

Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kompetensi Tim Dokumentasi Pada Wahyu Tour & Travel

Yusril Bagus Ananta Putra

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

yusril.18088@mhs.unesa.ac.id

Citra Fitri Kholidya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

citrakholidya@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan video ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan terkait kompetensi tim dokumentasi pada Wahyu *Tour and Travel*. Salah satu faktor yang memperparah kondisi ini adalah kurangnya media pelatihan yang interaktif, mudah diakses, dan dirancang secara khusus untuk kebutuhan tim dokumentasi di sektor pariwisata dan transportasi. Sebagian besar pelatihan yang tersedia bersifat konvensional, tidak fleksibel, serta kurang mengakomodasi kebutuhan belajar mandiri dan berbasis praktik. Oleh karena itu, diperlukan perancangan konten edukatif yang komprehensif, mencakup teknik fotografi, videografi, dan penyuntingan video dalam satu kesatuan yang sistematis. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif menggunakan model ADDIE yang juga merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Model pengembangan ini banyak digunakan karena mencakup proses yang kompleks sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan sumber-sumber belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang telah divalidasi oleh ahli. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 86,69%. Hasil validasi ahli materi sebesar 82,81%, dan uji coba produk sebesar 75,93%. Secara keseluruhan media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase total 76,66%. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 30,84 (Std. Deviasi= 8,807) dan *post-test* sebesar 51,20 (Std. Deviasi= 6,922). Nilai rata-rata *pretest* lebih kecil dibandingkan nilai *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan terjadi peningkatan kompetensi tim dokumentasi setelah menggunakan media video. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* sebesar -15,556 ($df=24$) dan nilai signifikansinya 0,000. Angka signifikansi menunjukkan nilai lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* tim dokumentasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil produk video yang dikembangkan tersebut layak dan efektif untuk dimanfaatkan oleh tim dokumentasi di Wahyu *Tour and Travel*. So it can be concluded that the video products developed are feasible and effective to be utilized by the documentation team at Wahyu Tour and Travel.

Kata Kunci: Media Video, Videografi, Model ADDIE.

Abstract

This video development research was conducted to determine the level of feasibility and effectiveness related to the competence of the documentation team at Wahyu Tour and Travel. One factor that exacerbates this condition is the lack of training media that is interactive, easily accessible, and specifically designed for the needs of documentation teams in the tourism and transportation sector. Most of the available training is conventional, inflexible, and does not accommodate self-learning and practice-based needs. Therefore, a comprehensive educational content design is needed, covering photography, videography, and video editing techniques in a systematic unit. The research method used is a quantitative research method using the ADDIE model which is also an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. This development model is widely used because it includes a complex process that is suitable for developing learning resources. The data collection technique used in this research is a questionnaire that has been validated by experts. Based on the results of media expert validation, the score was 86.69%. The results of material expert validation amounted to 82.81%, and the product trial amounted to 75.93%. Overall, the developed media is suitable for use in the learning process with a total percentage of 76.66%. Based on the calculation of hypothesis testing using the Paired Sample T-Test test, the average value of the pre-test was 30.84 (Std. Deviation = 8.807) and the post-test was 51.20 (Std. Deviation =

6.922). The pretest mean value is smaller than the posttest value. Thus it can be concluded that there is an increase in the competence of the documentation team after using video media. The paired sample t-test results show a t value of -15.556 ($df = 24$) and a significance value of 0.000. The significance number shows a value smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$). Thus, it can be concluded that there is a significant difference between the pretest and posttest scores of the documentation team..

Keywords: Video Media, Videography, ADDIE Model.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke 21, menjadikan berkembangnya pola pikir manusia. Pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah namun juga dalam dunia kerja, tiap perusahaan seharusnya juga memberikan pembelajaran dalam bentuk pelatihan atau pun dalam bentuk seminar. Pembelajaran harus mewujudkan empat unsur : aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Miharti, 2009). Dimana proses pembelajaran yang di lakukan agar tidak membosankan dan juga menghasilkan interaksi antara guru atau narasumber terhadap siswa atau yang menerima materi dengan membuat suasana menjadi bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Selain di bidang pendidikan, industri pariwisata dan transportasi turut mengalami perkembangan pesat seiring dengan meningkatnya mobilitas masyarakat serta pertumbuhan ekonomi global. Pemasaran pariwisata perlu mengadopsi prinsip dan strategi pemasaran digital untuk menjangkau netizen (Saputra et al., 2020). Pemasaran pariwisata menerapkan *segmenting, targeting & positioning* (STP) untuk meningkatkan pertumbuhan bisnis dan memuaskan kebutuhan wisatawan modern. Salah satu aspek krusial dalam pemasaran industri ini adalah dokumentasi visual yang berkualitas, baik dalam bentuk foto maupun video, yang mampu merepresentasikan keunggulan layanan serta daya tarik destinasi wisata yang ditawarkan. Dokumentasi yang baik tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, tetapi juga sebagai instrumen untuk membangun citra perusahaan, meningkatkan engagement pelanggan, dan menciptakan pengalaman visual yang dapat menarik calon wisatawan (Junaedi, et al., 2025). Namun, banyak perusahaan di sektor ini masih menghadapi tantangan dalam menghasilkan dokumentasi yang sesuai dengan standar industri, terutama karena keterbatasan kompetensi tim dokumentasi dalam aspek teknis maupun konseptual.

Dalam konteks peningkatan kualitas dokumentasi, pemanfaatan media video sebagai sarana pembelajaran menjadi solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi tim dokumentasi. Media video memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan praktis, sehingga memungkinkan tim dokumentasi untuk memahami

konsep-konsep penting seperti teknik pengambilan gambar, komposisi visual, pengeditan, serta *storytelling* yang efektif (Febriani & Rinda, 2024). Media video mampu melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri (Warmi, et al., 2022). Selain itu, penggunaan media video dalam pelatihan dapat mengatasi kendala-kendala yang sering dihadapi dalam metode pembelajaran konvensional, seperti keterbatasan waktu dan akses terhadap instruktur ahli. Dengan demikian, pengembangan media video yang dirancang khusus untuk pelatihan tim dokumentasi di perusahaan perjalanan wisata menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak, guna meningkatkan profesionalisme tim dalam menghasilkan konten yang tidak hanya estetis, tetapi juga informatif dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Dokumentasi visual memiliki peran strategis dalam membangun daya tarik serta meningkatkan citra perusahaan (Isnawati, et al., 2022). Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah minimnya pemahaman tim dokumentasi terhadap teknik pengambilan gambar, penyuntingan (*editing*), serta *storytelling* visual yang efektif. Dokumentasi yang tidak didukung oleh kompetensi teknis dan konseptual yang memadai sering kali menghasilkan konten yang kurang menarik, kurang komunikatif, dan tidak mampu menyampaikan pesan secara optimal kepada audiens. Selain itu, standar estetika dan kualitas dalam produksi konten visual semakin berkembang, menuntut profesionalisme dalam penguasaan teknik komposisi, pencahayaan, sinematografi, serta penyuntingan digital. Keterbatasan ini menjadi hambatan bagi perusahaan perjalanan wisata dan transportasi dalam memanfaatkan dokumentasi sebagai strategi pemasaran yang efektif, sehingga diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi tim dokumentasi agar mampu menghasilkan konten berkualitas tinggi yang relevan dengan kebutuhan industri.

Salah satu faktor yang memperparah kondisi ini adalah kurangnya media pelatihan yang interaktif, mudah diakses, dan dirancang secara khusus untuk kebutuhan tim dokumentasi di sektor pariwisata dan transportasi. Sebagian besar pelatihan yang tersedia bersifat konvensional, tidak fleksibel, serta kurang mengakomodasi kebutuhan belajar mandiri dan berbasis praktik. Oleh karena itu, diperlukan

perancangan konten edukatif yang komprehensif, mencakup teknik fotografi, videografi, dan penyuntingan video dalam satu kesatuan pembelajaran yang sistematis. Pengembangan media video berbasis teknologi pendidikan menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan ini, karena video mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan aplikatif (Hasna, et al., 2024). Media ini dapat dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan industri, sehingga memungkinkan tim dokumentasi untuk mengasah keterampilan mereka secara mandiri maupun dalam sesi pelatihan yang lebih terstruktur. Sehingga, investasi dalam pengembangan media video edukatif bukan hanya menjadi solusi jangka pendek, tetapi juga strategi jangka panjang dalam meningkatkan profesionalisme dan daya saing industri pariwisata dan transportasi di era digital. Berdasarkan hasil observasi saya pada Wahyu *Tour & Travel* dan juga wawancara dengan *leader team* dokumentasi Wahyu *Tour & Travel*, hasil video yang di ciptakan dirasa kurang mencapai titik kepuasan yang dihasilkan untuk di berikan kepada para pelanggan dan juga pada tim dokumentasi Surabaya”.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan proses generatif karena menerapkan konsep dan teori dalam konteks tertentu dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Analyze*, pada tahapan *analyze* memiliki konsep mengidentifikasi penyebab terjadinya masalah kesenjangan kinerja. Hal yang akan dilakukan pada tahapan ini adalah menganalisis sebab suatu kesenjangan yang terjadi dengan cara melakukan memastikan adanya permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran apakah itu kognitif, afektif atau psikomotorik, selanjutnya menganalisis kebutuhan sasaran dan sumber belajar, menentukan cara yang paling mudah untuk menyampaikan pesan, membuat rencana manajemen proyek.
2. *Design*, dalam tahapan merancang, hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah merumuskan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, merancang strategi tes dan alat evaluasinya. Pada saat merancang, peneliti menggunakan data yang diperoleh dari hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Setelah mendesain, maka hasilnya akan dikembangkan ke tahap pengembangan (*development*)
3. *Development*, tahapan pengembangan akan merealisasikan hasil rancangan yang sudah dibuat berdasarkan hasil analisis. Pengembangan

meliputi konten, memilih media yang akan digunakan, mengembangkan pedoman untuk tim dokumentasi dan juga pendidik. Hal ini dimaksudkan supaya media yang akan dibuat dapat digunakan secara optimal oleh mereka.

4. *Implementation*, hal pertama yang harus disiapkan sebelum proses penerapan adalah menyiapkan kondisi pembelajaran dan menarik perhatian tim dokumentasi. Setelah itu, rancangan yang sudah dibuat dapat diimplementasikan ke kelas. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.
5. *Evaluate*, menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi. Bentuk evaluasi ada dua yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dapat dilakukan berkala di tengah-tengah perkuliahan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir semester. Langkah-langkahnya adalah dengan melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran.

Adapun rumus dari skala likert dijabarkan sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka presentasi

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah skor masing-masing

Setelah menghitung skor rata-rata maka kemudian lanjut untuk menghitung hasil persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{total skor pilihan responden}}{\text{skor maksimal butir soal}} \times 100$$

Guna mengetahui kriteria dari hasil persentase tersebut maka digunakan kriteria skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Data Angket (Arikunto, 2014)

Rentang Persentase	Kriteria / Predikat
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Kurang Baik
55% - 64%	Tidak Baik
0% - 54%	Sangat Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengadopsi metodologi Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan media *video*. Kerangka pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini akan diuraikan secara rinci pada bagian selanjutnya.

1. Hasil Analisis

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Melalui observasi mendalam dan wawancara terstruktur dengan tim dokumentasi Wahyu *Tour & Travel*, terungkap adanya tantangan signifikan dalam menghasilkan konten video yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan standar perusahaan. Tim dokumentasi menghadapi kesulitan dalam menguasai teknik pengambilan gambar yang optimal, editing video yang profesional, desain di aplikasi tambahan, serta pengelolaan arsip video yang sistematis. Materi yang kompleks dan perkembangan teknologi yang pesat menjadi hambatan utama, yang berdampak pada kualitas video dokumentasi dan efisiensi kerja tim. Kesenjangan kompetensi ini perlu segera diatasi dengan solusi media pembelajaran yang tepat agar tim dokumentasi dapat meningkatkan kualitas video, menguasai teknik-teknik terbaru, dan mengelola arsip video secara efektif. Dari permasalahan tersebut, jelas terlihat kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan kompetensi tim dokumentasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh tim dokumentasi Wahyu *Tour & Travel*, dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi dan kualitas hasil kerja mereka

b. Hasil Analisis Karakteristik Tim Dokumentasi

Tim dokumentasi Wahyu *Tour & Travel* terdiri dari individu-individu yang akrab dengan teknologi dan terbiasa menggunakan berbagai perangkat digital dalam pekerjaan sehari-hari. Mereka memanfaatkan kamera digital, perangkat lunak pengeditan video, dan platform media sosial untuk mendokumentasikan dan mempromosikan layanan perusahaan. Tim ini memiliki kecenderungan gaya belajar visual, di mana mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam

bentuk gambar, video, dan grafik. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dikemas dalam format video yang menarik dan informatif akan sangat efektif bagi mereka. Mereka cenderung lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media visual, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam bidang dokumentasi video.

2. Hasil Perancangan (*Decide*)

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyusun kerangka pengembangan media video. Beberapa elemen kunci yang akan memandu proses ini diidentifikasi, termasuk materi pembelajaran, panduan penggunaan, dan instrumen penelitian.

a. Menyusun Materi, tahap desain dimulai dengan penyusunan materi pembelajaran yang komprehensif, dirancang di bawah arahan ahli dokumentasi video dan divalidasi oleh praktisi berpengalaman untuk memastikan akurasi dan relevansi konten. Materi ini mencakup seluruh aspek kompetensi yang dibutuhkan tim dokumentasi Wahyu *Tour & Travel*, dari teknik pengambilan gambar hingga pengelolaan arsip video, dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Penyusunan Storyboard, selanjutnya, storyboard dikembangkan sebagai visualisasi alur cerita dan adegan video pembelajaran, mengalami penyesuaian berdasarkan masukan ahli materi dan media untuk memastikan kejelasan konten dan keterhubungan alur cerita.

c. Membuat Naskah, naskah kemudian disusun berdasarkan storyboard, berfungsi sebagai panduan utama dalam produksi video, dan mengalami revisi untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

d. Menyusun Instrumen Penelitian, terakhir instrumen penelitian dikembangkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas media video pembelajaran, meliputi lembar validasi ahli, kuesioner tim dokumentasi, dan instrumen lain yang relevan, semuanya dirancang di bawah bimbingan dosen pembimbing skripsi.

3. Hasil Pengembangan (*Develop*)

Hasil Validasi oleh Ahli Media, validasi ahli media pada media ini adalah Muhammad Ainul Shabana S.Mn Beliau merupakan kepala divisi *team* dokumentasi Wahyu *Tour & Travel*. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan oleh pengembang guna melakukan validasi media,

yaitu sebagai berikut: (1) Tahap yang dilakukan oleh pengembang adalah dengan mengkonfirmasi beliau melalui whatsapp untuk menyatakan maksud dan tujuan untuk menanyakan ketersediaan beliau menjadi validator ahli materi untuk melakukan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan setelah itu menentukan jadwal temu. (2) Tahapan yang selanjutnya adalah validator ahli melakukan review terhadap media pembelajaran video yang dikembangkan oleh pengembang. (3) Tahapan ini merupakan tahapan penilaian setelah melewati tahapan review.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil, sejumlah 3 hingga 5 anggota tim dokumentasi Wahyu Tour & Travel dipilih secara acak untuk berpartisipasi. Mereka diberikan akses ke media video pembelajaran yang telah dikembangkan dan diminta untuk menggunakannya dalam konteks pekerjaan mereka. Selama proses ini, peneliti melakukan observasi langsung dan mencatat umpan balik kualitatif dari para peserta. Analisis dari umpan balik ini mengungkapkan bahwa secara umum, media video tersebut mudah dipahami dan menarik secara visual. Namun, beberapa peserta mengidentifikasi area di mana perbaikan diperlukan, seperti penambahan contoh praktik yang lebih konkret dan penjelasan yang lebih mendalam pada beberapa segmen materi. Umpan balik ini sangat berharga dalam mengidentifikasi kekurangan dan potensi perbaikan sebelum uji coba yang lebih luas.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Selanjutnya, media akan diuji pada kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan media. Uji kelompok besar dilakukan tim dokumentasi dengan jumlah 25 orang yang dipilih secara acak atau random sampling.

5. Hasil *Evaluation*

Setelah melalui proses validasi ahli materi dan media, produk media pembelajaran ini siap diuji coba. Tahap uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dengan kelompok kecil, kemudian dilanjutkan dengan kelompok besar, dan lapang. Fokus uji coba ini adalah evaluasi formatif, tujuannya adalah untuk mengukur efektivitas media, mengamati respons tim dokumentasi, dan memastikan kelayakan media untuk diproduksi

Pembahasan

Berdasarkan hasil data di atas bahwa pengembangan media sudah melewati tahap validitas ahli. Validasi ahli media mendapatkan presentase 84% dan validasi ahli materi sebesar 81,6%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa media video telah melalui uji validasi ahli dan dilakukan proses revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan, sehingga media video layak digunakan dalam pemberian pelatihan.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan media dari sudut pandang tim dokumentasi. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 tim dokumentasi yang dipilih secara acak. Uji coba media video tutorial terhadap kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 83%. Jika nilai tersebut dikonversikan dengan interval skala likert maka berada dalam kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media memiliki kemenarikan dan kelayakan untuk mendukung kompetensi pengambilan *footage* oleh tim dokumentasi.

Peneliti juga melakukan uji coba pada kelompok besar sebelum uji lapangan. Uji kelompok besar merupakan uji media terhadap kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan media dari sudut pandang tim dokumentasi. Uji kelompok besar dilakukan pada tim dokumentasi dengan jumlah 25 anggota yang dipilih secara acak. Uji coba media video tutorial terhadap tim dokumentasi mendapatkan presentase sebesar 84%. Jika nilai tersebut dikonversikan dengan interval skala likert maka berada dalam kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media memiliki kemenarikan dan kelayakan untuk mendukung kompetensi pengambilan *footage* oleh tim dokumentasi.

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 25 tim dokumentasi rainbow tour & transport menggunakan media yang telah dikembangkan yaitu video tutorial pengambilan *footage*. Peneliti menyusun angket dengan 15 pernyataan yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Angket tersebut nantinya digunakan untuk mengukur pengaruh media yang sudah dikembangkan yaitu video tutorial pengambilan *footage* terhadap kompetensi tim dokumentasi Wahyu Tour & Travel.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* yang bertujuan menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 30,84 (Std. Deviasi= 8,807) dan *posttest* sebesar 51,20 (Std. Deviasi= 6,922). Nilai rata-rata *pretest* lebih kecil dibandingkan nilai *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan terjadi

peningkatan kompetensi tim dokumentasi ranbow tour & transport setelah menggunakan media video tutorial pengambilan *footage*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* sebesar -15,556 ($df=24$) dan nilai signifikansinya 0,000. Angka signifikansi menunjukkan nilai lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* tim dokumentasi setelah mendapatkan materi video.

Pengujian *Paired Sample T-Test* menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan rerata antara nilai sebelum dan sesudah diimplementasikannya video tutorial pada saat pemberian pelatihan. Nilai *posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh media video tutorial pada kompetensi tim dokumentasi ranbow tour & transport. Hal tersebut diperkuat dari beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Baiq Ade, et al (2018) berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial interaktif pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 86,69%. Hasil validasi ahli materi sebesar 82,81%, dan uji coba produk sebesar 75,93%. Secara keseluruhan media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase total 76,66%.

Selanjutnya penelitian terdahulu berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar 3D* yang dilakukan oleh Ulinuha Musthofa dan Murdani (2018) menunjukkan hasil rata-rata hasil belajar pada kelompok kontrol semula 69, 157 meningkat menjadi 78, 421 dengan peningkatan sebesar 0,300 yang termasuk dalam kategori “rendah”. Sedangkan pada kelompok eksperimen rata-rata hasil belajar semula 70, 157 meningkat menjadi 85, 684, sehingga terjadi peningkatan sebesar 0,520 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Selisih peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media pembelajaran berupa video tutorial lebih besar daripada selisih peningkatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran ($0,520 > 0,300$). Media merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kompetensi individu, di era teknologi saat ini salah satu media yang dapat digunakan adalah video. Media video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan (Bustanil et al., 2019). Video adalah sebuah perekaman, penyimpanan dan pengolahan gambar diam sehingga ia tampak seperti gambar bergerak (Ramadinata et al., 2020). Video berasal dari kata

vidi atau visum yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan (Yuanta, 2020).

Penelitian serupa dilakukan oleh Erni dan Fariyah (2021) yang mengembangkan media video tutorial. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil keseluruhan 3,75 pada rerata 3,20-4,00, sehingga aspek yang dinilai dikategorikan sangat jelas atau sangat valid. Adapun uji efektivitas pada faktor motivasi belajar mahasiswa sebesar 85,12% dengan kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media video tutorial ini dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran di masa pandemi.

Pengembangan media video termasuk dapat menyajikan unsur lengkap media seperti suara, grafis, dan teks. Media video mampu menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak bersamaan suara alami maupun buatan, dapat menyajikan informasi tanpa batas apapun, dapat memaparkan suatu konsep secara sederhana, mengajarkan suatu keterampilan, menjelaskan terjadinya suatu proses, memperpanjang ataupun menyingkat waktu, serta mampu mempengaruhi sikap. Sehingga media tersebut memberikan pengalaman belajar yang baru bagi tim dokumentasi sekaligus meningkatkan kompetensi pengambilan *footage* mereka

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini berkesimpulan:

1) Kelayakan Media

Pengembangan media pembelajaran video telah melakukan serangkaian validasi ahli. Capaian penilaian dituangkan dalam bentuk kriteria yang dibuat secara bertingkat dari kurang baik hingga sangat baik dengan skala penilaian 1 sampai 5. Validasi ahli media mendapatkan presentase 84% dan validasi ahli materi sebesar 81,6%. Presentase yang diperoleh dari validasi ahli termasuk dalam kategori “sangat baik”, sehingga media video layak digunakan dalam kegiatan pemberian pelatihan.

2) Uji Keefektifan Media

Pengembangan media pembelajaran video telah melakukan serangkaian validasi ahli. Capaian penilaian dituangkan dalam bentuk kriteria yang dibuat secara bertingkat dari kurang baik hingga sangat baik dengan skala penilaian 1 sampai 5. Validasi ahli media mendapatkan presentase 84% dan validasi ahli materi sebesar 81,6%. Presentase yang diperoleh dari validasi ahli termasuk dalam kategori “sangat baik”, sehingga media video layak digunakan dalam kegiatan pemberian pelatihan

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang sudah dilaksanakan maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: kesenjangan kompetensi ini perlu segera diatasi dengan solusi media pembelajaran yang tepat agar tim dokumentasi dapat meningkatkan kualitas video, menguasai teknik-teknik terbaru, dan mengelola arsip video secara efektif

- 1) Saran Pemanfaatan, media video materi tipografi dari pengembangan diharapkan dapat selalu bermanfaat untuk tim dokumentasi dalam meningkatkan kualitas video, menguasai teknik-teknik terbaru, dan mengelola arsip video secara efektif.
- 2) Saran Desiminasi, sebelum media disebarluaskan, penting untuk mengevaluasi dan menyesuaikannya dengan kebutuhan sasaran. Beberapa analisis perlu dilakukan, seperti analisis kebutuhan, materi, karakteristik sasaran, dan lingkungan, agar media dapat bermanfaat secara maksimal dan tepat sasaran.
- 3) Saran Pengembangan Lebih Lanjut, mengingat hasil pengembangan media video ini terbukti bermanfaat dalam proses pelatihan pada tim dokumentasi, maka pihak yang menggunakannya disarankan untuk terus memperbarui materi agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi paling terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pengembangan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Branch, Robert Maribe. 2010. *Instructional design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. 2016. Peran Teknologi Video dalam Flipped Classroom. *Dinamika Teknologi*, 8(1), 15-20.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Eko Putro Widoyoko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..
- Febriani, N., Rinda, A. 2024. Implementasi Penggunaan Media Audiovisual Sebagai Sarana Pembelajaran Produksi Konten Video Tiktok Kecamatan Jatigede. *Kontribusi*, Vol.4 No.2. Doi: <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.397>
- Fleming, M. L. 1993. *Instructional message design: Principles from the behavioral and cognitive sciences*. Educational Technology.
- Hasna, K. L., Afifah, N. Z., Elisa, Q., Zhahira. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Quizizz Sebagai Upaya Edukasi Anti-Bullying di MTSN 1 Kota Bekasi. *Perspektif Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa* 2(4):185-198
- Isnawati, S. I., Budiyanto, A. E., & Jayanti, F. D. 2022. Pelatihan Fotografi Produk untuk Pemasaran Digital Menggunakan Teknik Lifestyle Photography. *Jurnal Bakti Humaniora*, 2(1), 1-11.
- Januszewski, A., Molenda, M. 2013. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Mayer, R. E. 2005. Cognitive Theory of Multimedia Learning. In *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 31–48).
- Musthofa, U., & Murdani., 2018. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar 3D. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol. 18, No. 2
- Ramadinata, I. P. S., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Cycle 5E Berbantuan Media Video Terhadap Sikap Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27336>
- Reigeluth, C. M., An, Y. 2020. *Merging the Instructional Design Process with Learner-centered Theory: The Holistic 4D Model*. Routledge.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung <https://www.infomase.com/pengertian-video/> Sukirman, Azhar Arsyad, Arief S. Sadiman
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. 2022. Pelatihan Video Animasi Untuk Meningkatkan Profesi Guru Di Smp Alam Karawang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 89– 98.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. 2019. Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yuen, M. C., Koo, A. C., & Woods, P. C. 2018. Online Video for Self-Directed Learning in Digital Animation. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 91-103.