



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR MATA KULIAH MEDIA FOTO UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Nurhikmah¹, Abdul Hakim², Yusril Mahmud³

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Jl. AP. Pettarani, Makassar,
Indonesia

Abstract

Received:
Revised:
Accepted:

Fokus penelitian ini adalah untuk pembelajaran lebih mudah dan berinovasi lagi dalam menggunakan media pembelajaran untuk mahasiswa pada mata kuliah media foto Program Studi Teknologi Pendidikan di tengah pandemi covid19 yang menjadikan proses pembelajaran daring, sehingga peneliti mencoba mengembangkan media video tutorial ini agar dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan proses pembelajaran tetap berlangsung melalui daring dengan adanya perantara media. pendidikan memandang proses belajar sebagai suatu peristiwa Internal. Pendidikan adalah jalan yang harus dilalui oleh individu ketika menuntut ilmu yang mampu merubah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan serta pemahaman, meningkatkan cara berpikir, mengubah pola perilaku menjadi baik dan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan individu menghadapi realita dunia. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Tujuan Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran video tutorial teknik pengambilan gambar, dengan mengetahui kebutuhan atau gambaran, validitas, serta kepraktisan media video tutorial teknik pengambilan gambar. Pada pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE oleh Lee, W.W., dan Owens. Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran video tutorial telah melalui identifikasi kebutuhan dan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah media Foto di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, media video tutorial yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan ahli isi/materi pembelajaran media video ini sudah valid karena berada pada kualifikasi baik, serta tingkat kepraktisan uji coba kelompok kecil dan besar berada pada kualifikasi baik.

Keywords: Media Video Tutorial Teknik Pengambilan Gambar, Mata Kuliah Media Foto

(*) Corresponding Author: yusriilmahmud27@gmail.com

How to Cite: Nurhikmah., Abdul Hakim., Yusril Mahmud. (2021). Pengembangan Video Tutorial Teknik Pengambilan Gambar Mata Kuliah Media Foto Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, XX (x): x-xx.

INTRODUCTION

Pendidikan adalah jalan yang harus dilalui oleh individu ketika menuntut ilmu yang mampu merubah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan serta pemahaman, meningkatkan cara berpikir, mengubah pola perilaku menjadi baik dan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan individu menghadapi realita dunia. Dunia pendidikan yang terdapat proses belajar serta pengalaman belajar secara cukup dapat dilihat dari adanya peralihan tingkah laku peserta didik yang menjadi ukuran pencapaian yang akan berhasil bila peserta didik dapat menerima pengalaman proses pembelajaran secara optimal. Pada pengalaman belajar pemakaian teknologi

berkedudukan penting dalam dunia pendidikan (Tirtahardja dan Sulo, 2012: 41).
“Pendidikan tidak dapat dijauhkan dari teknologi pada masa modern kini dan telah
menjadi ukuran kemajuan pendidikan.”



Teknologi pendidikan memandang proses belajar sebagai suatu peristiwa Internal. Proses belajar disebut internal karena terjadi dalam diri peserta didik. Sejauh ini sudah banyak sekali teori belajar yang dirumuskan oleh para pakar dengan berbagai pendekatan ilmu. Proses belajar dapat ditinjau dari berbagai disiplin ilmu. Sebagai contoh, psikolog beranggapan bahwa proses belajar sebagai suatu proses kognitif, sedangkan pakar komunikasi beranggapan bahwa proses belajar adalah suatu pemrosesan informasi dalam diri seseorang. Teknologi pendidikan mengadaptasikan konsep pendekatan sistem sebagai kerangka berpikir. Tata kerja pendekatan sistem menelaah masalah pendidikan atau belajar dari berbagai sudut pandang hingga menghasilkan beberapa alternatif. Penyelesaian masalah dipilih dari alternatif tadi. Pendekatan sistem juga memandu pola berpikir penyelesaian masalah dengan efisiensi. Banyak sekali faktor yang dapat menghambat atau mendukung terjadinya proses belajar.

Teknologi pendidikan atau pembelajaran menurut Miarso tidak terlepas dari teknologi secara umum. Pengertian teknologi yang utama adalah proses yang menghasilkan nilai tambah. Proses tersebut menghasilkan dan suatu produk tertentu. Produk yang digunakan dan dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. Teknologi Pendidikan/Pembelajaran adalah profesi yang menerapkan ilmu pengetahuan terkait dengan pembelajaran/instruksional dan seni mengajar yang diperoleh melalui penelitian dan pengalaman untuk mengembangkan dan mengelola secara ekonomis dan elegan, sistem dan materi instruksional yang mendukung dan menjadi bagian dari lingkungan belajar yang manusiawi dan efektif sehingga mudah diakses oleh banyak orang demi kemajuan kesejahteraan umat manusia.

Teknologi menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Teknologi memberikan akses kemudahan dalam dunia pendidikan. kini individu yang akan menjadi objek peneliti yang menghasilkan teknologi bukan teknologi yang menghasilkan kemudahan, namun teknologi yang memperbarui individu itu sendiri (Suriasumantri, 1988: 16).

Media yang mudah, media mampu memberikan akses tercepat dalam penyampaian materi dari dosen ke peserta didik/mahasiswa. Kemajuan teknologi, dalam bidang multimedia dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 81A Tahun 2013 [1], bahwa proses pembelajaran dituntut berpusat pada peserta didik, dapat mengembangkan kreativitas anak, bermuatan nilai etika, estetika, logika, dan kinestetika, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam. Dan diperkuat pada pasal 1 Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah selanjutnya disebut standar proses terkait dengan kriteria mengenai penyelenggara pembelajaran satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan menengah dan dasar untuk mencapai kompetensi lulusan. Penggunaan media dalam pembelajaran termasuk dalam upaya untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi peserta didik (mahasiswa).

(Santoso et al,2018). Pesatnya perkembangan teknologi telah membuat bahan dan media pembelajaran yang tidak dalam bentuk cetak atau hardcopy tetapi telah ditransformasikan ke dalam bentuk digital. Hal ini dikarenakan literasi digital dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, cukup dengan menggunakan smartphone, materi berupa teks, gambar bahkan video dapat dipelajari sekaligus. Miftah (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan yang dapat berupa media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya yang menempati posisi strategis dalam memfasilitasi dan mengefektifkan pembelajaran. Jangkauan pembelajaran juga menjadi lebih luas atau pembelajaran jarak jauh dan penerapan yang lebih cepat dalam pembelajaran memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Inilah yang menjadi alasan peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Video Tutorial Teknik Pengambilan Gambar Mata Kuliah Media Foto Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan”. Adapun penelitian sebelumnya yang menjadi rujukan atau acuan peneliti dalam melakukan penelitian adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nuzula Ramadhan pada tahun (2017) yang berjudul “Teknik Sinematografi Dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme Pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere Di Net Tv.” Contoh lain dari penelitian oleh Awaliah Yulinda Ningrum (2021) yang berjudul “Pengembangan Video Dokumenter Sejarah Kebudayaan Indonesia Dalam Implementasi Pembelajaran Multikultural Pada Kurikulum Nasional Smp Negeri 10 Makassar.” Walaupun judul penelitian yang dilakukannya berbeda dengan judul penelitian peneliti akan tetapi tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sama yaitu mengembangkan media pembelajaran video yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

METHODS

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah jenis penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan, untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE dalam Rusdi (2018) yakni melalui langkah-langkah analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Dalam hal ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (development).

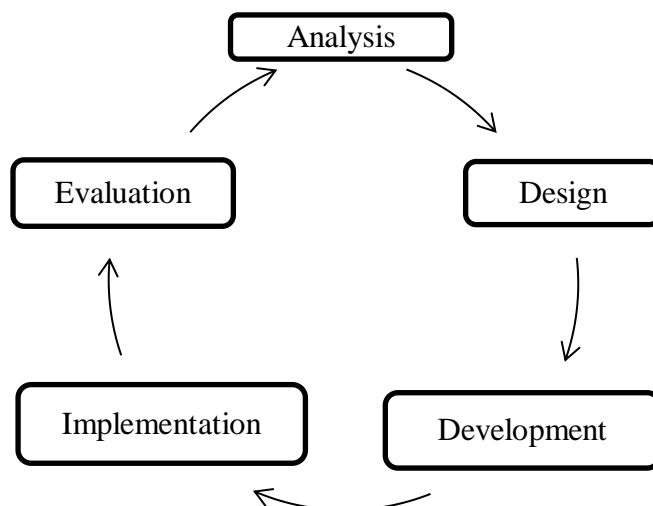
Data-data yang dikumpulkan melalui angket dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran, hasil review ahli isi atau materi, hasil review uji coba perorangan.

Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni, khususnya mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Teknologi Pendidikan dalam mata kuliah media foto. Berlokasi di Kampus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dimana di lokasi tersebut peneliti menemukan masalah yang dianggap perlu untuk diteliti seperti yang telah dibahas pada latar belakang dan mengumpulkan data yang digunakan untuk mengembangkan produk.

Alasan memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini terdiri dari tahap yang relatif mudah (lima tahap). ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan.

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang merupakan jabaran dari model ADDIE oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L dalam Rusdi (2018:37) seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahap-tahap pengembangan yang dikembangkan oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L (2004)

ADDIE dibagi kedalam 5 fase, yaitu: (1) Analysis Phase, diartikan sebagai analisis kebutuhan program media pembelajaran, terkait permasalahan pembelajaran, tujuan dan sasaran pembelajaran, (2) Design Phase, diartikan sebagai perancangan dan pembuatan desain media pembelajaran, (3) Development phase, diartikan sebagai pengembangan media pembelajaran, (4) Implementation phase, diartikan sebagai pengeimplementasian media pembelajaran. (5) Evaluation phase, diartikan sebagai tahap evaluasi terhadap media yang dikembangkan.

Pada prosedur pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan sampai pada tahap development yaitu proses produksi, validasi, dan uji coba dikarenakan alokasi waktu yang tersedia tidak memadai namun tujuan penelitian tetap tercapai pada tahapan tersebut.

- a. Studi pustaka dan studi lapangan
Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran dalam mata kuliah media foto yang biasa berlangsung di Program Studi Teknologi Pendidikan mencakup media apa yang biasa digunakan, bagaimana hasil belajar mahasiswa, serta kendala apa saja yang alami selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan untuk mencari informasi terkait tema yang akan diangkat dan dikembangkan menjadi media pembelajaran, mencakup mengkaji teori yang didapat melalui jurnal, buku, maupun hasil penelitian terkait pengembangan media video.
 - b. Analisis kebutuhan
Analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi analisis kompetensi yang dituntut untuk mahasiswa, karakteristik pembelajaran pada mata kuliah media foto, analisis karakteristik mahasiswa yaitu dengan memberikan angket kebutuhan, serta analisis pemanfaatan perangkat untuk menggunakan media video yang akan dikembangkan.
2. Tahap Desain (Design)
Dalam tahap ini ada langkah langkah yang meliputi :
- a. Merancang/menulis naskah video pembelajaran
Peneliti menuliskan naskah yang akan dijadikan sebagai produk video dan naskah inilah yang menjadi acuan untuk melakukan suatu produksi dan pengembangan media video.
 - b. Mendesain video pembelajaran
Peneliti mendesain sebuah produk yang valid dan efektif yaitu pembuatan tampilan, musik, gambar, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan media video dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi atau minat belajar.
 - c. Mengumpulkan sumber-sumber
Tahap ini mencakup semua bahan maupun informasi yang mendasar dan dibutuhkan untuk membantu proses pengembangan. Terdapat dua jenis sumber/bahan, yakni: 1) segala yang relevan dengan materi; dan 2) segala yang relevan dengan penggunaan media video.
3. Tahap Pengembangan (Development)
- a. Produksi media
Pembuatan produk yaitu media video sesuai dengan naskah dan rancangan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Materi yang ditampilkan merupakan ringkasan materi mengenai topik yang dipilih yaitu teknik pengambilan gambar dalam mata kuliah media foto, sehingga lebih mudah dipahami pengguna. Untuk pengambilan gambar dan video saya menggunakan kamera dengan tipe Digital Single Lens Reflex Camera (DSLR).
 - b. Validasi produk
Tahapan validasi terdiri dari dua tahap validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi tujuannya untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi mengenai materi yang telah paparkan. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media terkait media video yang dikembangkan.
 - c. Kepraktisan produk
Tahap kepraktisan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli media atau desain dan ahli materi atau isi diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji coba kelompok kecil dengan mahasiswa 12 orang, uji coba kelompok besar dengan jumlah 18 orang.

Analisis data dilakukan setelah data telah terkumpul dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review materi/isi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba perorangan. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase dari respon atau tanggapan dari mahasiswa jurusan teknologi pendidikan. Data berupa masukan, kritikan, tanggapan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})$$

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :

\sum = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

Persentase = F : N

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian Validasi Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Arikunto (2007)

Pada tabel 3.1, menjelaskan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 untuk mengukur hasil validasi media yang dikembangkan. Mulai tingkat pencapaian 0% hingga 74%, maka media yang dikembangkan perlu direvisi dan pada tingkat pencapaian 75% hingga 100%, maka media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian Kepraktisan Media.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : Arikunto (2007)

Dari tabel di atas, maka media pembelajaran yang tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat kepraktisan media tersebut lebih dari 75% sedangkan apabila kurang dari 75% maka media pembelajaran tersebut memerlukan revisi.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Penelitian dilakukan dikampus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran video tutorial teknik pengambilan gambar. Produk dikemas dalam bentuk file MP4 yang diberikan kepada mahasiswa yang dapat digunakan untuk pembelajaran belajar secara mandiri (daring) dengan bantuan perangkat komputer/ laptop atau handphone.

Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L pada bab sebelumnya. Ada lima tahap yang dilakukan dalam pengembangan ini yaitu (1) Analysis Phase (Tahap Analisis), (2) Design Phase (Tahap Desain), (3) Development phase (Tahap Pengembangan), (4) Implementation phase (Tahap Implementasi), (5) Evaluation phase (Tahap Evaluasi). Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis terdapat 2 tahapan yaitu Needs Assessment dan Front-end Analysis. Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan Permasalahan dasar yang ditemukan peneliti melalui pembagian angket identifikasi kebutuhan yang diberikan kepada mahasiswa ditemukan permasalahan yaitu kondisi pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran media foto kurangnya media yang menarik. Selain itu, mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Kegiatan selanjutnya Front-end Analysis dilakukan dengan melakukan observasi pada pembelajaran mata kuliah media foto di Program Studi Teknologi Pendidikan. Melalui observasi peneliti memperoleh referensi berupa, RPS (Rencana Pembelajaran Semester), serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media video pembelajaran.

Hasil dari analisa terhadap RPS (Rencana Pembelajaran Semester), dipilih pembelajaran teknik pengambilan gambar pada Mata Kuliah Media Foto menjadi sasaran pengembangan. Materi Pokok dari yang dipilih adalah tentang Sudut Teknik pengambilan gambar, Pergerakan Kamera dan Komposisi.

2. Tahap Desain (Design)

Data yang terkumpul pada tahap analisis (analysis) seperti kumpulan hasil identifikasi kebutuhan, materi, referensi merupakan dasar bagi tahap selanjutnya yaitu Media video tutorial didesain dengan melakukan penyusunan naskah pembelajaran sebelum lanjut ke tahap pembuatan media yang berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam menentukan urutan kejadian (materi) yang saling berhubungan. Naskah yang dibuat berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang telah diuraikan pada RPS dan hasil identifikasi yang telah dilakukan pada mahasiswa. Detail naskah pembelajaran media video tutorial berada pada lampiran 6.

3. Tahap Pengembangan (Development)

- a. Pembuatan produk yaitu pengembangan meliputi proses pembuatan media video tutorial dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk tersebut. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat
- b. kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli isi. Proses membuat media video tutorial dilakukan dengan pengembangan naskah menjadi sebuah output berupa file MP4 menggunakan software Filmmora. Objek yang dikembangkan yaitu teks, sound effect, suara, gambar, dan video. Objek teks yang digunakan merupakan format dari sumber materi dan sound effect yang digunakan berupa backsound yang diperoleh dari pencarian youtube. Suara yang ditampilkan merupakan suara pengembang sesuai narasi narator yang menjelaskan terkait materi. Gambar yang digunakan berupa gambar asli sendiri. Video yang dikembangkan merupakan video asli sendiri.
- c. Tahap selanjutnya yaitu setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat, maka dilakukanlah uji yang terdiri dari uji alpha dan uji betha. Uji coba tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek media, materi dan user testing sehingga diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya. Adapun skala yang digunakan yaitu pada angket di uji alpha dan uji betha yaitu rating scale dengan pilihan 1-5.
- d. Validasi ahli isi atau materi
 Ahli isi atau materi yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Andromeda V. Sinaga, S.S., M.Pd. dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi adalah media video tutorial teknik pengambilan gambar.

Tabel 4.1 Hasil validasi isi oleh ahli isi atau materi terhadap media video tutorial teknik pengambilan gambar

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi dengan sumber belajar	5
3.	Kesesuaian materi dengan video yang tampilkan	5
4.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5
5.	Video tutorial mudah dipahami oleh mahasiswa secara mandiri	5
6	Peningkatan motivasi belajar	5
7.	Kejelasan bahasa yang di gunakan	4
8.	Kejelasan gambar	5
9.	Kejelasan teks	5

10.	Kejelasan uraian materi	5
Jumlah		49

Masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan media video tutorial yaitu berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentase} = \frac{29}{6 \times 5} \times 100\% = 77.5\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 77,5%, berada pada kualifikasi. Video tutorial teknik pengambilan gambar dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan video tutorial sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

e. Validasi Ahli Media dan Desain

Validasi yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mengetahui bobot validitas dari produk media video tutorial yang dikembangkan. Ahli media dan desain yang dijadikan penilai desain produk pengembangan adalah Dr. Farida Febriati, S.S.,M.Si. dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media dan desain adalah media video tutorial teknik pengambilan gambar. Media video tutorial teknik pengambilan gambar mengacu pada materi pembelajaran dalam mata kuliah media foto

Tabel 4.2 Hasil validasi video tutorial teknik pengambilan gambar oleh ahli media dan desain.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Memiliki tampilan/desain yang menarik	5
2.	Adanya tulisan dan ukuran yang jelas pada gambar dan video	5
3.	Adanya efek transisi pada video agar menarik	4
4.	Kesesuaian video tutorial dengan materi teknik pengambilan gambar	5
5.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf yang digunakan	4
6.	Kejelasan penggunaan bahasa	4
7.	Kejelasan suara narrator	4
8.	Kejelasan audio	5
9.	Komposisi warna	5
Jumlah		41

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan aplikasi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentase} = \frac{38}{9 \times 5} \times 100\% = 91\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 91%, berada pada kualifikasi baik. Media Video tutorial dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan. Berdasarkan hasil review penilaian/tanggapan ahli media dan desain, media video tutorial tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Discussion

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video tutorial teknik pengambilan gambar yang memuat melalui materi sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, dan komposisi pada mata kuliah media foto yang layak untuk digunakan sebagai media video tutorial pembelajaran.

Melihat kondisi sekarang sejak pandemi Covid-19, pembelajaran daring sudah menjadi satu-satunya alternatif agar pembelajaran tetap berlangsung. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar melalui surat edaran Bapak Rektor bahwa proses pembelajaran tetap berlangsung meskipun dengan keterbatasan adanya Covid-19, melaksanakan pembelajaran daring melalui aplikasi Syam-Ok, Zoom Meeting, Google Meet dan Whats App. Permasalahan tersebut menuntut peran dosen dalam hal ini mata kuliah media foto untuk memiliki inovasi, dan kreativitas mengembangkan berbagai media pembelajaran dalam materi media foto. Pandemi virus Covid-19 saat ini sedang melanda Indonesia, penyebaran virus sangat tinggi. (Amalia & Brata, 2018; Husaini, 2014)

Pemilihan media yang tepat sangat dibutuhkan guna memfasilitasi semua kebutuhan pembelajaran daring. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan diarahkan untuk menumbuhkan motivasi, minat, dan mendorong mahasiswa agar pembelajaran secara daring dapat dilaksanakan secara maksimal. Media video tutorial teknik pengambilan gambar akan membantu dosen dalam menumbuhkan dan memahamkan mahasiswa terkait proses pembelajaran meskipun dengan keterbatasan, dengan adanya media video tutorial mahasiswa mampu tetap berproses dalam pembelajaran agar kiranya tidak tertinggal dengan materi penting dalam mata kuliah media foto yaitu teknik pengambilan gambar yang dikemas menjadi media video tutorial.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas dalam penyajian pesan yang dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil dalam pembelajaran daring. Media video tutorial merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran secara daring. Dengan menggunakan media video tutorial dosen akan dimudahkan membuat materi pembelajaran dalam bentuk media audio-visual. Hal ini memungkinkan untuk meningkatkan motivasi, dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran terkait materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan melihat video tutorial pembelajaran melalui link yang diberikan.

Sebelum melakukan pengembangan peneliti terlebih dahulu merancang media video tutorial dalam proses perancangan menyiapkan materi-materi pendukung seperti potongan-potongan video dari berbagai sumber, kamera dan buku cetak untuk menunjang pembuatan media video tutorial yang akan dikembangkan, selanjutnya dalam tahapan desain dilakukan penyusunan naskah media video tutorial yang merupakan rancangan awal atau gambaran awal yang disesuaikan dengan proses pembelajaran daring. Pengembangan media video tutorial menggunakan kinerja program atau software dan aktor. Software yang digunakan seperti Wondershare Filmora yang akan di ekspor ke dalam bentuk MP4. Komponen media video tutorial ini terdiri dari video, suara, gambar, dan teks. Media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Mell Silberman: hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal. (Zaenal, 2012)

Berdasarkan pada data hasil uji kepraktisan media video tutorial, produk tersebut dikatakan praktis. Hal tersebut dikarenakan pada uji kepraktisan yang dilakukan 3 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik dan tanggapan dosen mata kuliah media foto berada pada kualifikasi baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hafiz (2013:34) bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “baik”

Pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, media video tutorial mendapat respon positif dari mahasiswa. Dengan menilai bahwa produk media video tutorial yang dikembangkan dapat menarik perhatian mahasiswa, meningkatkan rasa ingin tau, memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, serta dapat menanamkan motivasi pembelajaran dalam hal ini mata kuliah media foto terkait teknik pengambilan gambar yang termuat dalam media video tutorial. Hal ini didukung oleh pendapat Jusniar dkk (2014:40) bahwa “Media pembelajaran dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan jika 50% dari mahasiswa memberikan respon positif terhadap beberapa aspek yang ditanyakan dalam lembar respon mahasiswa”

Uji kepraktisan kemudian dinilai oleh dosen mata kuliah media foto. Aspek penilaian yang dinilai dosen mata kuliah yaitu keterkaitan isi materi, kesesuaian gambar dan materi, kesesuaian antara materi dengan tayangan media, kualitas teks yang termuat dalam video, kesesuaian bahasa dalam media, kejelasan pesan/materi yang termuat dalam dalam video, kemudahan menggunakan media video dalam proses pembelajaran, kejelasan suara yang termuat dalam video, daya tarik dan visualisasi video, video memiliki daya tarik untuk memotivasi proses pembelajaran media foto. Hasil tanggapan dosen mata kuliah berada pada kualifikasi baik.

CONCLUSION

Dari penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media video pembelajaran video tutorial telah melalui identifikasi kebutuhan dan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Mata Kuliah Media Foto di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, tingkat kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran sangat tinggi, Selain itu, mahasiswa sangat antusias dalam pemanfaatan media audio-visual dan materi terkait teknik pengambilan gambar menurut mahasiswa merupakan salah satu yang penting untuk diketahui dan dipelajari. Namun, rata-rata mahasiswa hanya sebagian kecil saja yang paham akan teknik pengambilan gambar yang menyebabkan kurangnya kesadaran mahasiswa akan pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa membutuhkan bantuan media pembelajaran audio-visual dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Media Foto sesuai dengan angket analisis kebutuhan yang diperoleh.
2. Media video tutorial yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan ahli isi/materi pembelajaran media video ini sudah valid karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai yang terdapat pada saran dan masukan para ahli.
3. Selain itu, media video tutorial yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, media video ini praktis digunakan karena berada pada kualifikasi baik.

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

1. Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran seperti, media dan video pembelajaran.
2. Bagi dosen untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis video, sebagai alternatif pilihan yang tepat apalagi dengan keterbatasan dapat diperhitungkan untuk pembelajaran terlebih lagi dalam hal ini pada mata kuliah Media Foto membutuhkan Praktek.
3. Bagi mahasiswa untuk lebih aktif dan semangat lagi dalam proses pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran dapat di gunakan dikampus maupun di rumah dan diman

Author. / Jurnal Teknologi Pendidikan 21(1), 1-6
saja selama masi bisa di akses.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amalia, F., & Brata, AH (2018). Analisis Tingkat Penerimaan Sistem E-Learning menggunakan Blog Gratis sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Guru. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 335
- Bagus Akbar, Nova (Ed.) 2017. *Pengembangan Media Video Pada Mata Pelajaran Fotografi Untuk Siswa Kelas X-Xi Ekstrakurikuler Fix It Di Sma Negeri 2 Lamongan*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- Bonafix, Nunnun 2011 *Videografi: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar*. Jakarta. *Humaniora* Vol.2 No.1
- Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Dewi Salma, dkk. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta; Kencana), 124-125.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, MZ (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6 (2), 165–175
- I BG Brahmantara, I W. Santyasa, I M. Tegeh. 2013 *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pengetahuan Awal Untuk Mata Pelajaran Fotografi Bagi Siswa Kelas X Smk Ti Bali Global Singaja*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran, Vol. 3
- Iqra' al-Firdaus (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: BukuBiru.
- Kristanto, A., Mustaji, & Mariono, A. (2017). Berdasarkan Pengembangan bahan ajar Pembelajaran elektronik pembelajaran campuran. *Jurnal Studi Pendidikan Internasional*, 10 (7), 10-17
- Kemendikbud. *Lampiran Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI; 2013.
- Kharis, Muh. 2014. *Media Pembelajaran Berbasis Multikultural*. *Jurnal Ta'allum* Vol. 2 (1)
- Lowther, D. L, Russell, J. D, Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Terjemahan. Edisi Kesembilan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37 (1)
- Nurhikmah H, Arnidah, & Hamsar Hasfat. (2021). *Pengembangan E-Book Simulasi Digital Berbasis Multimedia Untuk SMK*. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Pendidikan*, 85 (7) 1
- Nusa. 2015. *Research & Development (Penelitian Dan Pengembangan) Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rasyid, Isran & Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. AXIOM: Vol.7 (1)

Rusdi, M. 2018. Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru). Depok: Pt Raja Grafindo Persada.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief, dkk. 2014. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: Postekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Pesada

Suriasumantri, J. S. 1988. Filsafat ilmu. Jakarta: Sinar Harapan.

Sanaky, Huair AH, 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba.

Tirtarahardja, Umar dan La Sulo. 2012. Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta

Yusufhadi Miarso. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Jakarta; Kencana Prenanda Media Group), 62.

Zaenal, A. (2012). Tesis. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA tentang Kemagnetan pada kelas IX SMPN 1 Mojowarno Jombang