurangan pada video pembelajaran ini: (1) terbatas hanya pada materi teknik tata cahaya fotografi. (2) penggunaan dari panduan video ini tergantung pada spesifikasi pendukung yang terinstall pada komputer atau laptop, karena tidak semua perangkat terdapat drive CD/DVD.

Berdasarkan hasil analisa data dari uji coba yang dilakukan oleh peneliti disimpulkan bahwa

Pengembangan Media Video Pembelajaran pada mata pelajaran fotografi untuk siswa kelas XI di SMK Giki 1 Surabaya layak digunakan dalam pembelajaran

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh serta hasil dari teknik analisa maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran pada materi Teknik tata cahaya fotografi di SMK Giki 1 Surabaya layak digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran.

Saran

(a) Saran pemanfaatan

Adanya pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran Teknik tata cahaya fotografi di SMK Giki 1 Surabaya, diharapkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran laboratorium ataupun kelas.

(b) Saran desiminasi produk

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran materi Teknik tata cahaya fotografi di SMK Giki 1 Surabaya, apabila media video pembelajaran ini hendak digunakan pada sekolah lain maka disarankan perlu adanya indentifikasi dan ditinjau kembali, hal yang perlu diperhatikan dalam peninjauan adalah karakteristik peserta didik, karakteristik guru atau pengajar, fasilitas yang ada disekolah dan lain sebagainya.

(c) Saran pengembangan lanjutan

Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran materi Teknik tata cahaya fotografi di SMK Giki 1 Surabaya ini diharapkan akan dapat memuat materi yng lebih bervariasi lagi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pengembangan dikemudian hari dapat memuat pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharni. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi.2014.*Evaluasi Program pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar .2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar .2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Barnadib, Sutari Imam.1983.*Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta
- Gerlach & Ely (1980:24)& Kristanto (2016).*Media Pembelajaran*.Surabaya : Bintang
- Gall, M. D., Gall,J.,&Borg, W.R.(2003) *Educational Research An Instruction*. USA. Allyn and Bacon.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang
- Munadi, Y. 2013.*Media Pmebelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana 2010.*Dasar-dasar Proses Belajar*.Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sanjaya,Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono, 2011. *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.