

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *LIGHTING* FOTOGRAFI PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA FOTO PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**Ade Suprayogi**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
adesuprayogi69@gmail.com

**Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Andi.tp.unesa@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah merancang dan membuat model prototipe media video pembelajaran yang memuat : Tujuan, uraian materi dan rangkuman disertai dengan bahan penyerta meliputi panduan penggunaan video, perawatan, SAP, Silabus, Materi, Soal dan kunci jawaban.

Model atau metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model R&D yang meliputi : Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji pemakaian, revisi produk, uji coba produk, perbaikan produk, revisi produk, produksi massal.

Dalam pelaksanaan uji coba dilakukan dalam 4 tahap yaitu : tahap pertama validasi/review dengan ahli materi dan ahli media, tahap kedua dilakukan dengan uji coba perseorangan, tahap ketiga uji coba produk kelompok kecil dan tahap terakhir uji coba lapangan dengan kelompok besar.

Berdasarkan analisis dari 30 mahasiswa peserta uji coba lapangan, antara nilai pre-test dan nilai post-test lebih besar post-test yaitu  $38,4 < 63,8$ . Untuk melihat efektivitas produk, dilakukan dengan uji t. Hasil uji coba dengan menggunakan uji t menunjukkan t hitung  $t = 6,8 > 1,69$ . Ini berarti ada perbedaan yang signifikan nilai yang diperoleh mahasiswa yang belajar tanpa media dan mahasiswa yang belajar menggunakan media video pembelajaran.

Setelah melewati beberapa tahap uji coba, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dalam uji coba lapangan mampu meningkatkan pemahaman materi dan sudah memenuhi kategori "Sangat baik" dan layak digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Pengembangan media foto di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Surabaya.

**Kata Kunci:** Pengembangan dan Media Video Pembelajaran

**Abstract**

*This research is a development research. The purpose of this development study is to design and model prototype of instructional video media containing: Objectives, material descriptions and summaries along with accompanying materials including video usage guidelines, care, SAP, Syllabus, Material, Problem and answer key.*

*The model or method of research and development used is the R & D model which includes: Potential and problem, data collection, product design, design validation, usage test, product revision, product trial, product improvement, product revision, mass production. In the implementation of trials conducted in 4 stages: first stage of validation / review with material experts and media experts, the second stage is done by individual trials, third phase of small group product trial and last stage of field trials with large groups.*

*Based on the analysis of 30 field trials, between pre-test and post-test the bigger post-test is  $38,4 < 63,8$ . To see the effectiveness of the product, conducted by t test. The test result using t test shows t count  $t = 6.8 > 1.69$ . This means there is a significant difference in the value obtained by students who are studying without media and students learning to use video learning media.*

*After passing several experimental stages, it can be concluded that the use of learning video media in field trials can improve the understanding of the material and has met the "Excellent" category and is fit to be used in the learning course Development of photo media in the Education Technology course Faculty of Education University Of Surabaya.*

**Keywords:** Development and Learning Video Media

## PENDAHULUAN

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan merupakan salah satu prodi di Fakultas Ilmu Pendidikan yang ada di Universitas Negeri Surabaya. Teknologi pendidikan merupakan konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, *software* komputer dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan. (Hackbarth, 1996 dalam Bambang Warsita, 2008: 17).

Mata kuliah dalam Program Studi Teknologi Pendidikan menyangkut dalam beberapa aspek seperti pengantar, pengelolaan, teori, desain, inovasi, evaluasi, strategi dan pengembangan. Dari beberapa aspek dalam mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan ada salah satu mata kuliah yang sangat menarik, yaitu tentang mata kuliah pengembangan. Dalam mata kuliah pengembangan mahasiswa diuntut untuk dapat menghasilkan suatu produk yang layak jual dan diproduksi secara masal. Disini mahasiswa dituntut untuk lebih kreatif dan cerdas dalam membuat suatu produk yang nantinya sebagai salah satu tugas dalam mata kuliah pengembangan.

Salah satu mata kuliah pengembangan adalah mata kuliah Pengembangan Media Foto. Didalam mata kuliah Pengembangan media foto, mahasiswa diharapkan dapat melakukan pemotretan dengan berbagai tehnik, baik melalui pendekatan studio, maupun pendekatan lapangan, menguasai kamera DSLR secara manual, dan mengetahui fungsi - fungsi yang terdapat didalam kamera. Dilihat dari kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus Pengembangan Media Foto program studi Teknologi Pendidikan Universitas negeri Surabaya (Lampiran 4) banyak yang harus dijalani dalam pembelajaran mata kuliah Pengembangan Foto, yaitu mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar fotografi, mahasiswa mampu membedakan berbagai jenis kamera foto, fungsi dan karakteristik serta dapat melakukan seting kamera, mahasiswa mampu mempraktekan tehnik dasar pencahayaan kamera foto, mahasiswa mampu menyebutkan berbagai macam aksesoris kamera, mahasiswa mampu memotret dengan menggunakan komposisi, mahasiswa mampu memotret dengan menggunakan *lighting*, mahasiswa mampu merekayasa fotografi dengan tehnik foto digital, dan mahasiswa mampu berwirausaha fotografi.

Kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus mata kuliah Pengembangan Media Foto, semuanya diharapkan bisa menguasai. Dari beberapa kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus, ada salah satu kompetensi dasar yang dianggap mahasiswa masih sangat sulit untuk dapat menggunakan bahkan untuk dapat menguasai kompetensi dasar tersebut yaitu tentang memotret dengan menggunakan *lighting* fotografi. Mahasiswa diharapkan memahami cara memotret dengan menggunakan cahaya alam dan cahaya buatan. Cahaya alam sendiri memiliki

dua jenis pencahayaan, yaitu cahaya langsung dan cahaya tidak langsung seperti *reflected light* dan *window light*. Cahaya buatan sendiri ada beberapa yang harus dipahami, seperti konsep dasar sinar buatan/blitz, *basic lighting* yang terdiri dari *key light*, *fill light* dan *back light*, hakekat artistik *lighting*, *artistic lighting* yang terdiri dari, *soft lighting*, *hard lighting*, *effect lighting* Media yang dapat mendukung pembelajaran *lighting* adalah studio foto yang terdapat didalam laboratorium jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan. Studio foto yang terdapat dalam ruang teknologi pendidikan memiliki alat pendukung untuk pembelajaran *lighting*.

Mata kuliah Pengembangan Media Foto memiliki bobot nilai atau SKS sebanyak 4 SKS. Namun dalam pembelajarannya SKS yang ada sangatlah kurang karena antara rasio mahasiswa dan alat *lighting* fotografi yang ada tidaklah sebanding. Mahasiswa yang ada sebanyak 45 orang, sedangkan waktu yang tersedia adalah 4 SKS atau 200 Menit. Alat *lighting* fotografi yang terdapat dalam laboratorium foto hanya ada dua, karena itu tidak semua mahasiswa bisa menggunakannya.

Dari kesulitan tersebut, ada 8 mahasiswa yang sedikit memahami dalam penggunaan *lighting* fotografi. Dari situ mahasiswa yang bisa sedikit-sedikit mengajari mahasiswa yang belum bisa dalam penggunaan *lighting*.

Jadi dalam penggunaan peralatan *lighting* fotografi, mahasiswa yang sulit belajar melalui buku, lebih mudah memahami dengan cara melihat teman yang bisa memfungsikan peralatan *lighting* fotografi. Dari situlah mahasiswa mulai bisa memahami meskipun perlu pengulangan beberap kali supaya lebih paham.

Dari masalah yang timbul, jadi diperlukan suatu media pembelajaran yang berguna untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar. (Andi Kristanto, 2016 : 4)

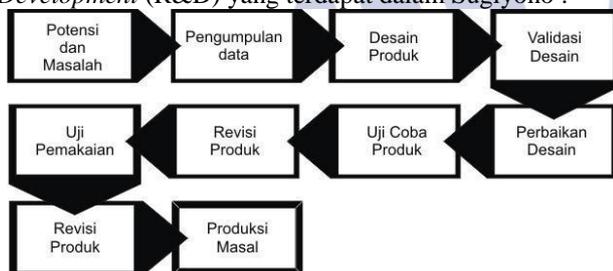
Dari media pembelajaran yang tersedia, terdapat media video yang dimana bertujuan untuk membantu dalam penggunaan berbagai media supaya menghasilkan suatu media yang baru atau hasil yang baru. Media video memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran berbentuk video. Kelebihan media video yaitu (1) menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, (2) memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, (3) sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, (4) menambah

daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, (5) portabel dan mudah didistribusikan, sedangkan kelemahan Media Video yaitu: (1) pengadaannya memerlukan biaya mahal, (2) tergantung pada energy listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, (3) sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, (4) mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu. Sanaky (2011).

Kelebihan yang terdapat dalam media video sangatlah sesuai dengan masalah yang terdapat dalam matakuliah pengembangan media foto tersebut. Jadi untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dalam pemahaman *lighting* fotografi, dapat dikembangkan suatu media video pembelajaran untuk membantu mahasiswa dalam memahami tentang *lighting* fotografi.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan oleh pengembang adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang terdapat dalam Sugiyono :



Gambar Model Pengembangan *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2013 : 409)

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu dua ahli materi dan dua ahli media untuk memvalidasi media kemudian media di uji coba ke mahasiswa kelas angkatan 2014 Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang di bagi dalam kelompok perseorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba pemakaian ke mahasiswa dengan uji coba sebagai berikut :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan :

$O_1$  : Nilai Pretest

$O_2$  : Nilai Postest

X : Perlakuan

Analisis data yang digunakan untuk menghitung data kelayakan media yang diperoleh dari wawancara terstruktur dengan ahli materi, ahli media, kelompok perseorangan, dan kelompok kecil menggunakan rumus :

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

Menurut Riduan (2013:15), adapun kriteria penilaian dalam mengevaluasi adalah :

81% - 100% = Baik Sekali

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Kurang Baik

21% - 40% = Tidak Baik

< 21 % = Tidak Baik Sekali

Data hasil tes menggunakan rumus uji t(t-test).

Rumus tersebut digunakan untuk menghitung efektifitas adalah :

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

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

$\sum x^2 - d$  : Jumlah kuadrat deviasi beda/ berbeda

N : Subjek pada sampel

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media video pembelajaran yang berisikan tentang materi *lighting* fotografi. Berdasarkan langkah-langkah model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang terdapat dalam Sugiyono. Berikut langkah-langkah pengembangan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan *Research and Development* (R&D) :

### A. Potensi dan Masalah

Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi ke lapangan dan wawancara kepada dosen mata kuliah dan mahasiswa terkait permasalahan selama proses belajar mengajar berlangsung untuk menentukan apakah di tempat tersebut terdapat kesulitan belajar yang menjadi potensi dan masalah.

### B. Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk Media Video Pembelajaran. Adapun informasi tersebut berupa silabus, SAP, serta wawancara dengan dosen mata kuliah terkait mengenai materi *lighting* fotografi yang nantinya akan dimuat dalam produk media video pembelajaran.

### C. Desain Produk

Desain produk dilakukan setelah mendapat data yang mendukung dari hasil observasi yang dilakukan kemudian dilakukan desain produk untuk merancang desain media Video Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mengacu pada tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### D. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses menilai kelayakan sebuah rancangan desain produk dan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media Video pembelajaran yang dikembangkan. Validasi desain

dilakukan menggunakan instrumen wawancara kepada ahli materi dan ahli media dengan cara wawancara terstruktur. Adapun penjelasan validasi desain dari tiap-tiap ahli sebagai berikut :

1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi desain dari ahli materi I dan ahli materi II mendapatkan nilai persentase sebanyak 79,2%

2. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi desain dari ahli materi I dan ahli materi II mendapatkan nilai persentase sebanyak 80%

**E. Revisi Desain**

Setelah dilakukan validasi desain kepada ahli media dan validasi materi kepada ahli materi, tahap selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain (revisi desain). Berdasarkan data kualitatif dan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

**F. Uji Coba Produk**

Setelah melakukan validasi desain dan revisi desain, selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk

1. Uji Coba Perorangan (Individu)

Berdasarkan hasil uji coba perorangan mendapatkan nilai persentase sebanyak 81,8%

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai persentase sebanyak 82,3%

3. Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan nilai persentase sebanyak 84,9%

**G. Revisi Produk**

Berdasarkan hasil saran serta tanggapan yang berupa data presentase angket (kuantitatif) yang meliputi tahap uji coba perorangan (individu), tahap uji coba kelompok kecil, tahap uji coba kelompok besar, dan hasil analisis rata-rata setiap variabel atau aspek menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran materi *Lighting* Fotografi pada mata kuliah Pengembangan Media Foto dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Media ini sudah menjadi hasil akhir atau final project pengembangan media Video Pembelajaran materi *Lighting* Fotografi untuk mahasiswa angkatan 2014.

**H. Uji Coba Pemakaian**

Uji coba pemakaian dilaksanakan oleh semua mahasiswa yang berjumlah 30 mahasiswa. Uji coba pemakaian ini dilakukan untuk melihat kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan media Video Pembelajaran dengan cara pre-test dan setelah menggunakan media video pembelajaran dengan cara post-test. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 6,8 yang dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  menggunakan taraf signifikansi 5% dengan  $db=30-1=29$ , maka dapat diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar = 1,69, sehingga dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $6,8 > 1,69$ .

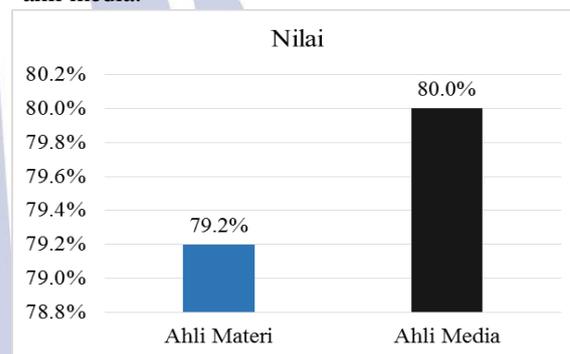
**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran materi *Lighting* fotografi untuk mahasiswa angkatan 2014 Prodi Teknologi Pebidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

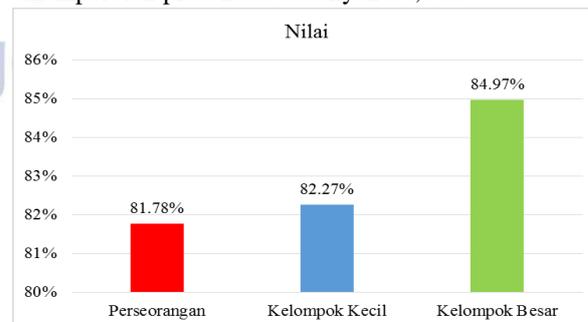
1. Media video pembelajaran materi *Lighting* Fotografi mata kuliah Pengembangan Media Foto terbukti layak bagi mahasiswa angkatan 2014 Prodi Teknologi Pebidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya berdasarkan data berikut:

- a. Penilaian kelayakan pada ahli materi menurut Riduan (2013:15) dikategorikan baik karena memperoleh presentase sebanyak 79,2% yang diperoleh dari kedua ahli materi.
- b. Penilaian kelayakan pada ahli media menurut Riduan (2013:15) dikategorikan baik karena memperoleh presentase sebanyak 80% yang diperoleh dari kedua ahli media.



Presentase Ahli Materi dan Ahli Media

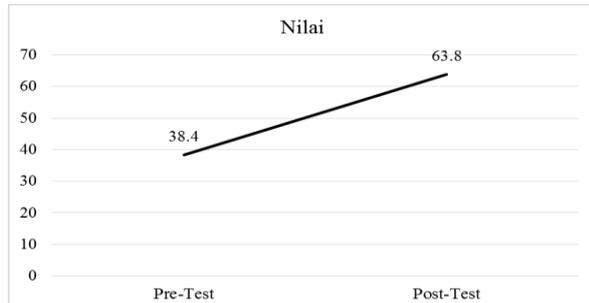
- c. Hasil uji coba produk perseorangan menurut Riduan (2013:15) dikategorikan sangat baik karena memperoleh presentase sebanyak 81,8%.
- d. Hasil uji coba produk kelompok kecil menurut Riduan (2013:15) dikategorikan sangat baik karena memperoleh presentase sebanyak 82,3%.
- e. Hasil uji coba produk kelompok besar menurut Riduan (2013:15) dikategorikan sangat baik karena memperoleh presentase sebanyak 84,9%.



Presentase Perseorangan, K Kecil, K Besar

2. Media video pembelajaran materi *Lighting* fotografi untuk mahasiswa angkatan 2014 Prodi Teknologi Pebidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya berdasarkan data berikut :

Hasil perhitungan rumus t-test diperoleh Nilai post-test lebih tinggi daripada pre-test yaitu  $63,8 > 38,4$ . Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. =  $30-1 = 29$ , sehingga di peroleh t tabel = 1,699 sedangkan t hitung 6,8. Sehingga t hitung lebih besar dari t table yaitu  $6,8 > 1,699$ .



Grafik Pre-test dan Post-test

### Saran

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan dosen memperhatikan hal penting diantaranya:

1. Dosen harus bisa memanfaatkan media video pembelajaran dengan baik.
2. Media pembelajaran lain yang mendukung antara lain: bahan penyerta, buku pedoman ataupun media pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan materi.

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa materi *Lighting* fotografi untuk mahasiswa angkatan 2014 Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Apabila media ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukan identifikasi serta analisis kebutuhan, karena setiap lembaga memiliki karakteristik mahasiswa dan permasalahan yang berbeda. Jadi, apabila dalam analisis kebutuhan, karakteristik dan data yang sama maka, media ini dapat digunakan di sekolah lain.

Diharapkan pengembangan lebih lanjut, hendaknya adanya updating materi dari referensi sumber yang lain terutama pada sumber pustaka yang baru.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Januszewski, Alan dan Molenda, Michael (Ed). 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Surabaya.
- Riduan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sanaky H. (2011). *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*: Penerbit: Kaukaba, Yogyakarta; Cetakan: Pertama, Februari 2011.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta.