

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL MATERI UKURAN BIDANG PANDANG PENGAMBILAN GAMBAR UNTUK SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO**

**Armandha Firmandhika**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, d.amea@yahoo.co.id

**Drs. I Ketut P. Arthana, M.Pd**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

### **Abstrak**

Program Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. Program keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan merupakan disiplin ilmu yang menerapkan pembelajaran tentang teori dan praktik. Di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo khususnya pada materi mata pelajaran komposisi foto digital materi ukuran bidang pandang pengambilan gambar pada siswa kelas XI multimedia ini terdapat banyak beragam teori-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 XI multimedia khususnya mata pelajaran komposisi foto digital materi ukuran bidang pandang pengambilan gambar.”

Pengembangan video pembelajaran tentang ukuran bidang pandang pengambilan gambar pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI Multimedia di SMK N 2 Buduran Sidoarjo ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan *Research & Development (R&D)* oleh Borg and Gall. Proses kegiatan pengembangan ini dimulai dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk. Data yang diperoleh dari uji coba produk media video pembelajaran ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media yang nantinya di analisis. Dan hasil analisis akhirnya akan digunakan dalam proses revisi media video pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penghitungan yang digunakan sebagai uji kelayakan dan keefektifitasan produk atau media yang diambil menggunakan tes.

Hasil uji kelayakan media video pembelajaran berdasarkan angket ahli materi adalah 90% (baik) dan 100% (baik), hasil angket ahli media adalah 100% (baik) dan 90% (baik), hasil angket uji coba perorangan 95% (baik), uji coba angket kelompok kecil 97% (baik), dan hasil uji coba kelompok besar 96% (baik). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dinyatakan layak dan dapat membantu proses belajar siswa. Berdasarkan perhitungan rumus Uji T diperoleh data yang telah disimpulkan dengan tabel taraf signifikansi 5% (sugiyono, 2010)  $db = 36 - 1 = 35$ , kemudian diperoleh  $t_{tabel} = 0,334$ . Jadi,  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $18,96 > 0,334$ . Sehingga dapat disimpulkan dari data hasil belajar dengan menggunakan Media Video Pembelajaran Ukuran Bidang Pandang Pengambilan Gambar Fotografi Digital mengalami peningkatan sehingga media tersebut bisa dinyatakan efektif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Ukuran Bidang Pandang Pengambilan Gambar

### **Abstract**

Vocational high school is one of the formal education institute that become one of alternative to the junior high schoolers who want to continue their education except enrolling to normal high school and Madrasah Aliyah (MA) for them who want to master specific skills. Multimedia program in vocational high school is a dicipline that adjust theory and practical learning. In SMKN 2 Buduran Sidoarjo especially for the digital photo composition learning to the class XI multimedia there are a lot of theory of shots in photography that hard to understand with only writing, so this needed a video learning that visualized the theory about shots in photography thus students have a standards when they are about to practices the theory. The purpose of this development is "to produce prototype products in

the form of video media which is feasible and effective for class XI Multimedia especially the subject of the digital photo composition about the size of framing of the shooting."

The development of videos learning about the size of framing on the subjects of digital photo shooting composition class XI Multimedia in SMK N 2 Buduran Sidoarjo was developed based on Research & Development (R & D) by Borg and Gall. This development process begins of the potential and problems, collect the informations, product design, design validation, improved design, product testing, product revision, and product testing. Data obtained from trials instructional video media learning is quantitative and qualitative data. Qualitative data obtained from the input, feedback and suggestions from experts of material and media experts who later will be analysed. And analytical results will eventually be used in the revision process video media learning. Quantitative data obtained from the calculation results are used as test the feasibility and effectiveness of the product or the media are taken using the test.

The results of the feasibility test video learning material based on experts' questionnaire is 90% (good) and 100% (good), the result of media expert questionnaire was 100% (good) and 90% (good), the results of questionnaires individual testing 95% (good), small group test questionnaire results 97% (good) small groups, and the test results of large group is 96% (good). It can be concluded that the development of instructional video media as feasible and able helping students' learning process. Based on the calculation formula T test obtained the data that has been concluded with tables significance level of 5% (Sugiyono, 2010)  $df = 36 - 1 = 35$ , then obtained  $t_{tabel} = 0.334$ . Thus,  $t$  is greater than  $t$  table ie  $18.96 > 0.334$ . It can be concluded from the data result of learning by using Media Video Learning Size of framing Digital Photography shots increased so that the media can be stated effectively in learning.

**Keyword :** Development, Media Video Learning, Size of Framing

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. SMKN 2 Buduran Sidoarjo adalah sekolah yang mempunyai kejuruan dibidang Multimedia yang cukup bagus dengan fasilitas yang lengkap, namun demikian ada beberapa guru yang belum memanfaatkan adanya fasilitas itu sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan

pembelajaran. Salah satu faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah peran media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi awal yang menggunakan metode observasi, angket dan wawancara di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang belum terdapat media pembelajaran yang efektif untuk mengawali pengetahuan siswa sebelum melaksanakan praktikum pada mata pelajaran komposisi foto digital. Mata pelajaran komposisi foto digital adalah salah satu materi yang terdapat dalam bidang keahlian multimedia di SMK yang didalamnya terdapat kompetensi ukuran bidang pandang pengambilan gambar. Dalam dunia industri multimedia khususnya bidang fotografi, ukuran bidang pandang pengambilan gambar merupakan satu rangkaian yang terdapat dalam unsur penting dunia fotografi.

Pada mata komposisi foto digital materi ukuran bidang pandang pengambilan gambar merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan mengembangkan sebuah media video pembelajaran yang merupakan media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses melakukan pemotretan dengan ukuran bidang pandang tertentu yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci. Media video ini nantinya dapat digunakan siswa sebagai pendamping dalam melakukan kegiatan belajar mengajar baik dalam saat penyampaian teori atau sebagai bahan acuan saat praktikum dalam artian media pembelajaran ini bisa digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Walaupun pada dasarnya media videonya hanya

sebagai pembekalan ilmu dasar sebelum siswa terjun di lapangan untuk praktikum.

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tujuan peneliti melakukan pengembangan ini adalah “menghasilkan produk prototype berupa media video pembelajaran yang layak dan efektif pada kelas XI multimedia khususnya mata pelajaran komposisi foto digital materi ukuran bidang pandang pengambilan gambar.”

Jika pengembangan media video pembelajaran kali ini dikaitkan dengan domain kawasan teknologi pendidikan Molenda (2008) maka masuk dalam kawasan *creating* / menciptakan. Sub domain *creating* ini termasuk dalam sumber belajar yang akan diciptakan guna untuk memfasilitasi dalam belajar. Domain *creating*, berhubungan pada sub domain *managing* dan *using* dengan tujuan *facilitating learning and improving performance*.

## METODE

Model yang digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran ini adalah model *Research and Development* (R&D) atau model penelitian dan pengembangan (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2010:298) . Model ini dipilih karena karakteristik langkah pokok R&D yang membedakannya dengan pendekatan penelitian lain. Model pengembangan tersebut sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan media video pembelajaran karena dalam mengembangkan video pembelajaran melalui beberapa tahap seperti yang dijelaskan dari model pengembangan *Research and Development* (R&D). Karena model yang digunakan adalah model instruksional maka Wujud Instruksional pada model *Research and Development* (R&D) yang akan dikembangkan ini adalah berupa media video pembelajaran. Video pembelajaran mewakili serangkaian kegiatan instruksional yang dikembangkan. Seperti halnya pembelajaran dalam kelas, yaitu terdapat pendahuluan, materi, evaluasi dan penutup.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2010:401), berpendapat bahwa tujuan dari model *Research & Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga model penelitian dan pengembangan merupakan model untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifannya.

Terdapat 10 tahapan pengembangan menggunakan model *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2010) sebagai berikut :

(1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi masal. Pada tahapan kesepuluh tidak dilaksanakan karena pengembang lebih fokus dalam ranah pengembangan media.

Pada penelitian ini produk akan diujicobakan pada :

1. Ahli Materi yakni :
  - a) M. Hanafi Muslim. S.ST, Guru Mata Pelajaran Produktif Jurusan Multimedia SMK N 2 Buduran Sidoarjo
  - b) Andi Kristanto, S.Pd, M.Pd., dosen Jurusan Teknologi Pendidikan
2. Ahli Media yakni :
  - a) Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd., dosen Jurusan Teknologi Pendidikan
  - b) Muhammad Raka L, S.I.Kom., CO Kameramen PT.BBSTV Surabaya
3. Siswa Kelas XI Multimedia SMK N 2 Buduran Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data pengembangan video pembelajaran ini menggunakan cara angket berupa checklist. Untuk memperoleh data yang tegas agar subjek tidak cenderung memilih tengah maka pengembang memilih skala Guttman. Skala Guttman ialah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten. Misalnya ya – tidak, benar – salah, setuju – tidak setuju, dan lain sebagainya. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif).

Skala *Guttman* disamping dapat dibuat bentuk pilihan ganda dan bisa juga dibuat dalam bentuk checklist. Jawaban responden dapat berupa skor tertinggi bernilai (1) dan skor terendah (0). Misalnya jawaban Ya (1) dan Tidak (0) (Riduwan, 2009 : 91).

Pada tahapan analisis data menggunakan Teknik Perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek) dengan menggunakan rumus :

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

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini menggunakan dua kategori, “Baik” dan “kurang” sesuai tolak ukur penilaian. Rentang prosentase dibagi dua yakni:

1. 51 % - 100 % = Baik
2. 0 %- 50 % = Kurang (arikunto, 2010:268)

Sedangkan dalam desain observasi pengembang menggunakan teknik desain *One*

*Group Pretest-Post test*, yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut *Pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut *Post-test*. Berikut merupakan pola desain *One Group Pretest-Posttest* :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

$O_1$  = nilai *pre-test* (sebelum diberi media)

X = Perlakuan atau *treatment* berupa pembelajaran menggunakan media

$O_2$  = nilai *post-test* (sesudah diberi media)

Selanjutnya untuk menghitung data yang diperoleh dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, maka untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah efektif, data tersebut kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus uji T (*t-test*). Maka rumus *t-test* yang digunakan menurut Arikunto (2013:125) sebagai berikut :

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

Keterangan :

MD : mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

xd : deviasi masing-masing subjek (d-MD)

N : Jumlah subjek

d.b. : Ditentukan dengan N-1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video pembelajaran materi ukuran bidang pandang pengambilan gambar ini dikembangkan berdasarkan model instruksional *Research and Development* (R&d). Hasil uraian dari langkah-langkah pengembangan sistem instruksional yang diwujudkan pada video pembelajaran yaitu :

### 1. Potensi Masalah

Berawal dari tahap potensi dan masalah dilakukan dengan meninjau langsung menggunakan cara observasi dan wawancara ke lapangan untuk menemukan kevalidan permasalahan. Dengan bekal interaksi langsung dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa, pengembang menyimpulkan dari hasil observasi yang didukung oleh beberapa data yang diperoleh, bahwa

masalah yang ada di kelas XI Multimedia II adalah kurangnya pemahaman yang diperoleh siswa diakibatkan belum adanya suatu pedoman yang bisa digunakan oleh siswa.

Dari hal tersebut yang kemudian menjadi kesempatan pengembang untuk membuat sebuah media yang nantinya digunakan sebagai pedoman bagi siswa untuk mencari informasi tentang ukuran bidang pandang pengambilan gambar yang dapat mereka pelajari secara mandiri sebagai pembelakalan sebelum melaksanakan praktik di lapangan.

### 2. Pengumpulan Data

Setelah melakukan observasi dengan menggali potensi dan masalah yang dihadapi siswa, tahap selanjutnya dalam masa persiapan pengembangan adalah pengumpulan data. Data yang di maksud adalah data materi dan data media video pembelajaran. Penjelasan mengenai data materi dan media video pembelajaran adalah sebagai berikut :

#### a. Data Ahli Materi

Konsultasi dilakukan dengan ahli materi 1 selaku guru mata pelajaran Produktif Multimedia SMKN 2 Buduran Sidoarjo, setelah melakukan konsultasi diberi beberapa masukan yaitu :

- 1) Ahli materi memberikan kumpulan materi yang dirasa susah diterima oleh siswa.
- 2) Ahli materi menentukan materi yang dirasa susah yaitu ukuran bidang pandang pengambilan gambar pada mata pelajaran komposisi foto digital.
- 3) Ahli materi memberi masukan agar diberi contoh praktik pengambilan gambar beserta hasil gambarnya.

#### b. Data Ahli Media

Konsultasi dengan ahli media 1 dan 2 dilakukan dengan membahas tentang :

- 1) Rancangan awal atau prototype
- 2) Rancangan media dan bahan penyerta
- 3) Revisi rancangan media dan bahan penyerta

### 3. Desain Produk

Pada tahap desain produk, masih berupa draft awal produk. Pengembang melakukan konsultasi kepada ahli materi yang sudah memahami secara menyeluruh tentang materi yang dimuat ke dalam video. Pengembang juga melakukan konsultasi dengan ahli media dengan tujuan mendapatkan desain media yang sesuai. Dengan demikian pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan 3 desain produk yaitu :

#### a. Desain Materi

Desain materi adalah proses lanjutan dari tahap pengumpulan data. Setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber selanjutnya diorganisasikan. Adapun susunan materi dalam media adalah penjelasan materi, isi materi dan rangkuman. Langkah selanjutnya adalah memasukkan materi kedalam media video rancangan pengembangan naskah yang nantinya akan diterjemahkan dalam bentuk visual.

b. Desain Naskah

Desain naskah meliputi identifikasi program dan membuat storyboard program. *Storyboard* adalah rangkaian kejadian seperti dilukiskan dalam *treatment* tersebut kemudian divisualisasikan dalam perangkat gambar atau sketsa sederhana.

c. Produksi Media Video Pembelajaran

Proses desain produksi dilakukan setelah mendapatkan kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai dan materi pembelajaran. Proses desain produk dimulai dari pengumpulan data, penulisan naskah dan dilanjutkan ke tahap produksi media video pembelajaran.

Berikut ini adalah langkah-langkah utama dalam kegiatan pengembangan produk media video pembelajaran :

- 1) Take video pembelajaran sesuai dengan naskah yang telah dibuat
- 2) Menginstal program-program yang dibutuhkan dalam mengolah media video pembelajaran, yaitu : *Final Cut Pro*, *Adobe Photoshop CC*, *Adobe Audition*.
- 3) Memilih file video dan mulai mengedit dengan *Final Cut Pro*.
- 4) Membuat dan mengolah logo, gambar dan foto dengan menggunakan *Adobe Photoshop CC* kemudian dimasukkan dalam program *Final Cut Pro*.
- 5) Merekam suara narrator dengan menggunakan program *Adobe Audition* kemudian dimasukkan dalam *Final Cut Pro*.
- 6) Setelah semuanya dimasukkan dalam *Final Cut Pro*, kemudian diolah sedemikian rupa sesuai dengan rancangan awal dan pada akhirnya prototype produk media video pembelajaran siap untuk dilakukan tes dan uji coba lapangan

4. Validasi Desain

Validasi desain digunakan dalam proses menilai rancangan produk agar dapat diketahui kekurangan dan kelebihan produk media video pembelajaran

dalam hal ini mengambil cara penilaian berupa angket semi terstruktur.

Validasi desain dilakukan oleh ahli-ahli yang berhubungan dengan produk tersebut, yaitu ahli media sebagai penilai terhadap media video pembelajaran dan ahli materi sebagai penilai materi pelajaran. Sebelum melakukan validasi desain pengembang terlebih dahulu membuat angket sebagai bahan penilaian berdasarkan variabel instrumen penilaian yang sudah tersedia. Adapun penjelasan validasi desain dari tiap0tiap ahli adalah sebagai berikut :

a) Validasi Desain Ahli Materi

Ahli materi merupakan guru mata pelajaran produkti SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dan dosen yang berkompeten pada bidang fotografi digital. Adapun ahli materi tersebut adalah sebagai berikut :

1) Ahli Materi I

Nama : Muhammad Hanafi Muslim, S.ST  
Lembaga : SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo  
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Produktif Multimedia

2) Ahli Materi II

Nama : Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.  
Lembaga : Teknologi Pendidikan FIP-Unesa  
Jabatan : Dosen TP/FIP

b) Validasi Desain Ahli Media

Pengembangan ini akan menghasilkan produk media video pembelajaran pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital kelas XI materi ukuran bidang pandang pengambilan gambar. Oleh karena itu pengembang memilih ahli media yang berasal dari dosen maupun orang yang sudah ahli dalam bidang video khususnya video pembelajaran. Adapun ahli media adalah sebagai berikut :

1) Ahli Media I

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd  
Lembaga : Teknologi Pendidikan FIP-Unesa  
Jabatan : Dosen TP/FIP

2) Ahli Media II

Nama : Muhammad Raka Luhung, S.I.Kom  
Lembaga : PT. BBSTV Surabaya  
Jabatan : CO Kameramen

5. Revisi Desain

Setelah melakukan review kepada ahli materi dan ahli media, maka telah didapatkan hasil revisi dalam penyempurnaan video pembelajaran. Hasil revisi yang telah didapat dari ahli materi dan ahli media meliputi ;

a. Kegiatan perbaikan dari ahli materi :

- Perbaikan durasi penanyangan hasil foto
- Ukuran video saat penampilan awal harus fullscreen.

## b. Kegiatan perbaikan dari ahli media :

- Perbaiki cover DVD
- Perbaiki cover Bahan Penyerta
- Perbaiki caption pada video pembelajaran
- Penambahan nama ahli media dan materi pada credit title video pembelajara.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi desain kemudian pengembang melaksanakan langkah selanjutnya, yakni uji coba produk. Dalam kegiatan ini uji coba dilaksanakan di kelas XI Multimedia II SMK N 2 Buduran Sidoarjo. Uji coba produk dibagi menjadi 3 tahap, berikut hasil data yang diperoleh dari hasil uji coba produk :

- a. Uji perorangan atau satu-satu yang dilakukan kepada 2 orang siswa, pada kegiatan ini pengembang melakukan kegiatan uji coba satu-satu setelah merevisi desain produk. Subjek uji coba adalah siswa kelas XI Multimedia II sejumlah 2 orang. Uji coba dilaksanakan dengan memberikan angket *checklist* pada tanggal 27 April 2015.
- b. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan setelah melaksanakan uji coba perorangan. Subjek uji coba masih sama yaitu siswa kelas XI Multimedia II yang sampelnya diambil secara acak yang mampu mewakili seluruh populasi target dengan menggunakan 10 siswa. Pengambilan data masih dengan menggunakan angket *checklist* yang disebarakan pada tanggal 27 April 2015.
- c. Setelah melaksanakan uji coba perorangan dan kelompok kecil, tahap selanjutnya yakni Uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa yang nantinya hasil dari uji coba produk ini bisa digunakan sebagai perbaikan akhir produk video pembelajaran tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pengambilan data dilakukan dengan angket *checklist* yang disebarakan pada tanggal 28 April 2015. Selain memberikan angket yang ditujukan untuk siswa, pada pengujian tahap ini juga dilakukan dengan cara pemberian penilaian melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media video pembelajaran yang diukur melalui hasil belajar yang didapat dari *pre-test* dan *post-*

*test*. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Melakukan uji awal sebelum menggunakan video (*pre-test*), uji awal dimaksudkan untuk melakukan uji coba kepada siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan soal tes tanpa menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada siswa sejumlah 36 orang, dengan waktu pengerjaan 30 menit.
- 2) Setelah melaksanakan uji coba *pre-tes*, di tahap ini pengembang memberikan *treatment* kepada siswa dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sebelumnya. Pembelajaran ini berlangsung ± dalam 2X pertemuan.
- 3) Pada tahap terakhir setelah pemberian *treatment*, di akhir pembelajaran kemudian pengembang memberikan soal tes kembali kepada siswa yang sudah melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Soal tes inilah yang digunakan sebagai *post-test* untuk siswa yang hasilnya di akumulasi dan dibandingkan dengan nilai pada *pre-test* yang telah dilakukan diawal sebelum adanya pembelajaran menggunakan media. Langkah ini dilaksanakan pengembang untuk mengetahui hasil akhir uji coba pemakaian yang telah dilaksanakan ini bisa dikatakan efektif atau tidak.

## 7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba pemakaian, hasil analisis menunjukkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu direvisi dikarenakan hasil dari uji coba pemakaian sudah dapat dikatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga media ini sudah menjadi akhir atau *final project* pengembangan media video pembelajaran.

Analisis data merupakan proses penyusunan secara sistematis data yang diperoleh dari lapangan. Data yang dianalisis diperoleh dari wawancara dan angket yang telah disebarakan kepada ahli materi, media dan siswa. Serta memberikan soal *pretest-postest* yang ditujukan untuk siswa. Hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan tentang media yang telah dikembangkan.

- a) Penilaian kelayakan pada ahli materi dapat dikategorikan baik karena memperoleh presentase sebanyak 90% dari ahli materi I dan 100% dari ahli materi II.

- b) Video pembelajaran tentang ukuran bidang pandang pengambilan gambar ini dari segi penampilan sudah menarik. Tulisan, gambar dan teks yang digunakan sudah sesuai dengan sasaran dengan melalui tahap validasi dari 2 ahli media yang berkompeten dibidangnya. Dengan nilai presentase dari ahli media I sebesar 100% dan ahli media II sebesar 86,6% dan semua termasuk dalam kategori baik.
- c) Media video pembelajaran dikategorikan baik karena sudah digunakan melalui beberapa tahap uji coba. Berdasarkan hasil perhitungan dari uji coba satu-satu hasilnya 95, kelompok kecil 97 dan kelompok besar 96. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran tentang ukuran bidang pandang pengambilan gambar dinyatakan layak karena dapat membantu proses belajar mengajar guru, selain itu siswa merasa senang dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ukuran bidang pandang pengambilan gambar fotografi digital pada SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.
- d) Berdasarkan perhitungan rumus Uji T diperoleh data yang telah disimpulkan dengan tabel taraf signifikansi 5% (sugiyono, 2010)  $db = 36 - 1 = 35$ , kemudian diperoleh  $t_{tabel} = 0,334$ . Jadi,  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $18,96 > 0,334$ . Sehingga dapat disimpulkan dari data hasil belajar dengan menggunakan Media Video Pembelajaran Ukuran Bidang Pandang Pengambilan Gambar Fotografi Digital mengalami peningkatan sehingga media tersebut bisa **dinyatakan efektif** dalam pembelajaran.
- a. Guru harus bisa memanfaatkan media video pembelajaran dengan baik.
- b. Medai pembelajaran lain yang mendukung antara lain: bahan penyerta, buku pedoman ataupun media pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan materi.
2. Saran Diseminasi  
Pada tahap R&D, pengembangan ini hanya sampai pada tahap ke sembilan saja yaitu pada sampai tahap revisi produk, maka pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, dan telah menghasilkan produk berupa video pembelejaraan tentang ukuran bidang pandang pengambilan gambar. Apabila video pembelajaran tentang ukuran bidang gambar pengambilan gambar ini digunakan di ekolah lain maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisa kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah dam karakteristik siswa.
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut  
Apabila ingin mengembangkan produk lebih lanjut ada baiknya untuk memperlihatkan hal-hal berikut :
- a. Pengembangan lebih lanjut hendaknya ada penambahan materi dan refrensi sumber lain terutama pada sumber pustaka yang terbaru.
- b. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat subjektifitas hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan video pembelajaran ukuran bidang gambar pengambilan gambar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah bahwa belum adanya sebuah media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai pedoman untuk menambah pemahaman terhadap siswa komposisi foto digital materi ukuran bidang pandnag pengambilan gambar yang bisa dipelajari secara mandiri dan mendalam oleh siswa.

### Saran

1. Saran pemanfaatan  
Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya :

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan (terjemahan)*. Jakarta : CV. Rajawali Citra
- Arif S Sadiman. 2010, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya

Arsyad, Azhar, 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

Arthana & dewi. 2005. *Evaluasi media Instruksional (bahan ajar mata kuliah evaluasi media pembelajaran)*, Surabaya. Tim Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa.

Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Jaka Warsihna. 2009. *Television Education Broadcast for Improving Teachers Competency*. Jakarta

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Tim Penyusun Pusat Kamus. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A definion With Comentary*.

Mustaji. 2008. *Pembelajaran Mandiri*. Surabaya: Unesa FIP.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sheels, B.B & Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta

[www.mengajarsmk.com/2015/01/framing-ukuran-bidang-pandang-dalam.html?m=1](http://www.mengajarsmk.com/2015/01/framing-ukuran-bidang-pandang-dalam.html?m=1) . diakses 14 Februari 2015 pukul 23.05 WIB

<http://www.pdperso.co.id/pusdiknakes/data/smk.pdf> . diakses pada 28 Januari pukul 15.34 WIB

[www.puslitpetra.com](http://www.puslitpetra.com) . diakses di akses pada 28 Januari pukul 16.11 WIB