

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI POKOK POST PRODUCTION
PADA MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI KELAS XI DI SMK ISLAM PANGGUL**

Putri Istikhomah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
putri.20036@mhs.unesa.ac.id

Andi Kristanto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
andikristanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video pembelajaran materi post production pada mata pelajaran videografi kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup dan tes. Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan skala likert dan teknik analisis data tes menggunakan uji paired sample t-test dan uji n-gain. Hasil uji validasi dan uji coba termasuk dalam kategori sangat layak dengan rentang nilai 75% - 100%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran videografi. Dari hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai sig. $0.001 < 0.05$, sedangkan pada perhitungan rata-rata terjadi peningkatan data hasil posttest sebesar 86,21 dibandingkan data hasil pretest sebesar 58,57. Hasil uji n-gain diperoleh rata-rata n-gain score adalah 0,67 atau 67% yang berarti termasuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga, kesimpulannya media video materi post production layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Post Production, ADDIE.

ABSTRACT

The purpose of this development research is to determine the feasibility and effectiveness of video media for learning post production materials in the videography subject of class XI DKV 1 SMK Islam Panggul. The development model used in this study is the ADDIE model. The data collection technique is carried out through closed questionnaires and tests. Meanwhile, the media feasibility questionnaire data analysis technique uses a Likert scale and the test data analysis technique uses the paired sample t-test and the n-gain test. The results of the validation test and trial are included in the very feasible category with a score range of 75% - 100%. Based on this percentage, it can be concluded that the video media developed is suitable for use in videography learning. From the results of the paired sample t-test, a value of sig. $0.001 < 0.05$, while in the average calculation there was an increase in posttest results data of 86.21 compared to pretest result data of 58.57. The results of the n-gain test obtained an average n-gain score of 0.67 or 67%, which means that it is included in the category of quite effective. So, in conclusion, the video media of post production material is feasible and effective to be used in learning.

Keywords : Development, Learning Video, Post Production, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu diantara hal pokok yang menopang kemajuan suatu negara. Kemajuan suatu negara hal ini bisa diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang digunakan. Tanpa pendidikan, sebuah negara bisa mengalami ketertinggalan dari negara lain. Dengan demikian di era zaman yang semakin berkembang, pemerintah dan lembaga pendidikan berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan secara komprehensif. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk

mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi pembangunan serta kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan dianggap bermutu dan bermakna jika berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkepribadian, dan bermoral. Oleh sebab itu, pendidikan perlu dirancang agar belajar menjadi lebih menyenangkan, menginspirasi, dan menantang siswa untuk mencapai pertumbuhan yang optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya. John Dewey (2003: 69) mengatakan bahwa "Pendidikan adalah proses pembentukan kapasitas

secara intelektual dan emosional ke dasar alam dan sesama manusia”. Di sisi lain, Oemar Hamalik (2001: 79) menyatakan, “Pendidikan ialah proses mempengaruhi siswa untuk beradaptasi sebanyak mungkin dengan lingkungannya dan untuk menghasilkan dalam dirinya perubahan yang memungkinkan dia berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Dari pendapat diatas, dapat kita simpulkan bahwa pendidikan sangat penting bagi kemajuan bangsa.

Satu diantara upaya pemerintah dalam menyediakan SDM yang berkualitas yaitu lewat pendidikan kejuruan. Pengertian pendidikan kejuruan begitu beragam. Rupert Evans (1978) percaya jika pendidikan kejuruan merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang mempersiapkan orang untuk pekerjaan tertentu, bukan pekerjaan lain. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik bisa bekerja di bidang tertentu. Pendidikan kejuruan ada 2 yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) serta Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK).

SMK adalah lembaga pendidikan yang mengutamakan mempersiapkan peserta didik agar siap ketika terjun ke dunia kerja serta menciptakan sikap profesional. Sejalan dengan tujuan mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja, SMK menawarkan program khusus yang membantu siswa belajar tentang berbagai jenis pekerjaan yang tersedia. Dengan demikian, sekolah menengah kejuruan adalah jenjang pendidikan menengah yang diprioritaskan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam melakukan dan menguasai jenis pekerjaan tertentu sehingga siap memasuki lapangan pekerjaan.

Di era industri 4.0 ini peluang dunia kerja di bidang Desain Komunikasi Visual mengalami peningkatan, melihat peluang tersebut SMK Islam Panggul memanfaatkannya dengan membuka kompetensi keahlian baru yakni Desain Komunikasi Visual (DKV). Dengan pembukaan kompetensi keahlian tersebut menjadikan SMK Islam Panggul saat ini sebagai satu-satunya lembaga pendidikan formal di Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual.

Tujuan kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual adalah menghasilkan para lulusan berakhlak mulia yang kompeten di bidang multimedia dan bisa bersaing di dunia usaha/dunia industri tingkat nasional maupun internasional. Pembukaan program keahlian DKV saat ini sudah menginjak tahun ketujuh akan tetapi permasalahan masih banyak dijumpai. Berdasarkan wawancara awal yang saya

lakukan dengan Bapak Adaniar Rizqy Diantury, S.Pd. di SMK Islam Panggul, ditemukan banyak kendala ketika melakukan pembelajaran di kelas XI diantaranya peserta didik masih terbatas dengan sumber belajar yang tersedia. Dalam mata pelajaran Videografi kelas XI terdapat materi pokok post production. Kondisi ideal berdasarkan modul ajar, dijelaskan bahwa capaian pembelajaran yang perlu dicapai peserta didik adalah mampu memahami prosedur editing video menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.

Namun pada kondisi nyatanya ditemukan permasalahan bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran Videografi kelas XI khususnya materi post production sumber belajar yang tersedia hanya terbatas dari buku. Beberapa istilah khusus yang asing didengar serta aplikasi Adobe Premiere yang sulit dipahami, membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi. Ketika peserta didik hendak mencari literatur di internet menurut Bapak Adaniar Rizqy Diantury, S.Pd. mereka belum familiar dengan istilah-istilah yang ada sehingga juga mengalami kesulitan. Selain itu literatur yang diperoleh juga belum tentu selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru menjelaskan dengan metode ceramah singkat lalu dilanjutkan dengan praktek. Ketika guru menjelaskan, siswa masih kurang aktif dalam mendengarkan dan mencatat materi. Metode ceramah dan belum adanya penggunaan media tidak bisa menarik perhatian siswa disaat pembelajaran.

Dalam wawancara tersebut dijelaskan juga bahwa peserta didik kesulitan melakukan editing video menggunakan aplikasi Adobe Premiere, hal tersebut dikarenakan (1) keterbatasan sumber belajar yang digunakan hanya dari buku dan belum ada inovasi media lain yang bisa digunakan (2) keterbatasan waktu pembelajaran sedangkan materi cukup luas (3) serta gaya pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik. Jika masalah ini tidak diberikan solusi yang tepat maka prestasi atau hasil belajar peserta didik akan mengalami penurunan. Dikarenakan tidak ada sumber belajar selain buku untuk memahami materi editing video menyebabkan nilai siswa belum mencapai KKM. Sebanyak 28 peserta didik yang ada di kelas DKV-1 nilainya sebagian besar masih di bawah KKM semua.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini juga ikut mempengaruhi pendidikan di berbagai jenjang, satu diantaranya yaitu jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Perkembangan teknologi yang dimaksud adalah media pembelajaran video yang dipakai untuk membantu memberikan materi atau sebagai referensi bagi guru dan siswa. Tren media pembelajaran menggunakan video

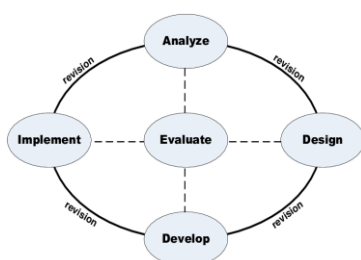
semakin mengalami peningkatan. Hal ini sebagai dampak dilakukannya pembelajaran secara online sehingga media pembelajaran berbentuk video dinilai cocok dan memudahkan untuk diterima peserta didik. Penggunaan media video menambah pengalaman baru dalam pembelajaran. Melalui media video peserta didik mampu belajar mengetahui kondisi nyata dari suatu proses, peristiwa, fenomena, lain halnya jika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Selain itu media pembelajaran berbentuk video juga memiliki keunggulan dalam hal efisiensi waktu dan biaya. Karena beberapa keunggulan tersebut banyak sekolah mulai menggunakan media video dalam pembelajaran.

Menurut Munir (2012:289), “Video adalah teknik untuk menangkap, merekam, memproses dan menyimpan, mentransmisikan, dan merekonstruksi serangkaian gambar diam dengan secara elektronik mewakili adegan bergerak”. Tujuannya adalah untuk meningkatkan siswa agar lebih termotivasi belajar dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berkonsentrasi. Menggunakan media video sendiri juga menghemat waktu bagi guru. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti berinisiatif akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Pokok Post Production Pada Mata Pelajaran Videografi Kelas XI Di SMK Islam Panggul.”

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan Research and Development (R & D) yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk video. Untuk model pengembangan yang dipakai yaitu model ADDIE. Model ADDIE (analisis, desain, develop, implementasi, evaluasi) tumbuh dari model desain pembelajaran dan konsep teori yang dipakai oleh Angkatan Darat AS pada 1950-an. Selanjutnya dikembangkan lebih lanjut oleh Florida State University pada tahun 1975 sebagai teknik pengajaran yang digunakan oleh semua Angkatan Bersenjata AS. Endang Mulyatiningsih (2012: 183) memberikan gambaran langkah pengembangan ADDIE seperti berikut:

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Branch:2009)



Tahapan pengembangan media dilaksanakan secara sistematis. Penelitian pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan selama pengembangan produk. Pengembangan berlangsung sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. yaitu terdiri dari 5 tahapan berikut prosedur pengembangan yang akan ditempuh, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi).

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Islam Panggul. Dengan subjek uji coba adalah ahli materi yaitu guru mata pelajaran videografi kelas XI DKV, ahli media yaitu dari dosen Teknologi Pendidikan Unesa di bidang media, dan peserta didik kelas XI DKV 2. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan berupa angket tertutup validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar serta angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang akan digunakan. Untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut, instrumen validasi yang diberikan menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (1993: 207) sebagai berikut :

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yg diobservasi}}{\text{skor yg diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah menghitung persentase hasil tersebut dikonversi dengan kriteria penilaian dibawah ini :

Tabel 1. Skala Kelayakan Media Arikunto, 1993: 208

Persentase pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Sangat layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup layak
0 - 39 %	Kurang layak

Berdasarkan hasil pretest dan post test digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah diproduksi memenuhi keefektifan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini tes dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pretest (sebelum) dan posttest (sesudah) diberi perlakuan. Perbedaan pretest (01) dan posttest (02) ini diasumsikan merupakan efek dari pemberian perlakuan. Sehingga hasil dari pemberian perlakuan diharapkan dapat diketahui lebih akurat, karena terdapat perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut ini pola penelitian *pre-test post-test one group design* menurut Arikunto (2010: 306)

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 = tes awal yang dilakukan sebelum subjek mendapatkan perlakuan.

X = perlakuan (treatment) menggunakan media video pembelajaran.

O_2 = tes terakhir yang dilakukan setelah subjek mendapatkan perlakuan.

Untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan rumus Uji Paired Sample T-Test. Berikut ini rumus Uji Paired Sample T-Test untuk mengukur tingkat keefektifan media sebagai berikut :

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

Arikunto Suharsimi, 2006: 86

Keterangan :

T = Nilai hitung

Md = Mean dari perbedaan antara pretest dan posttest

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyaknya sampel

d.b = Ditentukan dengan $N - 1$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi :

1. Tahapan Analisis

Pada fase ini, hal utama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan persyaratan pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2015: 200). Didasarkan dari hasil wawancara, peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran. Ketika melakukan analisis kebutuhan, peneliti perlu menganalisis masalah dari aspek seperti media, model, dan metode pembelajaran.

a) Kondisi Nyata

Setelah melakukan observasi, peneliti memperoleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran videografi bahwa terdapat permasalahan yaitu peserta didik kelas XI DKV 1 mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Penyebab permasalahan tersebut adalah media

pembelajaran hanya terbatas dari buku dan kurang menarik untuk dipelajari. Dengan adanya pemaparan dari guru serta nilai peserta didik yang masih dibawah KKM menjadi bukti bahwa permasalahan tersebut jelas adanya hingga tahun berikutnya.

b) Kondisi Ideal

Pada mata pelajaran videografi materi post production memiliki kondisi ideal yaitu : peserta didik diharapkan dapat mengatur manajemen file hasil pengambilan video; mengimpor file dan mengatur sequence project Adobe Premiere Pro; melakukan cutting untuk menghasilkan rough cut dalam menentukan alur cerita kasar; serta menambahkan text; di Adobe Premiere Pro secara teliti, mandiri, dan kreatif.

2. Tahapan Desain

Berikut ini langkah – langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

a) Tahap pertama identifikasi program. menentukan materi yang akan digunakan dalam media video pembelajaran.

Materi yang akan digunakan dalam video pembelajaran ini yaitu materi tentang post production. Materi ini meliputi pengertian, work flow post production, serta editing video menggunakan aplikasi Adobe Premiere.

b) Tahap kedua menyusun GBIM.

c) Tahap ketiga membuat naskah storyboard.

3. Tahapan Pengembangan

Pada tahap ini, hasil analisis dan desain akan direalisasikan menjadi ke dalam sebuah produk video pembelajaran. Berikut ini langkah – langkahnya : (1) mendesain elemen – elemen seperti karakter, background dll di Canva, (2) membuat dubbing suara melalui aplikasi ElevenLabs, (3) membuat media video menggunakan aplikasi Canva, (4) mengekspor media video ke dalam format *mp4* , (5) memvalidasi video pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil dari validasi para ahli dan uji coba :

No.	Kelayakan	Presentase	Kriteria
1.	Materi	89,58%	Sangat Layak
2.	Media Video	100%	Sangat Layak
3.	Uji Coba Perorangan	92,22%	Sangat Layak

4.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,71%	Sangat Layak
----	-------------------------	--------	--------------

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Media

Berdasarkan tahapan pengembangan serta revisi yang dilakukan berikut ini hasil media video yang dikembangkan :



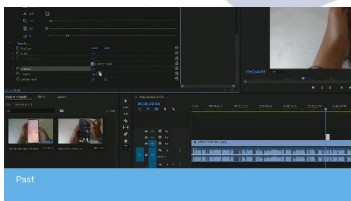
Tampilan awal media video



Tampilan judul video



Tampilan materi penjelasan



Tampilan simulasi editing video



Tampilan penutup pembelajaran

4. Tahapan Implementasi

Pada tahap ini hasil pengembangan diujicobakan pada kelompok besar. Dengan memberikan *pre-test*, uji coba produk media, dan *pos-test*. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media video yang dikembangkan. Tahap penerapan / uji coba kelompok besar dilakukan

pada kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul dengan total responden 28 peserta didik. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh 88,33% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi post production yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data hasil tes berdistribusi normal atau tidak. Apabila data memiliki hasil signifikan $> 0,05$ maka data dapat dikatakan normal.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.214	28	.002	.936	28	.086
posttest	.173	28	.031	.928	28	.054

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil data pada kolom Shapiro Wilk diperoleh nilai pretest sig. 0,086 serta nilai posttest 0,054. Dari hasil data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa $0,086 > 0,05$ serta $0,054 > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

b) Uji Paired Sample T-test

Uji paired sample t – test digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu pada satu sampel sama pada dua periode pengamatan yang berbeda. Setelah data berdistribusi normal, maka dilanjutkan menghitung uji paired sample t-test untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media yang dilihat berdasarkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
	posttest	86.21	28	8.034	1.518

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
					Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	pretest - posttest	-27.643	7.623	1.478	-30.678	-24.609	-18.697	27	<.001	<.001

Berdasarkan tabel hasil uji paired sample t-test tersebut diperoleh nilai sig. 0.001. maka $0.001 < 0.05$ sehingga H_a diterima H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah media video pembelajaran videografi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI SMK Islam Panggul. Jika berdasarkan analisis deskriptif terjadi peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest, dimana rata-rata pretest sebesar 58,57 sedangkan hasil posttest 86,21. Dari hasil tersebut terjadi perubahan yang signifikan

setelah peserta didik mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan media video.

c) Uji N-Gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dari penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran. Uji N-gain dilakukan dengan cara menghitung selisih hasil pretest dan posttest. Berdasarkan uji n-gain melalui aplikasi Microsoft Excel diperoleh hasil sebagai berikut :

a25	53	80	27	47	0,574468085	57,44680851
a26	67	80	13	33	0,393939394	39,39393939
a27	60	100	40	40	1	100
a28	60	87	27	40	0,675	67,5
			JUMLAH	=	0,673835792	67,3835792

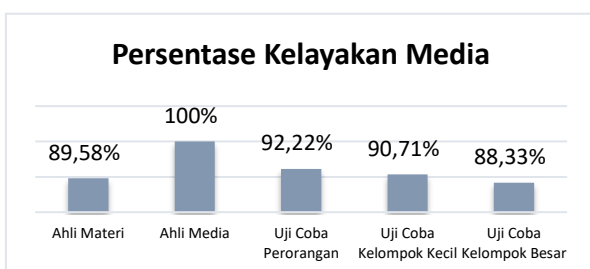
Hasil uji n-gain selengkapnya terdapat di lampiran 16. Berdasarkan tabel perhitungan n-gain diperoleh rata-rata n-gain score adalah 0,67 atau 67% yang berarti termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video efektif dalam pembelajaran videografi di kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul.

5. Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE, dimana tahapan evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Setelah proses evaluasi selesai maka media pembelajaran telah selesai dibuat. Pada penelitian ini evaluasi dilakukan pada setiap tahapan dalam pengembangan ADDIE dengan tujuan memperbaiki dan menghasilkan produk media yang lebih baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan Research and Development (R & D) yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk video. Berdasarkan hasil analisis dari ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba hingga penerapan dapat disimpulkan bahwa media video layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil dari penelitian ditampilkan pada tabel sebagai berikut :



Setelah dikonversi menggunakan tabel skala kelayakan (Arikunto, 1993: 208), maka :

1. Ahli materi mendapatkan hasil 89,58% termasuk dalam kualifikasi sangat layak dari sisi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kesesuaian dengan pembelajaran, serta sumber belajar.
2. Ahli media mendapatkan hasil 100% termasuk dalam kualifikasi sangat layak dari sisi rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran serta komunikasi visual.
3. Uji coba perorangan yang terdiri dari 3 peserta didik mendapatkan hasil 92,22% termasuk dalam kualifikasi sangat layak dari sisi materi dan media.
4. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 7 peserta didik mendapatkan hasil 90,71% termasuk dalam kualifikasi sangat layak dari sisi materi dan media.
5. Uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 88,33% termasuk dalam kualifikasi sangat layak dari sisi materi dan media.

Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas jika nilai sig. > 0.05 artinya data berdistribusi normal sedangkan jika sig. < 0.05 artinya data tidak berdistribusi normal. Hasil data diperoleh nilai pretest sig. 0.086 dan nilai posttest 0.054. Dari hasil data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa 0.086 > 0.05 dan 0.054 > 0.05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal dilakukan uji paired sample t-test. Berdasarkan tabel hasil uji paired sample t-test tersebut diperoleh nilai sig. 0.001 < 0.05 maka H_a diterima H₀ ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah media video pembelajaran videografi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI SMK Islam Panggul. Jika berdasarkan analisis deskriptif terjadi peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest, dimana rata-rata pretest sebesar 58,57 dan hasil posttest 86,21. Berdasarkan tabel perhitungan n-gain diperoleh rata-rata n-gain score adalah 0,67 atau 67% yang berarti termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video efektif dalam pembelajaran videografi di kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul.

PENUTUP
Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media video materi post production mata pelajaran

videografi untuk peserta didik kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 89,58% dan ahli media dengan persentase 100%. Kemudian uji coba produk yang dilakukan mendapatkan hasil (1) uji coba perorangan sebesar 92,22%; (2) uji coba kelompok kecil sebesar 90,71%; (3) uji coba kelompok besar sebesar 88,33%. Dengan persentase hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan penerapan di lapangan, pada uji paired sample t-test tersebut diperoleh nilai sig. $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah media video pembelajaran videografi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Jika berdasarkan analisis deskriptif terjadi peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest, dimana rata-rata pretest sebesar 58,57 dan hasil posttest 86,21. Dengan hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media video materi post production mata pelajaran videografi untuk peserta didik kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

1. Saran Pemanfaatan
Guru harus lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran di kelas, satu diantaranya dengan penggunaan media video dalam pembelajaran. Selain dapat meningkatkan pemahaman, media video juga efisien dan fleksibel bagi peserta didik. Media video dapat membantu peserta didik mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan mudah yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar.
2. Penyebaran (diseminasi)
Pengembangan media video pembelajaran materi post production mata pelajaran videografi hanya digunakan untuk peserta didik kelas XI DKV 1 SMK Islam Panggul. Namun, apabila ingin digunakan lebih lanjut untuk diseminasi oleh sekolah lain, maka disarankan disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik. Dengan demikian media dapat dimanfaatkan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran.
3. Saran Pengembang Produk Lebih Lanjut

Saran untuk pengembang selanjutnya yaitu perlu menambahkan materi yang lain, animasi dibuat lebih menarik, serta disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA : Springer Science Business Media, LLC University Of Georgia
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang : Laksita Indonesia
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 109-115.
- Febrian, A. B. (2012). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Roda dan Ban di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, dan, Aplikasinya"*. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Sudaryanto, & Badio, S. (2013). *Keteknikan Videografi Membuat Film Pendek dan Video Iklan*. Jakarta : Direktorat SMK.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarwo. (2013). Pendidikan Di Indonesia Memprihatinkan. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 15(1).
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v15i1.3528>



UNESA

Universitas Negeri Surabaya