

# PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MATA PELAJARAN FOTOGRAFI UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

RANGGA NANDA PUTRA

Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya  
[ranggaputra2@mhs.unesa.ac.id](mailto:ranggaputra2@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media video pembelajaran berbasis tutorial guna meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran fotografi siswa kelas XI SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan Research and development (R&D), yang langkah-langkahnya yaitu penelitian, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk dan tahap akhir revisi produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket terbuka, yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video pembelajaran tutorial termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut, maka video tutorial pembelajaran fotografi layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci** : video tutorial, fungsi-fungsi tombol kamera.

## Abstract

The research aims to develop learning video to improve the achievement of the competence of multimedia knowledge in class XI students of photography material. The research method used is the development of Research and Development (R&D), whose steps are research, data collection, product design, design validation, product trials and the final stage of product revision. The data collection methods used are observation and interview. The research instrument used is an open questionnaire, which is a validation sheet of material and media experts. Both of validation results show that the learning tutorial video can be categorized feasible. Based on the validation, learning tutorial video of photography is feasible to be used as a learning medium.

**Keywords**: video tutorials, camera key functions.

## PENDAHULUAN

### 1. Latar belakang

Undang-Undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing pendidikan. Dalam Undang-Undang no. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa penyelenggaraan pendidikan wajib memegang sebuah prinsip, yaitu pendidikan diselenggarakan dengan cara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, yang meliputi nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa dengan kesatuan yang sistemik dengan menggunakan sebuah sistem terbuka dan multimakna. Dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, terbukti dilihat dari sistem pendidikannya yang menggunakan teknologi

dalam sitiap melakukan proses pembelajaran. Masyarakat merupakan dari salah satu dampak dari kemajuan dalam dunia pendidikan yang menggunakan teknologi.

SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo adalah salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan Kurikulum 2013 (K13). Salah satu jurusan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang menerapkan Kurikulum 2013 adalah jurusan Multimedia, jurusan Multimedia merupakan salah satu jurusan yang memiliki mata pelajaran inovatif, karena lebih mengedepankan teknologi informasi sebagai penunjang pembelajaran, untuk mengedepankan proses pembelajaran, multimedia harus mengedepankan media yang interaktif, dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Mata pelajaran fotografi merupakan salah satu pelajaran yang mempelajari tentang fungsi-fungsi

tombol yang ada dalam body kamera dan cara pengambilan gambar yang benar. Video tutorial adalah media audio visual yang menampilkan tentang gerak dan pesan suatu materi. Usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan harus sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran adalah karena belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal.

Dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran fotografi dibutuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi tentang fotografi. Di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo kelas XI terdapat mata pelajaran fotografi yang mempelajari tentang fungsi-fungsi tombol yang ada dalam kamera dan cara pengambilan gambar yang benar.

Dari observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap di antaranya LCD dan proyektor di masing-masing kelas, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, Kantin, perpustakaan. Koperasi, internet. Dengan melihat hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fotografi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo belum adanya sebuah media yang dibuat khusus untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran fotografi dan akhirnya mengakibatkan siswa sulit untuk mencermati pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berikut data dari hasil dari observasi awal yaitu :

1. Belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran fotografi materi fungsi-fungsi tombol yang ada dalam kamera dan cara mengambil gambar yang benar, fotografi tentang cara pengambilan gambar yang benar yaitu di bawah 78 (dari 30 siswa terdapat 18 siswa yang mendapat nilai di bawah 78 dan 12 siswa yang mendapat nilai di atas 78)
2. Observasi di kelas seorang guru menggunakan penyampaian materi dengan ceramah, sedangkan pada mata pelajaran fotografi materi fungsi-

fungsi tombol yang ada dalam kamera dan cara mengambil gambar yang benar membutuhkan pengetahuan secara melihat dan mempraktekkan langsung agar siswa lebih mudah untuk memahami materi.

3. Buku paket digunakan untuk dijadikan media pembelajaran.
4. Siswa kurang membaca buku pelajaran.
5. Hasil dari wawancara dengan siswa, dari total siswa yang berjumlah 30 siswa, 50% siswa kelas XI multimedia memiliki laptop dan seluruh siswa memiliki handphone android.
6. Kelas dilengkapi dengan fasilitas LCD dan Proyektor.
7. Siswa lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran video dibandingkan dengan metode ceramah atau pun berupa buku teks.

Menurut Arief Sadiman (2003:6) mengemukakan bahwa media adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan. Berdasarkan pengertian yang di atas bahwa media memiliki fungsional sebagai alat bantu untuk menyampaikan sebuah pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan, media yang digunakan harus sesuai dengan sasaran agar materi atau pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah. Perlunya penggunaan media pada mata pelajaran fotografi materi fungsi-fungsi tombol yang ada dalam kamera dan cara mengambil gambar yang benar bertujuan untuk memvisualisasikan materi secara real melalui media kepada peserta didik.

Juga ditemukan beberapa masalah, diantaranya siswa merasa jenuh belajar materi yang terdapat banyak teori yang menggunakan metode ceramah, siswa lebih senang belajarsambil melakukan praktik, siswa merasa kesulitan menerima materi pelajaran dan cenderung pasif dan tidak mau bertanya, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran baik bertanya maupun menjawab, siswa hanya diam dan menerima begitu saja penjelasan dari guru.

Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan media agar materi yang akan disampaikan lebih efektif dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief sadiman 2003:6). Kegiatan pembelajaran agar bisa efektif diperlukan guru yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai. Media sebagai bagian dari integral dalam proses pembelajaran. Dari fungsional media tersebut, komponen didalam media sangat penting disuatu sistim pembelajaran. Menurut Nana sudjana (2013:17), menyatakan bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun tergantung dengan siswanya.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan yang bersifat integral dalam proses pembelajaran. Dalam perkembangan jaman dan kemajuan teknologi guru tidak lagi dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Kemajuan teknologi yang sangat pesat menyebabkan adanya perubahan dalam sistem penyampaian materi. Semua disebabkan oleh pembelajaran yang sulit karena guru hanya memberi penjelasan saja. Oleh sebab itu pembelajaran harus dicapai dengan tujuan yang diinginkan diperlukan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini siapapun bisa belajar dengan mandiri dimanapun dia berada.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan untuk suatu tujuan pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran fotografi. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang isinya tentang fungsi-fungsi tombol yang ada dalam body kamera dan cara pengambilan gambar yang benar.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa salah satunya dengan media pembelajaran digital. Dari pemaparan diatas dapat

disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik terhadap mata pelajaran fotografi, terutama membahas tentang fungsi-fungsi tombol yang ada dalam body kamera dan cara pengambilan gambar yang benar untuk kelas XI multimedia.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial belum dimanfaatkan secara optimal di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan media video tutorial pada mata pelajaran fotografi materi fungsi-fungsi tombol yang ada dalam body kamera dan cara mengambil gambar yang benar untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di asumsikan bahwa media video pembelajaran dapat dijadikan suatu media pembelajaran fotografi, maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul "Pengembangan Video Tutorial pada Mata Pelajaran Fotografi untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo".

## 2. Hasil kajian pustaka

Berdasarkan kasus tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan pengembangan dalam media pembelajaran, Pengembangan merupakan suatu proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk yang konkrit atau fisik (Seels & Richey) dalam Rusjiono & Mustaji (2008:6) dan manfaat media pembelajaran untuk proses pembelajaran yang diklasifikasikan oleh Hamalik dalam Kristanto (2016:13) yaitu untuk memperjelas penyajian materi serta Memperbesar perhatian para siswa untuk meningkatkan kegairahan belajar. Serta meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataannya, media yang tepat untuk penelitian ini adalah pengembangan media video.

Riyana (2007: 2) menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menggunakan sebuah audio dan visual yang berisi tentang pesan-pesan pembelajaran yang berisi tentang konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Susilana dan Riyana (2009: 147) juga menyebutkan bahwa model media tutorial adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dimana siswa diharuskan untuk mengikuti pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. selain itu Media video memiliki fungsi sebagai atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris (Arsyad 2003). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audien pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif yaitu dapat mempercepat tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan. Fungsi dari kompensatoris itu sendiri untuk memberikan konteks kepada audien yang memiliki kemampuan lemah dalam hal daya ingat didalam informasi yang telah diperoleh dari penyampai pesan. Dengan demikian media video dapat membantu peserta didik agar cepat menerima dan memahami informasi yang disampaikan, dikarenakan media video mampu mengkombinasikan antara audio (suara) dan visual (gambar)

Pemilihan video sebagai media pembelajaran selain dengan audio dan visual juga bisa dalam bentuk penggabungan antara komunikasi tatap muka dengan kelompok, teks dan musik. Menurut Sudjana dan Rifai (1992) manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi, (2) makna pesan akan lebih jelas sehingga mudah di pahami.

Pengembangan media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. Selain itu media video juga berperan penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat memberikan informasi dengan cepat selain memberikan hiburan juga memberikan media

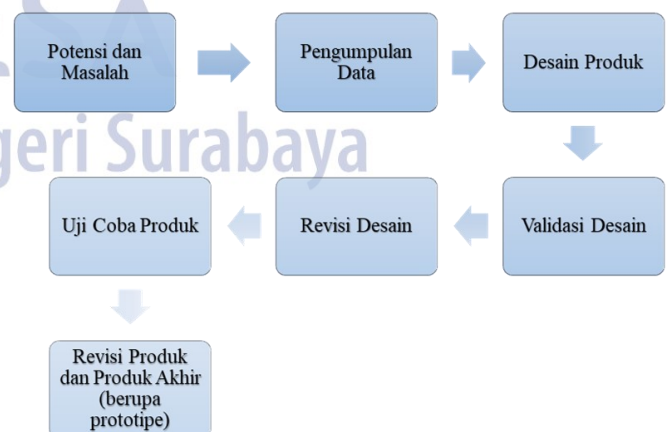
pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik lebih cepat menangkap dan memahami materi yang diberikan.

## METODE

### 1. Rancangan penelitian

Penelitian menggunakan metode pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. pada dasarnya R&D memiliki karakteristik adanya produk yang dihasilkan dari penelitian. Penelitian dan pengembangan memiliki arti yaitu dengan menghasilkan suatu objek, selain itu pengembangan juga menghasilkan suatu objek yang dapat dilihat. penelitian model ini memiliki tiga tahapan dasar, yaitu tahap awal (persiapan), tahap pembuatan (pengembangan), dan tahap evaluasi. Berdasarkan beberapa pertimbangan, penulis memutuskan untuk mengambil tahapan-tahapan metode penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono (2014) hanya sampai 7 tahap. peneliti juga melakukan beberapa penyesuaian dengan kondisi dan kebutuhan dari siswa SMK kelas XI dalam mengadaptasi proses dari pengembangan produk berupa media video yang akan dibuat. Walaupun hanya melakukan 7 tahapan, proses ini tetap melakukan tahapan dasar dari metode penelitian dan pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, campur tangan ahli untuk memvalidasi produk, dan ujicoba produk untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Sehingga tahapannya menjadi



**Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D)**

berdasarkan modifikasi dari tahapan menurut Sugiyono (2014) Berdasarkan gambar di atas, dapat diberikan

penjelasan, potensi dan masalah tahapan mengenai potensi dan masalah adalah Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui potensi yang ada. Sedangkan wawancara yang dilakukan terhadap siswa SMK NEGERI BUDURAN kelas XI untuk menemukan masalah yang dihadapi selama pembelajaran dan kajian pustaka dilakukan dengan mengkaji literatur penelitian dan sumber pendukung untuk penelitian. Literatur penelitian dapat berupa penelitian terdahulu, buku, bahan ajar cetak yang telah dikembangkan, dan sebagainya.

Setelah mendapatkan potensi dan masalah yang ada, maka diperlukan pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah dan menggali potensi yang dimiliki siswa. Tahapan ini meliputi perencanaan tujuan produk, target dari penggunaan produk, dan penjelasan penggunaan produk. Tahap berikutnya yaitu desain produk berbagai informasi dan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya, dituangkan ke dalam desain dan pembuatan produk yang akan digunakan. Tahap ini merupakan tahapan untuk menciptakan bentuk awal dari produk modul pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain awal ini yang nantinya dapat divalidasi dan di ujicoba. Tahap selanjutnya validasi desain validasi produk modul pembelajaran dapat dilakukan dengan angket penilaian produk untuk ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh validator media dan materi. Desain produk yang telah dibuat dicermati, dinilai dan dievaluasi. Perbaikan desain langkah selanjutnya setelah validasi selesai dilakukan adalah melakukan perbaikan media video tutorial sesuai dengan saran/masukan dari validator dan selanjutnya divalidasi lagi.

Revisi terus dilakukan hingga tidak ada perbaikan yang disarankan oleh (Diadaptasi dari Sugiyono, 2014) sehingga ini berarti media video tutorial telah dapat digunakan. Tahap berikutnya yaitu uji coba produk. Setelah desain produk mengalami validasi dan revisi, produk tersebut dapat dibuat menjadi bentuk awal yang akan diuji coba. Salah satu bentuk pengujian dapat

dilakukan dengan pengambilan data persepsi siswa untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Langkah terakhir yaitu revisi produk dan produk akhir hasil dari pengujian modul pada siswa di tahap sebelumnya, menentukan hal apa saja yang perlu direvisi dari produk. Revisi dilakukan jika ujicoba yang dilakukan sebelumnya menemukan kekurangan, salah satunya jika hasil pengujian media video tutorial kurang memenuhi tujuan utama dari pembuatan video tutorial. Setelah dilakukan revisi, maka produk dapat dibuat bentuk akhirnya yang dapat digunakan oleh siswa.

## **2. Sumber Data**

Dalam pengembangan media tersebut, peneliti menggunakan 2 jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2014:383), kualitatif didapat dari masukan atau saran dari ahli materi maupun ahli media itu sendiri yang akan di analisis dan digunakan saat proses revisi media modul pembelajaran. Data kualitatif didapat untuk mengetahui layak atau tidak dari media video tutorial itu sendiri. Ahli materi memberi masukan tentang ketercapaian sebuah kompetensi dasar yang akan dicapai dengan menggunakan media itu sendiri. Sedangkan untuk ahli media memberi masukan yaitu Teknik dalam pembuatan media apakah sudah efisien atau belum.

Sedangkan kuantitatif didapat dari sebuah uji coba individu, uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba dalam kelompok besar yang selanjutnya akan dianalisis dengan cara presentase. Isi dari kuantitatif tersebut merupakan dari hasil angket yang berbentuk dalam presentasi dengan cara perhitungan pengolahan data, dan selanjutnya data inilah yang merupakan hasil dari data kuantitatif tersebut.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Arikunto (2013:265) menyatakan bahwa pengumpulan data adalah kegiatan secara sadar dan sistematis dengan menggunakan metode kuisioner atau wawancara dan sebagainya untuk pengumpulan variabel untuk penelitian. Pengumpulan data tidak bisa lepas dengan variabel, variabel itu sendiri memiliki makna peneliti telah menetapkan suatu atribut dalam suatu objek penelitian untuk diteliti dan ditarik kesimpulan.

Sugiyono (2014:309) berpendapat ada cara teknik pengumpulan data dan dibagi dengan jenisnya yaitu dengan menggunakan angket. Pengumpulan data untuk mengetahui sebuah validitas dalam media pembelajaran yang menggunakan cara wawancara dan penyebaran angket.

#### 4. Analisis Data

Pada tahap ini data akan dikumpulkan dan dianalisis untuk melihat hasil dari sebuah penelitian. Analisis data angket meliputi pada data angket validasi untuk ahli materi dan media. Kualitatif yang didapat dari kritik mau pun saran dari ahli materi dan ahli media akan diuraikan dan di analisis untuk perbaikan media pembelajaran modul. Data deskriptif ini sebagai acuan merevisi media pembelajaran modul agar nantinya lebih sempurna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan rumus yang digunakan oleh peneliti.

Skala guttman digunakan peneliti dalam menyusun pilihan ya - tidak. Jika “ya” di beri nilai 1 dan “tidak” di beri nilai 0. “Ya” yang berarti media dapat digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa dan “tidak” yang berarti media terdapat kesalahan yang nantinya harus di revisi dalam hal yang di tentukan tersebut. Dengan menggunakan pilihan jawaban ini dapat memudahkan siswa dalam menjawab butir-butir pertanyaan yang tertera pada angket. Menurut Nana Sudjana, 2005:118, Hal tersebut dapat meminimalisir siswa yang kebingungan dalam menjawab pertanyaan pada angket yang dijelaskan sebagai berikut:

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

Rumus 3.3 rumus prosentase

Dengan keterangan berikut.

P= Angka persentase

f= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= Jumlah responden

Hasil hitungan presentase yang diperoleh dari data angket, selanjutnya diinterpretasikan dengan ukuran kriteria penilaian., Menurut Sugiyono, 2014:137, Diperoleh ukuran kriteria penilaian sebagaimana kriteria penilaiannya sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Kriteria Penilaian**

No	Interval	Kriteria
1.	86%-100%	Sangat Layak
2.	66%-85%	Layak
3.	25%-65%	Kurang Layak
4.	0%-55%	Sangat Tidak Layak

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall (1983:775) yang diimplementasikan pada media pembelajaran berupa modul materi unsur-unsur intrinsik pada cerpen, diperoleh data beserta hasil produk pengembangan media video. Berikut ini adalah uraian dari hasil pengembangan media video:

##### A. Potensi dan Masalah

Dilihat dari pengamatan pengembang, potensi yang ada didalam sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa kurang semangat disaat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, terjadi beberapa masalah yang terdapat disekolah tersebut pada materi desain grafis 2 (dua) dimensi sebagai berikut:

- 1) Siswa merasa jenuh belajar materi yang terdapat banyak teori yang menggunakan metode ceramah.
- 2) Siswa lebih senang belajar sambil mlakukan praktik.
- 3) Pemahaman siswa mengenai materi desain grafis masih kurang karena penyampaian materi hanya sebatas penjelasan verbal atau ceramah.
- 4) Jarang adanya penelitian yang dilakukan di sekolah tersebut. Sehingga tidak diketahui masalah apa yang terjadi mengenai proses belajar siswa dalam mencapai kebutuhan belajar mereka sendiri.
- 5) Tidak adanya materi pembelajaran secara mandiri tentang materi yang telah diajarkan oleh guru. Sehingga siswa hanya mengandalkan materi yang diterangkan oleh guru di sekolah.

Dengan demikian, dilihat dari potensi dan masalah ini diperlukan adanya media yang dapat menunjang proses pembelajaran fotografi materi fungsi-fungsi tombol kamera untuk siswa kelas XI di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO . Dilihat dari pokok permasalahan tersebut, maka peneliti menyimpulkan untuk menggunakan sebuah media pembelajaran yang berbasis video tutorial sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Alasan menggunakan media video karena siswa lebih cepat menerima materi dan siswa bisa secara langsung praktek dan dapat diulang secara mandiri atau individu.

## B. Pengumpulan Data

Langkah adalah melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk bahan sebagai pembuatan produk media itu sendiri. Pengumpulan data itu sendiri dengan cara tes wawancara dengan guru mata pelajaran multimedia kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Dan langkah selanjutnya mengumpulkan materi yang sesuai dengan KD untuk mata pelajaran multimedia.

## C. Desain Produk

Langkah pada tahap mendesain produk media pembelajaran Video ini ada dua tahap yaitu desain penyusunan materi dan desain media. Berikut adalah penjelasan pada dua tahap tersebut.

### 1. Desain Materi

Kegiatan desain materi ini dimaksudkan untuk memilih serta mengumpulkan materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang dipilih merupakan materi mata pelajaran fotografi dengan pokok bahasan pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera yang ada pada jenjang kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berikut susunan materi pada media pembelajaran video:

**Tabel 4.2**  
**Dokumen isi keseluruhan media**  
**(Sumber: data lapangan 2020)**

No	Isi keseluruhan media video	Bentuk dokumen video tutorial	
		Teks	Gambar
1.	Halaman sampul (cover)	√	√
2.	Kata pengantar	√	√
3.	Daftar isi	√	√

4.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	√
5.	Deskripsi dan petunjuk penggunaan video	√	√
6.	Tujuan akhir pembelajaran	√	√
7.	Isi video - Pengenal dan fungsi-fungsi tombol yang ada dikamera	√	√
8.	Evaluasi	√	√
9.	Kunci jawaban	√	√
10.	Daftar Pustaka	√	√
11.	Lembar Kerja Siswa	√	√

Setelah kerangka bahan ajar video tersusun, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam penyusunan video ini. bahan yang dimaksud adalah segala informasi yang terkait dengan topik, baik berupa konsep, teori, data, contoh, gambar/ilustrasi dan segala hal yang berkaitan dengan topik tersebut. bahan-bahan tersebut diperoleh dari berbagai sumber, yaitu buku referensi, dan internet.

Setelah tahap pengumpulan data sudah selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah penyusunan media

**Table 4.3**

### Ilustrasi Media

pembelajaran video. Bahan yang digunakan adalah dalam bentuk disc atau kaset dvd. memiliki dua bagian, yaitu bagian pertama dan bagian kedua. Bagian pertama berupa penyajian sampul luar, kata pengantar, daftar isi, KI dan KD, deskripsi dan petunjuk penggunaan media video, dan tujuan akhir pembelajaran. Pada sampul luar, bagian terdiri dari jenis materi pembelajaran dan teknik pembelajaran yang digunakan, judul video, penulis, dan sasaran video tutorial. Yang kedua adalah disc atau kaset yang berisi materi tentang pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera judul video adalah video tutorial pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo penulis Rangga Nanda Putra dan sasaran video tutorial adalah siswa SMK kelas XI. Sampul bagian belakang terdiri dari gambaran secara umum keseluruhan isi video.

### D. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menguji

**Tabel 4.4**

**Hasil Evaluasi Ahli Materi**

No	Gambaran Media	ketera ngan
1		Cover depan
2		Bagian tombol kamera
3	 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Flashlight</li> <li>2. Red Eye Reduction</li> <li>3. Thumb Wheel</li> <li>4. Display</li> <li>5. Main Dial</li> <li>6. Shutter</li> <li>7. Grip</li> <li>8. Tombol Lensa</li> <li>9. Lensa Kamera</li> <li>10. Manual and Automatic Focus Setting</li> <li>11. Tombol Flash</li> </ol>	Materi isi

Variabel	Indikator	Ya	Tidak	Jawaban Ya
Kualitas Isi	Ketepatan materi yang ada pada Video			
	Kelengkapan Materi yang ada pada Video			
	Materi pada video mampu menarik perhatian siswa			
	Kesesuaian materi dengan situasi siswa			
Kualitas Instruksional	Media ini mampu memberikan bantuan siswa belajar			
	Penggunaan media Video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa			
Kualitas Teknik	Kemampuan penggunaan modul dapat meningkatkan motivasi			

kelayakan produk yang dilakukan terhadap ahli materi dan ahli media yang sudah ahli dibidangnya. Para ahli diminta untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media *Video* dengan menggunakan wawancara terstruktur sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan media tersebut. Berikut hasil review dari ahli materi dan ahli media:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian isi materi apakah sudah sesuai dengan *Video* atau belum. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi yaitu:

Ahli Materi

Nama : Dr. Utari Dewi, S.Sn.,M.Pd

NIP : 197908172005012003

Jabatan : Dosen S-1 Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya



	belajar siswa			
	Evaluasi dalam media sesuai dengan materi			
	Dampak media terhadap guru dalam proses pembelajaran			
Kualitas Penulisan	Huruf dalam media ini mudah untuk dibaca			
	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran			
Total				

Sumber Data Lapangan, 2021

Hasil perhitungan untuk keseluruhan setiap aspek berdasarkan angket ahli Materi adalah

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{1+1+0+0+1+1+1+1+1+0}{11} \times 100\% \\
 &= \frac{8}{11} \times 100\% \\
 &=
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasilnya yaitu 73%, media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO menurut Arikunto (2013:281) termasuk kategori **Baik**.

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian isi media. Hasil review berfungsi untuk merevisi sebuah media. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu:

Ahli Media

Nama : Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104022008121001

Jabatan : Dosen S-1 Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

**Tabel 4.5**

**Hasil Evaluasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Ya	Tidak	Skor Ideal
Kualitas Isi	Kemampuan dalam memberikan kesempatan belajar	Apakah media video tutorial layak serta dapat membantu siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar			
	Kemampuan dalam memberikan bantuan belajar	Apakah dengan memberikan Latihan, media video tutorial mampu menstimulus siswa			
	Kemampuan dalam memberikan daya Tarik	Apakah cover dari disc media video yang dibuat sudah menarik bagi siswa SMA			
		Apakah			

		gambar dan ilustrasi padmedia video sudah terlihat jelas						dengan capaian kompetensi yang diharapkan			
		Apakah penempatan bentuk, huruf, dan kombinasi warna yang terdapat dalam modul sudah sesuai					Kemampuan dalam memberikan dampak bagi tenaga pendidik dan pembelajar	Apakah media video ini dapat digunakan jika tidak melakukan tahap muka dengan pendidik			
		Apakah media video tutorial sudah dikemas dalam bentuk yang layak untuk dibagikan					Kesesuaian format media	Apakah format file yang digunakan dalam video ini sudah sesuai			
	Kemampuan dalam menyajikan teks dan penilaian yang berkualitas	Apakah tulisan soal dalam media video tutorial dapat terbaca dengan baik						Apakah jarak spasi yang digunakan dalam video ini sudah sesuai			
		Apakah cara penilaian latihan sudah sesuai						Apakah tata letak yang digunakan dalam video sudah tepat			
	Kemampuan dalam memberikan dampak bagi siswa	Apakah dengan adanya alat evaluasi yang tersedia, siswa dapat berkembang sesuai						Apakah icon – icon penting dalam video sudah sesuai			
							Segi Kualitas Teknis	Keterbacaan	Apakah huruf yang digunakan dalam video dapat		

		terbaca			
	Tingkat kemudahan dalam penggunaan media	Apakah petunjuk penggunaan dalam video mudah dipahami oleh pengguna			
	Kualitas tampilan / kemasan media	Apakah tampilan dari cover disc ini sudah menarik bagi siswa			
	Kualitas pengelolaan pembelajaran	Apakah susunan isi dari video ini sudah sesuai dan runtut			
<b>Skor total</b>					

Sumber : Data Lapangan, 2020

Nilai yang diperoleh dari ahli media adalah

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+0+1+1+1+1+1}{19} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{19} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil yang didapatkan nilai presentase yaitu 89%, presentase ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO menurut Arikunto (2013:281) termasuk kategori **Baik**

#### PENUTUP KESIMPULAN

Hasil dari pengembangan media video yang telah dikembangkan dengan model pengembangan R&D Borg and Gall. Maka dapat disimpulkan dari hasil uji coba pengembangan media yakni Hasil analisis data yang diperoleh media video dalam mata pelajaran fotografi

materi pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo secara umum dinyatakan baik sekali

Media video dalam mata pelajaran fotografi materi pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sudah memenuhi semua kriteria dan dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran sebagai alata mempermudah dalam proses belajar mengajar.

#### SARAN

Penelitian ini menghasilkan satu media yang didalamnya ada kelompok media cetak yaitu media pembelajaran video dalam mata pelajaran fotografi materi pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran berkaitan dengan media video yang dihasilkan yaitu dalam pemanfaatan media video yang telah dikembangkan diharapkan guru dapat melihat produk sudah dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran video dalam mata pelajaran fotografi materi pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera untuk siswa kelas XI semester genap dan Media video dalam mata pelajaran fotografi materi pengenalan dan fungsi-fungsi tombol dikamera.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kristanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, RM, & Kopcha, TJ (2014). *model desain pembelajaran. Dalam Handbook penelitian tentang komunikasi pendidikan dan teknologi*
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Group
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Sharon. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana
- Smaldino, Sharon. Lowter, Deborah. Russel, James D. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyomo. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta
- Wiesendanger, Betsy. 2012. *Public Relations Journal. Plug into a Wolrd of Information*



UNESA  
Universitas Negeri Surabaya