

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR MATERI POKOK PERGERAKAN KAMERA PENGAMBILAN GAMBAR BERGERAK KELAS XII MULTIMEDIA DI SMK DR SOETOMO SURABAYA**

**Kun Fahmi Arifin**

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
[amikbombixmori@gmail.com](mailto:amikbombixmori@gmail.com)

**Alim Sumarno, M. Pd.**

Dosen S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
[alimsumarno@unesa.ac.id](mailto:alimsumarno@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dan keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya. Media video pembelajaran dikemas dalam bentuk keping CD dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di tayangkan dengan video format future sehingga isi materi dalam video sehingga siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam lebih aktif dalam belajar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R&D. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus uji t. Pada uji validitas item soal dinyatakan valid sedangkan uji reliabilitas dinyatakan reliabel. Data yang dianalisis bersifat homogen dan berdistribusi normal.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Video yang dikembangkan dengan materi pokok Pergerakan Kamera Pengambilan Gambar Bergerak dikatakan layak dari aspek materi maupun media. Pada ahli materi tidak ada revisi dan dikategorikan sangat baik dengan presentase 100% sedangkan ahli media dikategorikan sangat baik dengan presentase 94%. 2) Hasil uji coba yang dilakukan secara perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan dua analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Uji t hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $t_{hitung} = 10,96 > t_{tabel} = 2,000$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan materi pokok Pergerakan Kamera Pengambilan Gambar Bergerak atau Camera Movement efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Video, Camera Movement, Hasil Belajar

**Abstract**

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of learning video media developed in students of XII Multimedia class at SMK Dr. Soetomo Surabaya. Learning video media is packaged in the form of CDs with learning objectives and material displayed with video format futures so that the contents of the material in the video so that students feel interested and motivated to be more active in learning. The subjects of this study were students of XII Multimedia Vocational High School Dr. Soetomo Surabaya. The development model used is the R & D development model. Data collection methods use questionnaires and tests. Data analysis techniques use the t test formula. In the test the validity of the item is declared valid while the reliability test is declared reliable. The analyzed data is homogeneous and normally distributed.

The results of the data analysis show that: 1) Videos developed with the subject matter of the Moving Camera Image Moving Movement are said to be feasible from both material and media aspects. In the material expert there was no revision and was categorized very well with a percentage of 100% while media experts were categorized very well with a percentage of 94%. 2) The results of trials carried out individually, small groups, and large groups show that the developed learning video media is included in the excellent category. Based on the two analyzes above, it can be concluded that the instructional video media developed is suitable for use. The t test of the posttest results of the experimental group and the control group showed that there were significant differences between the experimental group and the control group ( $t_{count} = 10.96 > t_{table} = 2,000$ ). So it can be concluded that the learning video media developed by the subject matter of the Movement of the Moving Image Taking Camera or Camera Movement is effective to improve the learning outcomes of the XII Multimedia class of SMK Dr. Soetomo Surabaya.

**Keywords:** Development, Video, Camera Movement, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21, menyebabkan semakin berkembang dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan proses untuk membangun manusia dalam mengembangkan diri agar dapat menghadapi segala tantangan dan rintangan yang dihadapi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena itulah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradapan manusia. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dan syarat kebudayaan yang dinamis. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Perubahan otonomi terhadap kurikulum memberikan keluasaan kepada sekolah untuk berkreasi dan mencapai suasana pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran ini akan memudahkan siswa mencapai kompetensi pada tiap mata pelajaran. Hal ini menuntut kecermatan dan ketelitian dari guru dalam memilih komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran antara lain adalah kesiapan siswa dan guru, ketersediaan media ajar, kurikulum, fasilitas dan pengolahan. Ini merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor-faktor tersebut. Akan tetapi media ajar merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar mengajar.

Maka dari itu media ajar merupakan sumber belajar yang cukup penting dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini disebabkan interaksi siswa dengan media ajar inilah yang sebenarnya wujud nyata dari tindak belajar. Keadaan belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media ajar. Oleh karena itu tanpa bahan ajar, belajar akan sulit dilaksanakan

Berdasarkan hasil observasi dengan menggunakan metode wawancara pada KAPRODI Jurusan Multimedia yaitu keberadaan media di Sekolah SMK DR SOETOMO Surabaya yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan adanya fasilitas LCD (Liquid Cristal Display) yang belum digunakan secara maksimal yang semestinya bisa menjadi alat untuk menerapkan sebuah media. Guru hanya langsung mempraktekan atau simulasikan materi. Keadaan seperti itulah yang melatar belakangi pengembangan media ajar supaya dapat

berinteraksi dengan siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak lebih baik lagi terutama dalam bab pembahasan Memahami Pengambilan Gambar Bergerak (Camera Movement) yang terdapat pada silabus. Dari data beberapa pertanyaan oleh pengembang untuk KAPRODI yang menyimpulkan bahwa di perlukan suatu media video pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut..

Teknik Pengambilan Gambar Bergerak di SMK menjadi sebuah mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa menurut KAPRODI Jurusan Multimedia, terlihat ada hasil belajar siswa yaitu nilai ulangan harian pada materi tersebut kurang baik. motivasi dan minat belajar siswa cenderung rendah karena materi yang tidak mudah untuk di pahami. Hal ini dapat disebabkan karena beberapa hal, salah satunya adalah media yang digunakan oleh guru. Pengalaman dilapangan memberikan bukti bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak masih menggunakan media konvensional, yaitu media dengan menggunakan cara manual untuk menyampaikan materi pelajaran. Padahal materi ini tidak cukup untuk di pelajari di saat sekolah saja karena materi ini bersifat hal yang di praktekkan dan membutuhkan ketepatan dalam menerapkannya.

Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dan tingkat kesulitan siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Januszewsky dan Molenda (2008:1) definisi teknologi pendidikan yaitu studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola teknologi yang sesuai dan sumber daya. Pengembangan media Video Pembelajaran termasuk dalam bidang garapan penciptaan (*creating*). *Creating* mengacu pada pembuatan materi atau media yang berdasarkan pada penelitian, teori, dan praktik yang melibatkan peningkatan lingkungan belajar siswa. Kawasan penciptaan (*creating*) memungkinkan peneliti untuk mengembangkan suatu media yang bermanfaat untuk mengatasi masalah belajar siswa/anak.

Pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah. Kegiatan pengembangan

ditekankan pada pemanfaatan teori-teori, konsep-konsep, prinsip-prinsip, atau temuan-temuan penelitian untuk memecahkan masalah (Rusijono dan Mustaji, 2008:39).

Menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich, Molenda, Russel, & Smaldino, (2002:09) media adalah: *a medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the latin worn meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver.* Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. (Sadiman, Raharjo, Haryono, & Rahardjito, 2010).

Dari paragraf - paragraf diatas diperlukan adanya usaha untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan sebuah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Keberadaan media sangat penting bagi berlangsungnya pembelajaran. Menurut Munadi, (2013) Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian dan ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya. Hal yang senada juga disampaikan oleh Mustaji, (2016) yang menyebutkan media mempunyai banyak peran dalam proses pembelajaran. Bentuk pembelajaran dapat berpusat pada guru (*Instructor-directed instruction*) atau berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, media dapat berperan sebagai media yang dapat mengajar sendiri dengan tanpa atau sedikit bantuan guru (*sel instructional media*).

Model pengembangan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Peneliti memilih menggunakan model pengembangan R & D dalam Sugiyono (2014:298). Karena model pengembangan ini berorientasi untuk menghasilkan sebuah produk yang nantinya akan dapat dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan siswa kelas XII SMK Dr Soetomo Surabaya mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Model pengembangan ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang

sistematis dan memiliki validitas yang tinggi karena melalui tahap desain dan materi dari para ahli.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas diperlukan Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Materi Pokok Pergerakan Kamera Pengambilan Gambar Bergerak Kelas XII Multimedia Di SMK Dr Soetomo Surabaya, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

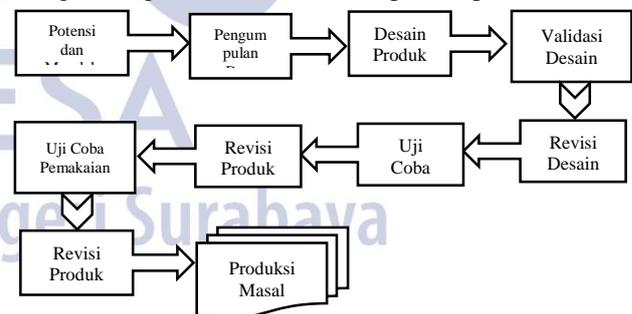
1. Diperlukan pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak untuk siswa kelas XII Jurusan Multimedia di SMK Dr Soetomo Surabaya.
2. Diperlukan media video pembelajaran yang layak di SMK Dr Soetomo Surabaya pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak untuk siswa kelas XII Jurusan Multimedia.
3. Diperlukan media video pembelajaran yang efektif di SMK Dr Soetomo Surabaya pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak untuk siswa kelas XII Jurusan Multimedia

#### METODE

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan media modul menggunakan model pengembangan *Research and Development (R & D)*. Sugiyono (2015:298) mendefinisikan *Research and Development* dalam pendidikan adalah;

*“Research and development is a process used develop and validate educational product.”*

Dari definisi tersebut dapat dipahami penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.



Bagan model pengembangan R&D (Sugiyono, 2015:298)

Subjek uji coba adalah pihak-pihak yang terkait dalam kegiatan penelitian, antara lain:

- a. Ahli materi, yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan Staf Produksi Model Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) Kemdikbud RI

- b. Ahli media, yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan Staf Produksi Model Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) Kemdikbud RI
- c. Uji coba yang dilakukan dengan subjek sebanyak 28 siswa kelas XII SMK Dr Soetomo Surabaya. kelas Eksperimen Kelas XII MM-3 dan kelas Kontrol Kelas XII MM-2

Desain observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik desain *Control Group Design* yang dilakukan dengan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$$E - O_1 \times O_2$$

$$K - O_3 - O_4$$

(Sugiyono, 2015:74-75)

Keterangan:

O1 & O3 = Test awal untuk melihat kemampuan awal anak sebelum treatment dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O2 & O4 = Test akhir untuk melihat kemampuan akhir setelah treatment dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

K = kelas kontrol (kelas yang menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media buku kain)

E = kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media buku kain sebagai penunjang proses pembelajaran)

X = Perlakuan atau treatment berupa pembelajaran menggunakan media

Metode pengumpulan data dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), dan tes.. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang dijadikan patokan untuk menentukan kelayakan media. kuesioner (angket) untuk menyebutkan metode maupun instrumen. Jadi dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrumen yang dipakai adalah angket atau kuesioner. Tes yang digunakan untuk pengembangan media video pembelajaran ini adalah jenis tes prestasi atau achievement test, Penggunaan teknik pengumpulan data berupa tes ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Camera Movement mata pelajaran Pengambilan Gambar Bergerak.

Data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa berupa masukan, kritik, dan saran akan dianalisis secara diskriptif sebagai acuan untuk merevisi media. Teknik kuisisioner (angket) terstruktur ini dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Arikunto 2010:244)

Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya akan dimaknai dengan menggunakan kriteris penilaian sebagai berikut:

Tabel Tingkat Kelayakan Kriteria Revisi Produk

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
< 21%	Sangat Tidak Baik

Maksud dari kriteria diatas adalah apabila angka persentase menghasilkan rentang nilai sesuai dengan tabel diatas maka agar menunjukkan kriteria sesuai persentase yang dihasilkan.

Menghitung data yang diperoleh dari hasil uji kemampuan anak dari nilai *pre-test* dan *post-test* maka untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah efektif, data tersebut dihitung dengan menggunakan Menghitung data yang diperoleh dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* maka untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah efektif, data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum y^2 + \sum x^2}{N_y + N_x - 2}\right) \left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}}$$

Keterangan :

M= nilai rata-rata hasil perkelompok

N = Jumlah subjek pada sampel

x = Deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$

y = Deviasi setiap nilai  $Y_2$  dan  $Y_1$

df / db = Ditentukan dengan N-2

Sumber : Arikunto (2010:354-355)

Kriteria pengujiannya yaitu jika pada pretest nilai thitung lebih kecil dari pada nilai ttabel dengan taraf signifikansi 5% maka dapat disimpulkan bahwa antara kedua kelompok memiliki kemampuan awal sama. Jika pada posttest nilai thitung lebih besar dari pada nilai ttabel dengan taraf signifikansi 5% maka terdapat perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan

#### 1. Potensi dan Masalah

Studi pendahuluan langsung di SMK Dr. Soetomo Surabaya dan menemukan potensi berupa:

- Tersedianya keberadaan media di Sekolah SMK DR SOETOMO Surabaya seperti

- LCD (Liquid Cristal Display) yang bisa di gunakan untuk proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran tersebut.
- b. Tersedianya keberadaan media di Sekolah SMK DR SOETOMO Surabaya seperti alat – alat videografi yang bisa di gunakan untuk proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran tersebut.
2. Pengumpulan Data  
Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara wawancara kepada KAPRODI Jurusan Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya untuk memperoleh data : Silabus terbaru, materi dari berbagai sumber atau literature untuk diajarkan di kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya
  3. Desain Produk  
Pengembangan rancangan dan desain materi dan desain media yang akan dikembangkan, yaitu; Materi media video dan rancangan video sebagai langkah awal dalam membuat video yang akan dikembangkan
  4. Validasi Desain  
Meliputi uji coba terhadap materi dan media pembejaran (produk media).
    - (1) Ahli Materi, hasil reviewer oleh 2 ahli materi setelah dilakukan revisi sebanyak dua kali didapatkan persentase sebesar 100% termasuk dalam katagori “sangat baik”.
    - (2) Ahli Media, hasil reviewer 2 ahli media didapatkan persentase sebesar 94% termasuk dalam kategori “baik”.
  5. Revisi Desain  
Revisi ini dilakukan untuk menyempurnakan kembali materi dan media melalui kritik atau saran penilaian dari ahli materi dan ahli media video pembelajaran.
  6. Uji Coba Produk  
Dilakukan uji coba dalam skala perseorangan dan skala kelompok kecil. Dengan hasil review:
    - (1) Uji coba perseorangan dilakukan oleh 3 anak, didapatkan persentase sebesar 96,6%, termasuk dalam kategori “sangat baik”.
    - (2) Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 anak, didapatkan persentase sebesar 93% termasuk dalam kategori “sangat baik”.
  7. Revisi Produk  
Revisi produk dilakukan jika terdapat masukan yang didapatkan pada uji coba produk. Tetapi pada tahap ini tidak dilakukan revisi karena tidak ada masukan atau komentar.
  8. Uji Coba Pemakaian  
Uji coba pemakaian dilakukan dalam uji coba kelompok besar dengan sampel sejumlah 32

siswa kelas XII-MM 1 Di SMK Dr Soetomo Surabaya. Hasil uji coba pemakaian atau kelompok besar didapatkan persentase sebesar 96,8 % termasuk dalam kategori “sangat baik”.

9. Revisi produk  
Revisi produk dilakukan jika terdapat masukan yang didapatkan pada uji pemakaian. Tetapi pada tahap ini tidak dilakukan revisi karena tidak ada masukan atau komentar.

10. Produksi masal  
Pada tahap ini merupakan penerbitan produk untuk di distribusikan secara komersial untuk dimanfaatkan oleh publik atau bisa dikatakan sebagai produksi massal. Tahap ini merupakan tahapan terakhir pada pengembangan R&D. dengan mengupload video pembelajaran tersebut di youtube chanel hening production house..

Untuk mengetahui hasil dari penelitian secara keseluruhan perlu dilakukan menggunakan uji *t*. Uji *t* pertama menghitung *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikan 5%,  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62 \rightarrow 60$  sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2.000$ . Jadi thitung lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu dengan hasil  $0.31 < 2.000$  sehingga tidak terjadi perbedaan yang signifikan dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Uji *t* kedua menghitung *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikan 5%,  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62 \rightarrow 60$  sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2.000$ . Jadi thitung lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu dengan hasil  $10.96 > 2.000$  sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam Pengembangan media video pembelajaran Materi Pokok camera movement Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar untuk Kelas XII Multimedia di SMK Dr Soetomo Surabaya mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya.

## B. Pembahasan

Hasil pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar pada kelas eksperimen dalam pengembangan media video pembelajaran camera movement pada materi pokok Pergerakan kamera pengambilan gambar bergerak mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya, terdapat hasil perbedaan yang signifikan pada hasil

belajar. Pada uji coba kelayakan media video pembelajaran camera movement terdapat dua pokok bahasan uji coba, yang pertama uji coba kepada validator yakni validator materi dan validator media, yang kedua uji coba kepada peserta didik.

Berdasarkan analisis data dari berbagai validator diperoleh dari validator materi sebesar 100% setelah dua kali revisi dan validator media sebesar 94 %. Menurut tabel 3.6 kriteria penilaian hasil uji kelayakan dari seluruh validator media video pembelajaran camera movement termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada uji coba kelayakan kepada peserta didik, uji coba perseorangan diperoleh hasil sebesar 96.6%, uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 93% dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil sebesar 96.8%, Menurut tabel 3.(belum) kriteria penilaian hasil uji kelayakan kepada peserta didik media video pembelajaran camera movement termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Pada kelas Eksperimen Kelas XII MM-3 peserta didik diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran camera movement yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disetujui oleh guru . sedangkan pada kelas kontrol Kelas XII MM-2 pembelajaran dengan tidak menggunakan media video pembelajaran camera movement sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan pada sekolah tersebut.

Untuk syarat penelitian adalah populasi dan sampel harus homogen. Kemudian setelah diketahui bahwa seluruh kelompok sampel homogen maka selanjutnya dapat dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah seluruh sampel sudah berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan analisis data homogenitas ditemukan harga  $t_{hitung} = 1.035$  dan  $1.008$  kemudian dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan db pembilang  $32+32 = 64$  dengan nilai terdekat 75 dan penyebut  $32+32 = 64$  dengan nilai terdekat 65 pada taraf signifikansi 5% harga  $t_{tabel} = 1.82$ , maka  $1.035 < 1.82$  dan  $1.008 < 1.82$  yang dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis bersifat homogen.

Pada pre-test kelas kontrol hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah  $10.931 < 11.07$ , pada pre-test kelas eksperimen hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah  $1.813 < 11.07$ . Pada post-test kelas kontrol hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah  $5.001 < 11.07$ , pada post-test kelas eksperimen hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah  $10.5945 < 11.07$ , maka pada kedua kelas ini dapat disimpulkan data hasil pre-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen tersebut berdistribusi normal.

Pada penelitian ini, untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu diperlukan uji keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan pada siswa kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo dilakukan analisis dengan menggunakan Uji T. Analisis dengan menggunakan Uji T dilakukan untuk membandingkan antara nilai pre-test dan post-test pada seluruh sampel sehingga dapat diketahui kemampuan awal siswa sebelum pemberian materi pembelajaran. Kemudian diberi perlakuan, antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan post-test untuk dibandingkan dan dapat diketahui apakah ada peningkatan atau tidak setelah pemberian perlakuan. Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikansi 5%,  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62 \rightarrow 60$  sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,000$ . Jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu dengan hasil  $10.96 > 2,000$  sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam Pengembangan Video Pembelajaran Materi Pokok Pergerakan kamera pengambilan gambar bergerak Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar untuk Kelas XII Multimedia di SMK Dr Soetomo Surabaya mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada kelas XII MM 3 SMK Dr Soetomo Surabaya.

## **PENUTUP**

### **A. Kajian Produk yang di Kembangkan**

#### **1. Kajian Teoritik**

Model pengembangan R&D memiliki 10 tahapan, yaitu tahapan 10 produksi massal. Dimulai dari tahapan 1 potensi dan masalah. Pada pengembangan media video pembelajaran ini hanya sampai tahapan 9 yaitu revisi produk, tidak sampai tahapan produksi massal yaitu tahapan akhir dari pengembangan dengan model R & D.

#### **2. Kajian Empirik**

“Pengembangan media video pembelajaran Materi Pokok camera movement Mata Pelajaran teknik pengambilan gambar Kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya” dapat menghasilkan kesimpulan sesuai data yang telah diperoleh sebagai berikut :

- a. Pengembangan media video pembelajaran Materi Pokok camera movement Mata Pelajaran teknik pengambilan gambar Kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya telah dilakukan penilaian kelayakan media oleh ahli materi dengan presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat baik. Menurut ahli media dengan presentase 94% juga termasuk dalam kategori sangat baik. Pada uji coba yang dilakukan dari beberapa

sampel dalam kategori sangat baik. Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi pokok camera movement ini layak digunakan pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar pada kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya.

- b. Berdasarkan analisis data, penggunaan video pembelajaran materi pokok camera movement terbukti secara signifikan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar pada kelas XII Multimedia SMK Dr Soetomo Surabaya. Hal ini didasarkan pada pretest (kemampuan awal) yang sama yaitu ( $t_{hitung} = 0.31 < t_{tabel} = 2.000$ ). Setelah diberi pembelajaran menggunakan media video pembelajaran kemudian diberi posttest terbukti bahwa posttest kelompok eksperimen lebih baik dibanding kelompok kontrol yaitu ( $t_{hitung} = 10.96 > t_{tabel} = 2.000$ ).

## B. Saran

Beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media video pembelajaran ini antara lain :

1. Saran Pemanfaatan
  - a. Bagi guru yang memiliki kendala yang sama dalam pembelajaran disarankan menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Untuk pengembang yang akan membuat atau memanfaatkan media video pembelajaran tersebut pada luar lingkup sasaran yang berbeda maka terlebih dahulu dikaji terutama analisis kebutuhan, kondisi lingkungan, karakteristik sasaran, kurikulum yang digunakan, waktu yang dibutuhkan, peralatan yang tersedia dan dana yang dibutuhkan dan sebagainya.
2. Saran Pengembang Lebih Lanjut
  - a. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran, apabila media ini digunakan untuk lembaga/sekolah lain maka diharapkan dapat memperbaiki materi dengan referensi sumber yang lain terutama pada sumber pustaka yang lebih baru sesuai pada perkembangan materi yang baru.

Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates

Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya", *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2) :12-25.

Kristanto, Andi. 2011. *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 11 No. 1, April 2011 (12-22), Universitas, Negeri Surabaya*

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya

Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Gaung Persada Press

Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Smaldino, S. E. 2011. *Instructional Technology and Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RINEKA CIPTA.