

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dengan uraian setiap tahapan serta pembahasan dan analisis data disertai dokumentasi. Tahap pengembangan video pembelajaran menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

#### A. Hasil Pengembangan Video *Make-up Puff Pastry*

##### 1. Tahap *Define*

Hasil tiap tahap *define* adalah

###### a. Analisis masalah

Tahap ini dilakukan studi literasi dan observasi lapangan di sekolah. Tahap observasi meliputi mengidentifikasi semua masalah proses pembelajaran yang berlangsung di SMK N 2 Godean. Selain itu dilakukan observasi terkait fasilitas dan alat pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil dari tahap ini didapatkan berbagai masalah dan peluang yang meliputi

- 1) Penggunaan media pembelajaran di SMK N 2 Godean masih sebatas menggunakan *power point* sebagai media penyampaian materi selain *hand out* dan diktat.
- 2) Eksplorasi penggunaan media pembelajaran masih kurang terutama dengan basis teknologi seperti internet. Internet masih digunakan sebagai sumber

referensi bagi siswa. Internet masih kurang dimanfaatkan untuk interaksi yang lebih aktif misalnya *quiz* dan *game online*.

- 3) Akses *Wi-Fi* sudah ada namun kecepatan masih kurang dan belum merata di seluruh ruang kelas, sehingga masih banyak siswa dan guru menggunakan data seluler pribadi saat melakukan pencarian di internet.
- b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan melakukan observasi lapangan dan wawancara guru pengampu di sekolah dan pengamatan perilaku siswa dikelas dan di dapur. Hasil menunjukkan bahwa siswa SMK N 2 Godean memiliki karakteristik siswa pada umumnya sesuai dengan kajian literasi yang telah dilakukan yaitu generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang sejak awal kehidupannya sudah mengenal dan menggunakan teknologi informasi yaitu generasi yang lahir antara 1995-2010 (Oblinger & Oblinger, J., 2005: 23). Generasi Z yang memiliki mindset segalanya harus serba cepat (instan) dan kehidupan sosial lebih banyak dilakukan dalam dunia online. Mereka sangat tergantung dengan teknologi, lebih suka teknologi nirkabel dan selalu terhubung dengan internet. Generasi Z lebih menyukai metode pembelajaran yang tidak kaku dan tidak membosankan. Namun, mereka kurang mandiri sehingga mereka membutuhkan arahan terstruktur dan umpan balik serta evaluasi berkala(Susanti & Natalia, 2018 : 5).Selain itu ditemui juga keadaan siswa dilapangan selama observasi sebagai berikut :

- 1) Literasi terkait materi siswa rendah. Hal ini terlihat saat mata pelajaran praktek, mereka masih belum menguasai resep dan masakan yang akan diolah

- pada hari itu. Meskipun mereka sudah membuat lembar perencanaan sebelum masuk ke dalam kelas. Akan lebih baik jika mereka mencari video atau visualisasi terkait masakan yang akan diolah
- 2) Minat siswa saat meningkat saat mendapat tugas diskusi di kelas teori dan diperbolehkan mengakses internet menggunakan perangkat gawai. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z yang menyukai berselancar di dunia internet.
  - 3) Siswa mudah bosan jika menyampaikan materi terbatas pada penyampaian oral dan saat siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

c. Analisis kurikulum (KI dan KD)

Tahap ini melihat kurikulum yang dipakai guna menentukan materi yang akan dipakai untuk membuat video pembelajaran. Analisis dibatasi hanya pada mata pelajaran Pastry dan Bakery. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Pastry dan Bakery untuk menanyakan materi apa yang sekiranya dalam penyampaiannya membutuhkan visualisasi proses. Berdasarkan tahap ini ditawarkan untuk mengambil salah satu materi antara lain *marzipan, petit flour, puff pastry dan danish pastry*. Peneliti memilih *puff pastry* yang akan digunakan sebagai konten video pembelajaran.

## 2. Tahap Design

Hasil tahap *design* adalah :

a. Penyusunan materi pembelajaran

Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menjabarkan rumusan KI dan KD di dalam kurikulum yang digunakan di SMK N 2 Godean. Tahap ini dilakukan

penguraian KI dan KD menjadi indikator pencapaian kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran, materi pokok dan uraian materi. Setelah keseluruhan uraian selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi satu orang dengan *expert judgement* kemudian dilakukan revisi hingga dinyatakan layak oleh ahli. Tahap ini melalui 3 kali revisi. Materi dinyatakan layak digunakan menjadi bahan naskah video pada tanggal 5 Agustus 2019. Hasil validasi terlampir. Bagian yang dilakukan revisi disajikan dalam Tabel6.

Tabel 6. Revisi Validasi Materi

Revisi Ke	Bagian yang Direvisi
1	Gunakan KKO yang terbaru
2	Gunakan rumus ABCD saat membuat tujuan pembelajaran Siswa diganti dengan peserta didik
3	Sesuaikan lagi langkah kerja di tahap <i>make-up</i>

b. Pembuatan sinopsis video

Penyusunan sinopsis dimaksudkan untuk memberikan gambaran umur alur video yang akan dibuat sehingga memudahkan dalam proses pembuatan naskah video. Penyusunan sinopsis video dilakukan tanpa validasi oleh ahli media maupun ahli materi, namun sinopsis dilampirkan saat dilakukan proses validasi naskah oleh ahli materi. Penyusunan sinopsis dalam video pembelajaran ini dilakukan dengan memasukkan setiap materi pokok yang harus disajikan dalam video. Materi pokok diambil dari hasil penyusunan materi yang telah divalidasi oleh ahli.

c. Pembuatan naskah video (*script*)

Penyusunan naskah video dilakukan dengan mengacu pada sinopsis yang telah dibuat kemudian dilakukan konsultasi dan revisi oleh dosen pembimbing

kemudiadivalidasi oleh ahli materi. Pembuatan naskah mencakup *scene*, *shoot*, *take* (ke berapa), visualisasi pada video (adegan dan *caption*), narasi (*dubbing*), *backsound* dan durasi (tiap *shoot* dalam detik). Proses pembuatan naskah video melalui banyak revisi. Hasil naskah video tervalidasi terlampir. Naskah dinyatakan layak oleh ahli materi pada tanggal 10 Agustus 2019. Rangkuman revisi disajikan di Tabel 7.

Tabel 7. Rangkuman Revisi Skrip Video

No	Masukan
1	Narasi jangan terlalu panjang, untuk memudahkan presenter dan dubber.
2	Shoot dibuat per-tahap/ per-adegan, setiap tahap diambil dari berbagai <i>angle</i> .
3	Gunakan kata perintah di setiap tahap, (contoh: aduk, tambahkan, tutup, gulung).
4	Tambahkan kalimat yang memotivasi peserta didik untuk belajar lebih.
5	Buat narasi seakan akan dikelas dan bertemu langsung.
6	Penyajian materi sesuai urutan di IPK.
7	Beri caption untuk menegaskan poin-poin penting saat penjelasan presenter.

d. Membentuk Tim Produksi.

Tahap yang dilakukan setelah naskah video telah selesai maka. tahap berikutnya adalah menyusun tim produksi, tim ini bertujuan untuk ikut dalam proses perencanaan, proses produksi hingga editing. Hasil dari penyusunan tim produksi disajikan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Tim Produksi Video Pembelajaran

Posisi	Nama
Penulis Naskah	Ahqid Tyas Pambudi
Direktor	Ahqid Tyas Pambudi
Kameraman	Khabib Anwari
Editor	Khabib Anwari Viqia Nurani Nikita S.Pd. Bagus Santosa
Validator Media	Wika Rinawati. M.Pd.
Validator Materi	Rizqie Auliana, M.Kes. Janti Utami, S.Pd.
Peraga	Fathia Bela Ayuningtuas, S.Pd.
<i>Lighting dan Sound</i>	Ade Bagus Fadillah
Narator	Desfia
Presenter	Viqia Nurani Nikita, S.Pd.
<i>Cook Helper</i>	Maulidina Imroatun Anjang Biyani Galih Janti, S.Pd. Dwi Apriliyanto Dinda Ragita Wulandari S.Pd. Dian Nurtriyanti, S.Pd.

### 3. Tahap Develop

Hasil dari tahap *Develop* adalah :

#### a. Produksi Video

##### 1) Rapat Tim Produksi

Rapat tim produksi bertujuan untuk membahas teknis dan gambaran umum terkait video yang akan dibuat. Selain itu juga membahas daftar kebutuhan peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam proses *shooting*. Rapat tim produksi diselenggarakan pada hari Jumat tanggal 16 Agustus 2019 bertempat di kantin PTBB FT UNY. Hasil kegiatan rapat tim produksi adalah *shooting* dilakukan di Lab *Patisery* PTBB FT UNY pada Rabu 21 Agustus 2019 dan beberapa teknis *shooting* lainnya terkait peralatan, bahan dan anggaran. Alat yang digunakan pada saat pengambilan gambar disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Peralatan yang Digenakan Saat Produksi Video

No	Nama Alat	Gambar
1	Kamera	 Sonny A 6000 16-50mm      Cannon 500D
2	<i>Lighting</i>	 Bestluck New Pro F600
3	<i>Microphone</i>	 Boya Clip-on
4	<i>Stabilizer</i>	 Zhiyun Crane V2
5	<i>Tripod</i>	 Libec 650EX

## 2) *Setting* Tempat

*Setting* tempat bertujuan agar proses *shooting* dapat berjalan efektif, efisien serta memenuhi tuntutan naskah video. *Setting* tempat meliputi area *shooting* gambar, area preparasi dan area *blocking camera* dan *lighting*. *Setting* tempat dilaksanakan pada Rabu 21 Agustus 2019 dari pukul 8.00 hingga 13.00 WIB. Sehari sebelumnya yaitu 20 Agustus 2019 dilakukan pemeriksaan alat dan preparasi bahan yang akan digunakan dalam proses *shooting* video.

## 3) *Take* Video

*Take* video dilaksanakan pada Rabu 21 Agustus 2019 bertempat di Lab Patisery PTBB FT UNY dari pukul 13.00 hingga 23.00 WIB. Proses *take* video diawali dari *take* presenter dilanjutkan materi tutorial.



Gambar 11. *Behind the Scene*



Gambar 12. Proses *Shooting Presenter*

a) Proses Persiapan

Proses persiapan meliputi *check sound*, *ploting kamera* dan *lighting*, serta *setting* tempat untuk *inframe* video. Proses persiapan *shooting* dilakukan dengan arahan *director* agar sesuai dengan naskah dan video yang diinginkan. *Ploting* kamera dalam proses *shooting* video pembelajaran ini ditampilkan pada gambar. *Ploting lighting* dalam proses *shooting* video pembelajaran ini ditampilkan pada gambar.

b) Proses *Shooting*

Proses *take* video diawali dari *take* presenter dilanjutkan materi turorial. Setiap *take scene* selalu dilakukan *review* untuk menentukan apakah harus *retake* atau tidak. Bagian yang harus diperhatikan dalam proses *review* adalah ekspresi wajah presenter, kejelasan pengucapan, intonasi, adanya kebocoran baik *inframe* maupun suara asing dan kesesuaian pengucapan dengan naskah. Setiap *scene* yang telah di *take* dan dinyatakan lolos oleh *director* maka nama filenya dicatat dalam naskah video. Begitu pula suara presenter juga dicatat di dalam naskah video.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam proses *shooting* dibagi menjadi 3 teknik besar yaitu *angle shoot camera*, *panning camera* dan *shoot level*. Teknik Pengambilan gambar disajikan dalam Tabel 10.

Tabal 10. Teknik Pengambilan Gambar

No	Teknik Kamera	Visual
1	<i>Eyes Level Angle</i>	
2	<i>High Angle</i>	
3	<i>Low Angle</i>	
4	<i>Medium Close Up</i>	
5	<i>Close Up</i>	

b. Pasca Produksi Video ( *editing* )

1) *Editing* Video

Proses *editing* video dilakukan oleh editor dengan berdasarkan naskah video.

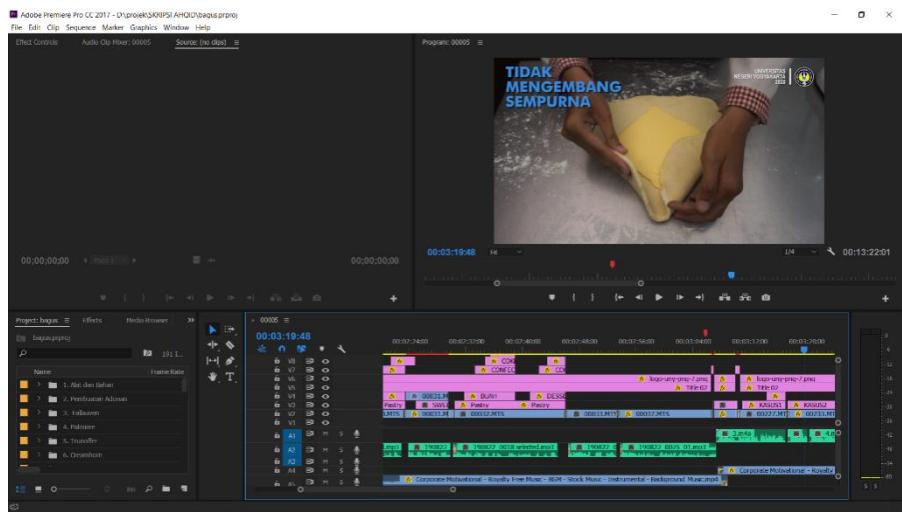
Sebelum dilakukan *editing*, *director* bersama editor melakukan sortir *file* yang

akan digunakan dalam *editing* video. Proses *editing* dilakukan juga pemeriksaan oleh dosen pembimbing dengan melakukan *review* hasil video sementara hingga dinyatakan layak kemudian memasuki tahap selanjutnya yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket validasi. Proses sortir *file* dilakukan pada tanggal 20 September 2019 dan proses *editing* dilakukan selama 4 bulan dari tanggal 20 September 2019 hingga 20 Januari 2020. Video dinyatakan layak ke tahap selanjutnya pada tanggal 20 Januari 2020. Penggunaan transisi, gambar dan *font* serta *backsound* ditampilkan dalam Tabel 11.

Tabel 11. Tambahan Dalam Proses *Editing*

No	<i>Editing</i>	Nama
1	Transisi	<i>Dip to Black, Cross Dissolve, Constant Gain ,Smooth Slide Left, Smooth Slide Right, Smooth Slide Up, Smooth Slide Down, Smooth Zoom In, Smooth Zoom Out</i>
2	<i>Font</i>	<i>Arial, Candara, Futura Md BT, Trajan Pro 3</i>
3	<i>Effect</i>	<i>Opacity, Motion, Lumetri Color (Cinescape 50), Linear Wipe, Warp Stabilizer, Fast Blur,Brightness and Contrast, Color Balance</i>
4	<i>Backsound</i>	<i>Corporate motivational</i>
5	Sisipan objek	<i>Image Shape</i>

Proses *editing* video menggunakan *software* Adobe Premier CC 2017. Proses *editing* meliputi perangkaian video, penambahan transisi, *effect*, objek (gambar, *shape* dan *text caption*), dan pemberian *backsound*.



Gambar 13. Worskspace proses *editing* video dengan Adobe Premier CC 2017

## 2) Pengisian Suara

*Take* suara untuk *dubber* dilakukan pada tanggal 18 Desember 2019 di Ruang Sidang Skripsi PTBB FT UNY pukul 11.00 sampai 14.00 WIB dan 6 Januari 2020 di KPLT FT UNY lantai 3 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB. Pengisian suara dilakukan dengan beracuan pada video sementara untuk memberi gambaran umum alur video. Pengisian suara dilakukan oleh *dubber* bersama *director* untuk mengarahkan intonasi dan pemeriksaan suara apakah sudah layak atau belum. Perekaman suara dilakukan dengan perangkat perekaman yang terpasang pada perangkat gawai. *File* suara setiap *scene* dilakukan proses *listening* untuk menentukan apakah harus *retake* atau sudah layak. Apabila *file* sudah layak kemudian *file* diganti namanya sesuai nomor *scene* dan ditulis pada lembar naskah. Aplikasi yang digunakan untuk *editor sound* adalah Adobe Audition CC 2017.

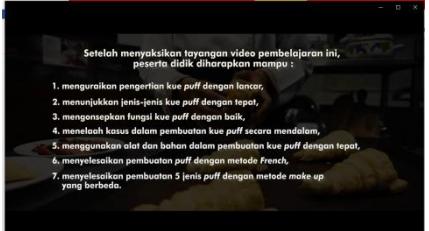


Gambar 14. Worskspace proses *editingsound* denganAdobe Audition CC 2017

### c. Proses Perbaikan (Revisi dan Validasi)

Sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan materi, video terlebih dahulu dilakukan *review* dan diberi koreksi oleh tim produksi agar saat masuk kepada ahli untuk validasi tidak mendapatkan banyak revisian dalam video. Revisi dilakukan sebanyak 2 kali. Bagian bagian yang mendapat revisi disajikan pada Tabel 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18.

Tabel 12. Revisi Video ke 1 Bagian Opening Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi
semua	<i>Text</i> kanan atas: 2019 	2020 
00.00-00.06	<i>Dubberopening</i> belum dimasukkan	Memasukan <i>dubberopening</i>
00.07 - 11	<b>Oleh danDosen</b> tidak perlu <b>Juli 2019</b> 	(Hapus) Februari 2020 
00:11 – 00:13	<i>Text:</i> Mempersembahkan 	Delete 
00:16 – 00:27	"Setelah <b>peserta didik</b> yang menyaksikan tayangan video pembelajaran ini diharapkan:" Setiap IPK tidak diawali dengan huruf kecil dan tidak diakhiri dengan tanda koma	"Setelah menyaksikan tayangan video pembelajaran ini, <b>peserta didik</b> diharapkan <b>mampu</b> :" Setiap IPK diawali dengan huruf kecil dan diakhiri koma 
00.16-00.29	<i>Caption</i> IPK tidak muncul satu persatu Penyebutan IPK terlalu cepat	IPK dimunculkan satu persatu sesuai <i>dubber</i> Durasi video disesuaikan panjang <i>dubber</i>

Tabel 13. Revisi Video ke 1 Bagian Materi Pengantar Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi
00:37 – 00:40	<i>Text:</i> NikitaPresenter 	<i>Delete</i> 
01:37 – 01:54	Bocor suara orang 2 kali	<i>Delete</i>
01:55 – 01:57	<i>Text:</i> "Asin dan Berempah"	<i>Text:</i> asin dan berempah 
02.11-02.12	<i>Textbreakfast</i> muncul tidak sesuai vokal presenter	Disesuaikan
02:17 – 02:19	<i>Text:</i> "Manis atau Masam" 	<i>Text:</i> manis atau masam 
02.20-02.29	<i>Text:</i> COKLAT 	<i>Text:</i> COKELAT 
02.50-02.58	Presenter keluar kontak dari kamera 	Dipotong /ditutup dengan <i>caption</i>

Tabel 14. Revisi Video ke 1 Bagian Materi Kasus Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi
03:08 – 03:12	<i>Text:</i> Tidak Mengembang Sempurna 	Posisi <i>text</i> diatur supaya tidak menabrak obyek utama 
03:41 – 03:42	<i>Text:</i> Suhu Rendah 	<i>Text:</i> suhu rendah 
03:47 – 03:49	Video tidak sesuai <i>script</i> . 	Take ulang video. Suhu 170 °C. 
03:51 – 03:55	<i>Text</i> :TIDAK RATA menabrak objek 	Posisi <i>text</i> diatur supaya tidak menabrak obyek utama 
04:06 – 04:11	<i>Text:</i> TIDAK MATANG SEMPURNA 	Posisi <i>text</i> diatur supaya tidak menabrak obyek utama 

Waktu	Kesalahan	Revisi
	Bocor lalat terbang 	
04:15 – 04:17	Fokus kamera salah (ke tangan) 	Fokus ke kamera ke <i>puff pastry</i> . 
04.30-04.45	<i>Scene 6</i> salah penempatan	Diletakkan setelah penyebutan alat dan bahan

Tabel 15. Revisi Video ke 1 Bagian Alat, Bahan dan Pembuatan Adonan Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi
04.10- 04.11	<i>Dubber</i> tidak sesuai <i>caption</i>	<i>Retake</i> bunyi “Cetakan”
04:50 – 04:56	Cara pengambilan gambar (alat-alat ditumpuk di atas baki) tidak menarik karena tidak fokus	<i>Shoot</i> ulang. Jangan ada penumpukan antar alat.   
05:22 – 05:23	<i>Text:</i> ICE WATER	<i>Text:</i> COLD WATER ( <i>Retakevocal</i> )   
05:30 – 05:44	Posisi <i>text</i> sering menabrak bahan <i>Dubber</i> salah, <i>Text:</i> ROUGH	Sebisa mungkin diatur <i>text</i> jangan menabrak obyek <i>Vocal:</i> Roux, <i>Text:</i> Roux   
06:06 – 06:09	Warna <i>text</i> putih tidak terlihat	Warna dibuat kontras.   

Tabel 16. Revisi Video ke 1 Bagian Materi *Make-up* Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi
06:17 – 07:25	Warna <i>text</i> putih tidak terlihat 	Warna dibuat kontras 
07:29 – 08:51	Warna <i>text</i> putih tidak terlihat 	Warna dibuat kontras 
08:53 – 9:57	Warna <i>text</i> putih tidak terlihat 	Warna dibuat kontras 
10:00 – 11:31	Warna <i>text</i> putih tidak terlihat 	Warna dibuat kontras 
11:35 – 12:59	Warna <i>text</i> putih tidak terlihat 	Warna dibuat kontras 

Tabel 17. Revisi Video ke 1 Bagian Penutup Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi				
13.07- 13.13	Mulut presenter tidak sesuai dengan suara	Sesuaikan				
13.00- 13.13	Bagian kredit tidak tertulis validator materi Janti <b>VALIDATOR VIDEO</b>	Dituliskan <b>VALIDATOR MEDIA</b> <b>PRESENTER</b>				
	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">           PENULIS NASKAH            DOSEN PEMBIMBING            DIRECTOR            CAMERAMAN            NARATOR            EDITOR              VALIDATOR VIDEO            VALIDATOR MATERI            PERAGA            TERIMAKASIH KEPADA         </td> <td style="text-align: center;">           AHQID TYAS PAMBUDI            ANDIAN ARI ANGGRAENI, M.Sc            AHQID TYAS PAMBUDI            KHABIB ANWARI            VIQIA NURANI NIKITA            KHABIB ANWARI, VIQIA NURANI NIKITA,            BAGUS SANTOSA            WIKA RINAWATI, M.Pd.            RIZQUE AULIANA, M.Kes.            FATHIA BELA AYUNINGTYAS            KAWAN-KAWAN YANG TELAH MEMBANTU         </td> <td style="text-align: center;">           PENULIS NASKAH            DOSEN PEMBIMBING            DIRECTOR            CAMERAMAN            PRESENTER            EDITOR              VALIDATOR MEDIA            VALIDATOR MATERI            PERAGA            CREW SHOOTING            TERIMAKASIH KEPADA         </td> <td style="text-align: center;">           AHQID TYAS PAMBUDI            ANDIAN ARI ANGGRAENI, M.Sc            AHQID TYAS PAMBUDI            KHABIB ANWARI            VIQIA NURANI NIKITA            KHABIB ANWARI, VIQIA NURANI NIKITA,            BAGUS SANTOSA            WIKA RINAWATI, M.Pd.            RIZQUE AULIANA, M.Kes.            JANTI UTAMI, S.Pd.            FATHIA BELA AYUNINGTYAS            ADE BAGUS FADILAH            KAWAN-KAWAN YANG TELAH MEMBANTU         </td> </tr> </table>	PENULIS NASKAH DOSEN PEMBIMBING DIRECTOR CAMERAMAN NARATOR EDITOR  VALIDATOR VIDEO VALIDATOR MATERI PERAGA TERIMAKASIH KEPADA	AHQID TYAS PAMBUDI ANDIAN ARI ANGGRAENI, M.Sc AHQID TYAS PAMBUDI KHABIB ANWARI VIQIA NURANI NIKITA KHABIB ANWARI, VIQIA NURANI NIKITA, BAGUS SANTOSA WIKA RINAWATI, M.Pd. RIZQUE AULIANA, M.Kes. FATHIA BELA AYUNINGTYAS KAWAN-KAWAN YANG TELAH MEMBANTU	PENULIS NASKAH DOSEN PEMBIMBING DIRECTOR CAMERAMAN PRESENTER EDITOR  VALIDATOR MEDIA VALIDATOR MATERI PERAGA CREW SHOOTING TERIMAKASIH KEPADA	AHQID TYAS PAMBUDI ANDIAN ARI ANGGRAENI, M.Sc AHQID TYAS PAMBUDI KHABIB ANWARI VIQIA NURANI NIKITA KHABIB ANWARI, VIQIA NURANI NIKITA, BAGUS SANTOSA WIKA RINAWATI, M.Pd. RIZQUE AULIANA, M.Kes. JANTI UTAMI, S.Pd. FATHIA BELA AYUNINGTYAS ADE BAGUS FADILAH KAWAN-KAWAN YANG TELAH MEMBANTU	
PENULIS NASKAH DOSEN PEMBIMBING DIRECTOR CAMERAMAN NARATOR EDITOR  VALIDATOR VIDEO VALIDATOR MATERI PERAGA TERIMAKASIH KEPADA	AHQID TYAS PAMBUDI ANDIAN ARI ANGGRAENI, M.Sc AHQID TYAS PAMBUDI KHABIB ANWARI VIQIA NURANI NIKITA KHABIB ANWARI, VIQIA NURANI NIKITA, BAGUS SANTOSA WIKA RINAWATI, M.Pd. RIZQUE AULIANA, M.Kes. FATHIA BELA AYUNINGTYAS KAWAN-KAWAN YANG TELAH MEMBANTU	PENULIS NASKAH DOSEN PEMBIMBING DIRECTOR CAMERAMAN PRESENTER EDITOR  VALIDATOR MEDIA VALIDATOR MATERI PERAGA CREW SHOOTING TERIMAKASIH KEPADA	AHQID TYAS PAMBUDI ANDIAN ARI ANGGRAENI, M.Sc AHQID TYAS PAMBUDI KHABIB ANWARI VIQIA NURANI NIKITA KHABIB ANWARI, VIQIA NURANI NIKITA, BAGUS SANTOSA WIKA RINAWATI, M.Pd. RIZQUE AULIANA, M.Kes. JANTI UTAMI, S.Pd. FATHIA BELA AYUNINGTYAS ADE BAGUS FADILAH KAWAN-KAWAN YANG TELAH MEMBANTU			
13:20 – 13:24		<p>Sumber musik dituliskan Sumber gambar dengan <i>bit.ly</i></p> <div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; text-align: center;">           SUMBER MEDIA             ZUPPA SOUP - <a href="http://bitly/2TUUiS4">HTTP://BITLY/2TUUiS4</a>            KUE MAKUTA - <a href="http://bitly/2UHYx0L">HTTP://BITLY/2UHYx0L</a>             CORPORATE MOTIVATIONAL - ROYALTY FREE MUSIC         </div>				

Tabel 18. Revisi Video ke 2 Oleh Tim Produksi

Waktu	Kesalahan	Revisi
	Penyebutan IPK terlalu cepat	Perlambat <i>dubber</i>
01.30-01.34	Pengulangan menyebut korsvet	Dihapus. Cukup pengucapan sekali
	Bagian alat terlalu gelap	Cerahkan
		
01.30-01.34	<i>Caption “Lemak Corsvet”</i> 	Diganti <b>“Corsvet/Pastry Margarine”</b> 
01.30-01.34	<i>Shape</i> hitam muncul tanpa <i>ext</i> 	<i>Shape</i> hitam dimunculkan dan di keluarkan bersama <i>text</i> jadi tidak terpisah 
02.16-02.18	Ada waktu dimana <i>shape</i> hitam ada tapi tanpa <i>ext</i> 	Dikeluarkan bersama teks yang pertama (sayur, bahan hewani, daging/ikan). Kemudian dimunculkan kembali bersama teks yang kedua ( <i>appetizer</i> dll) 
02.38-	Ada waktu dimana <i>shape</i> hitam ada	Dikeluarkan bersama teks yang

Waktu	Kesalahan	Revisi
02.42	tapi tanpa <i>ext</i> 	pertama (buah-buahan dll). Kemudian dimunculkan kembali bersamaan teks yang kedua ( <i>dessert</i> dll). 

#### d. Proses Validasi Oleh Ahli

Validasi media dilakukan kepada 1 orang dosen ahli materi dan 1 orang guru SMK N 2 Godean yang mengampu mata pelajaran Pasry dan Bakery. Validasi materi dilakukan pada tanggal 27 dan 28 Januari 2020. Hasil validasi dari ahli materi disajikan dalam tabel 19.

Tabel 19. Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Pembelajaran	100,0 %	Sangat Layak
2	Materi	96,7 %	Sangat Layak
3	Manfaat	100,0 %	Sangat Layak
4	Penggunaan	100,0 %	Sangat Layak
5	Keseluruhan	97,9 %	Sangat Layak

Uji kelayakan oleh ahli materi yaitu guru dan dosen didapatkan hasil secara keseluruhan adalah sangat layak dengan hasil 97,9 %. Penilaian terhadap aspek pembelajaran mendapatkan 100% atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan dalam konteks proses pembelajaran seperti kesesuaian materi video terhadap bahan ajar, IPK, tujuan pembelajaran dan kurikulum yang dipakai disekolah. Penilaian terhadap aspek materi mendapatkan 96,7 % atau sangat

layak. Hasil tersebut merepresentasikan kelayakan terhadap isi materi jelas, materi disampaikan secara kontinu, penyampaian presenter baik dan menarik, materi valid, instruksi jelas, langkah kerja jelas dan tidak membingungkan, bahasa dan pemilihan kata tepat sesuai EYD dan karakter siswa serta penyajian materi secara keseluruhan dikemas dengan menarik dan mudah dipahami. Penilaian terhadap aspek manfaat mendapatkan 100 % atau sangat layak. Hasil tersebut merepresentasikan kelayakan terhadap penggunaan media mudah dan sesuai dengan fasilitas sekolah. Penilaian terhadap aspek manfaat mendapatkan 100 % atau sangat layak. Hasil pada bagian ini merepresentasikan kelayakan terhadap efektivitas media, dapat digunakan di mana dan kapan saja serta dapat video dapat memberi pengalaman belajar baru. Catatan dalam tahap validasi materi video ditambahkan dan menjadi revisi video. Catatan tersebut adalah penyebutan *corsvet* sebaiknya ditambahkan atau diganti menjadi *pastry margarine* yang lebih umum. Kue *puff* sebenarnya juga bisa dibuat dengan *butter* dengan teknik *scotch*. Namun penggunaan *corsvet* sebenarnya sudah cukup bagi siswa SMK agar tidak bingung dengan materi yang ada. Selain itu penjelasan jenis tepung terigu sebenarnya bisa ditambahkan dari *bread flour* menjadi terigu protein tinggi. Namun penyebutan *bread flour* dirasa sudah cukup merepresentasikan terigu protein tinggi.

Tahap validasi media dilakukan kepada 1 orang dosen ahli media. Validasi dilakukan pada tanggal 30 Januari 2020. Hasil validasi dari ahli media disajikan dalam Tabel 20.

Tabel 20. Hasil Validasi dari Ahli Media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Media	96,3 %	Sangat Layak
2	Manfaat	91,7 %	Sangat Layak
3	Penggunaan	96,4 %	Sangat Layak
4	Keseluruhan	95,8 %	Sangat Layak

Uji kelayakan oleh ahli media didapatkan hasil secara keseluruhan adalah sangat layak dengan hasil 95,8 %. Penilaian terhadap aspek media mendapatkan 96,3 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan terhadap tingginya kualitas grafik, kejelasan suara (*dubber* dan *presenter*) dan *backsound*, intonasi *dubber* dan *presenter* yang baik, warna yang serasi, *talent* memperagakan dengan baik, ilustrasi yang tepat sesuai pesan, *lay-out* yang menarik dan kontinu, pencahayaan yang cukup, hasil *keriting* yang menarik, *anglekamera* yang bervariasi, bahasa yang mudah dimengerti, *effect* yang menarik dan tidak berlebihan, *font* yang mudah dibaca dan menarik serta durasi video yang cukup. Penilaian terhadap aspek manfaat mendapatkan 91,7 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan video yang dapat motivasi siswa, efektif sesuai tujuan dan media yang menarik perhatian pengguna. Penilaian terhadap aspek manfaat mendapatkan 96,4 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan terhadap kemudahan penggunaan media, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja baik klasikal maupun individual, penyebarluasan dan penyimpanan yang mudah serta media yang independen. Tidak ada catatan yang diberikan oleh ahli media hanya saja ahli media menyampaikan beberapa penilaian yang tidak bisa maksimal. Penilaian tersebut diantaranya pencahayaan yang sebenarnya lebih

baik jika lebih terang terutama di bagian oven. Selain itu *lay-outbackground* presenter dinilai kurang menarik karena terlalu banyak objek yang masuk kamera. Selain itu suara *dubber* sudah baik namun akan lebih baik lagi untuk naikkan volumenya.

#### 4. Tahap *Disseminate*

##### a. Proses Uji Kelayakan Oleh Siswa

Uji kelayakan media dilakukan di SMK N2 Godean pada hari Jumat 31 Januari 2020. Dilakukan kepada 31 orang siswa secara acak di kelas XII. Proses validasi dilakukan dengan penayangan video menggunakan proyektor. Hasil validasi oleh siswa disajikan pada Tabel 21.

Tabel 21. Uji Kelayakan Oleh Siswa

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Pembelajaran	93,0 %	Sangat Layak
2	Materi	91,5 %	Sangat Layak
3	Media	90,6 %	Sangat Layak
4	Penggunaan	92,3 %	Sangat Layak
5	Manfaat	91,3 %	Sangat Layak
6	Keseluruhan	91,2 %	Sangat Layak

Uji kelayakan oleh siswa didapatkan hasil secara keseluruhan adalah sangat layak dengan hasil 91,2 %. Penilaian terhadap aspek pembelajaran mendapatkan 93,0 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan dalam konteks proses pembelajaran seperti materi sesuai dengan bahan ajar dan kurikulum yang digunakan. Penilaian terhadap aspek materi mendapatkan 91,5 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan terhadap isi materi yang jelas dan kontinu, penyampaian presenter yang tidak membingungkan serta materi yang

dibawakan valid. Penilaian terhadap aspek media mendapatkan 90,6 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan terhadap kualitas grafik yang tinggi, suara jelas dan *backsound* tidak mengganggu, warna serasi, *talent* tidak membingungkan, ilustrasi sesuai pesan, *lay-out* yang menarik, pencahayaan yang cukup, hasil *editing* secara keseluruhan baik, media yang menarik dan durasi video yang cukup. Penilaian terhadap aspek penggunaan mendapatkan 92,3 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan terhadap penggunaan yang mudah dan sesuai dengan fasilitas. Penilaian terhadap aspek manfaat mendapatkan 91,3 % atau sangat layak. Hasil ini merepresentasikan kelayakan terhadap video yang efektif, dapat penggunaan di mana dan kapan saja serta dapat memberikan pengalaman belajar baru. Banyak komentar yang diberikan oleh siswa di angket penilaian media. Selain penilaian yang baik ada catatan negatif yang diberikan yaitu proses pembuatan adonan yang singkat. Namun catatan itu tidak merata di semua instrumen dituliskan. Hal ini bisa berarti bahwa lebih banyak yang tidak memiliki persepsi seperti itu. Selain itu materi bagian itu dibuat singkat karena memang bukan menjadi pokok bahasan di video ini



Gambar 15. Penayangan Video di Kelas

b. Pengunggahan di situs video *sharing*

Penyebarluasan video *makeuppuffpastry* dilakukan di situs YouTube dengan akun Boga UNY. Pengunggahan dilakukan pada tanggal 31 Januari 2020. Pengunggahan dilakukan dengan membuat deskripsi video, membuat *tag* yang sesuai dengan konten video dan membuat *thumbnail* video. Video dapat di akses dengan alamat URL :<https://youtu.be/s0oss2m5mDY>



Gambar 16. Tampilan Video yang Diunggah di YouTube

## B. Kajian Produk Akhir

Setelah melalui 2 kali revisi oleh tim produksi, validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji kelayakan kepada siswa, didapatkan produk akhir video pembelajaran *make-up puff pastry*. Berikut kajian dan pembahasan materi video pembelajaran *make-up puff pastry*:

### 1. Pembukaan



Gambar 17. Visual Bagian Pembukaan

Bagian pembukaan memuat 2 *scene* yang meliputi judul dan identitas video serta IPK materi yang dimuat. Pada bagian pembukaan menggunakan suara *dubber* dalam menyampaikan isi narasinya serta menggunakan *caption* bantu memudahkan memvisualkan suara. Visual yang ditampilkan adalah beberapa potongan adegan dalam video. Bagian pembukaan video dimaksudkan untuk memberikan pesan yang merepresentasikan isi video selanjutnya. Hal ini diharapkan agar penonton dapat mempersiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan selanjutnya. Judul dan identitas video ditampilkan untuk memberikan informasi terkait pembuat video, instansi dan tahun diproduksi. IPK dimaksudkan untuk menginformasikan tentang pencapaian yang diharapkan dari pembuat video. Bagian pembukaan memiliki durasi selama 41 detik.

## 2. Pengantar Materi



Gambar 18. Visual Bagian Materi

Pada bagian pengantar materi memuat 2 *scene* yang meliputi pengertian, karakteristik produk, klasifikasi dan fungsi puff pastry. Beberapa narasi yang bersifat emosional ditambahkan untuk menciptakan keakraban antara presenter dan pengguna. Materi pada bagian ini disampaikan seluruhnya oleh presenter dan *caption* yang dimunculkan dalam menyampaikan materi. Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran awal terkait produk yang akan dibuat pada bagian selanjutnya. Durasi bagian ini adalah 2 menit 10 detik.

## 3. Kasus dalam pembuatan puff pastry



Gambar 19. Visual bagian Kasus Pembuatan.

Bagian kasus pembuatan *puff pastry* memuat 1 *scene* namun dibagi ke dalam 15 adegan merepresentasikan 6 kasus kegagalan produk. 6 kasus kegagalan produk terdiri dari permukaan berkeriput, tidak mengembang sempurna, berminyak, tidak rata, tidak matang sempurna, dan bentuk kurang presisi. Materi

pada bagian ini disampaikan seluruhnya oleh *dubber* sehingga visualisasinya menggunakan *caption* dan kumpulan adegan-adegan. Bagian ini dimaksudkan untuk menginformasikan kepada penonton agar memperhatikan penyebab kasus-kasus kegagalan yang sering terjadi. Pembuat video berharap penonton dapat menghindari penyebab tersebut sehingga mendapatkan produk *puff pastry* yang sesuai dengan kriteria yang baik. Materi ini ditambahkan karena sering terjadi selama pembuatan *puff pastry*, sehingga menyebabkan penampilan produk tidak baik. Durasi bagian ini adalah 1 menit 31 detik.

#### 4. Pembuatan adonan



Gambar 20. Visal Persiapan Alat

Gambar 21. Visual Persiapan Bahan

Pada bagian alat dan bahan memuat *3scene* yang meliputi bahan pembuatan adonan, bahan *filling* (isian) dan bahan *topping* serta alat yang dibutuhkan. Materi pada bagian ini disampaikan seluruhnya oleh *dubber*, sehingga visualisasinya menggunakan *caption* dan kumpulan adegan-adegan. Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran keperluan bahan dan alat yang dibutuhkan dan dimungkinkan dipakai selama proses pembuatan puff pastry. Pada bagian bahan filling dan topping sengaja ditambahkan 2 bahan yang tidak dipakai secara langsung dalam video namun penggunaannya disebut dalam narasi saat pembentukan adonan. Bahan yang dimaksud adalah cokelat blok dan

mesis.Caption ditambahkan untuk memudahkan penonton yang belum familier dengan nama-nama bahan dan alat yang dipakai sehingga diharapkan dapat memudahkan dalam mengingatnya. Durasi bagian ini adalah 56 detik terdiri dari 34 detik untuk bahan dan 22detik untuk alat.

##### 5. Prosedur Pembuatan Adonan



Gambar 22. Visual Bagian Prosedur Pembuatan Adonan

Pada bagian prosedur pembuatan adonan memuat 1 *scene* terdiri dari 11 adegan yang memuat materi pencampuran (*mixing*), pengistirahatan (*testing*), pelapisan lemak (*laminating*) dan penyelesaian akhir (*finishing*). Narasi yang bersifat emosional juga ditambahkan untuk memberikan motivasi kepada pengguna agar mempelajari dan menguasai keterampilan pada proses pembuatan adonan ini. Narasi ini ditambahkan karena dirasa sangat penting.Hal ini disebabkan proses pembuatan adonan *puff* tidaklah mudah dan memiliki tingkat kesulitan tinggi sehingga perlu melatihnya.Materi pada bagian ini disampaikan seluruhnya oleh *dubber* sehingga visualisasinya menggunakan *caption* dan kumpulan adegan-adegan. Ada pula narasi motivasi yang disampaikan oleh presenter, sehingga diharapkan dapat memberikan ikatan emosional dengan adanya kontak mata meskipun terjadi secara tidak langsung. Bagian dimaksudkan

untuk memberikan gambaran awal terkait produk yang akan dibuat pada bagian selanjutnya. Bagian ini memiliki durasi 1 menit 26 detik.

#### 6. Proses *make-up*



Gambar 23. Visual Bagian *Make-up Puff Pastry*

Bagian proses *make-up puff pastry* memuat 5 *scene* terdiri dari proses *make-up vol-au-vent, palmiere, turnover, cremehorn* dan *pinwheel*. Setiap pergantian metode *make-up* diberi transisi nama metode *make-up*. Hal ini dimaksudkan untuk memisahkan satu metode dengan metode yang lain. Selain itu diharapkan penonton bisa mempersiapkan diri memperhatikan materi selanjutnya. Materi pada bagian ini disampaikan seluruhnya oleh *dubber* sehingga visualisasinya menggunakan *caption* dan kumpulan adegan-adegan. Beberapa narasi materi kasus juga ditambahkan untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya. Bagian ini memiliki durasi paling lama dalam video 6 menit 28 detik. Hal ini menunjukkan bahwa materi ini menjadi bagian paling banyak dibahas dan menjadi pokok bahasan dalam video ini. Pada bagian penutup disampaikan motivasi kepada penonton untuk selalu meningkatkan keterampilan dan selalu berlatih agar lebih baik lagi. Bagian ini disampaikan oleh presenter agar memiliki dapat memunculkan emosi yang diharapkan. Bagian kredit berisi tim produksi video,

*link* gambar yang dipakai dan nama *backsound*. Bagian ini memiliki durasi 23 detik.

## 7. Penutup



Gambar 24. Visual Bagian Penutup

Bagian penutup video memuat 2 *scene* yang terdiri dari narasi penutup dan kredit. Pada bagian penutup disampaikan narasi motivasi oleh presenter yang diharapkan bisa menambah motivasi belajar penontonnya. Selain itu suasana video yang dibangun agar lebih terasa nyata dan tidak kaku. Di bagian ini presenter mngajak siswa untuk senantiasa melatih keterampilan dan *skill* memasak siswa terutama dalam menginovasikan bentuk bentuk *puff pastry* yang lebih bervariasi. Bagian kredit ditampilkan untuk menginformasikan siapa saja pihak yang terlibat dalam pembuatan video ini. Selain itu juga disajikan *link* gambar dan identitas *backsound* yang digunakan dalam video. Bagian ini memiliki durasi 26 detik.

## C. Pembahasan Penelitian Pengembangan Video *Make-up Puff Pastry*

### 1. Penentuan Materi

Penentuan materi video seharusnya memuat materi yang memang sangat dibutuhkan visualisasi dalam bentuk media grafik bergerak. Hal ini disebabkan

pembuatan video yang diproduksi jika memang sedang tidak dibutuhkan dalam bentuk visualisasi hanya akan membuang waktu dan biaya. Apabila video telah dibuat namun bisa dipahami dengan menutup mata (mendengarnya saja) maka media yang paling tepat adalah rekaman seperti *podcast (iPod-Broadcast)* (Hansch *et al.*, 2015:16). Disisi lain, video pembelajaran tidak hanya sekedar memvisualisasikan suatu materi, namun dapat menggantikan kehadiran guru di kelas maupun di lab/bengkel untuk menggantikan demonstrasi langsung (McKenny, 2011:6). Pemaparan materi bisa berupa *talking head, presentation slides with voice-over, picture-in-picture, text-overlay, khan-style tablet capture, udacity style tablet capture, actual paper/whiteboard, screencast, animation, classroom lecture, recorded seminar, interview, conversation, live video, webcam capture, demonstration, on location, dan green screen*(Hansch *et al.*, 2015: 34). Selain dapat mengurangi penggunaan bengkel/lab secara klasikal, video pembelajarandan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (McKenny, 2011:4).

Kajian yang dilakukan dilapangan mendapatkan hasil bahwa materi *puff pastry* dengan kode pada KD adalah 3.10 dan 4.10 di mata pelajaran Pastry dan Bakery membutuhkan visualisasi pada bagian langkah kerja. Sebelumnya telah dikembangkan video serupa dengan tema *puffpastry* namun menitikberatkan pada proses pembuatan adonan dengan metode *english* dan hanya menggunakan 1 teknik *makeup* saja(Nasya & Rinawati, 2018:1-10).Oleh karena itu materi yang dipilih dalam video ini adalah menitikberatkan pada macam macam teknik *makeup* adonan *puffpastry*. Selain itu materi pengantar *puff* juga ditambahkan. Sedangkan materi *hygiene* dan personal *grooming* tidak ditambahkan karena

sudah tercantum di video sebelumnya. Materi pembuatan adonan dan pelipatan juga ditambahkan sekilas. Materi ini ditambahkan agar menjadi pelengkap video sebelumnya. Materi dalam video ini juga ditambahkan terkait kasus kegagalan dan penyebabnya. Materi ini ditambahkan karena dalam proses pembuatan puff pastry memiliki titik kritis yang perlu diperhatikan untuk menghindari kegagalan produk. Materi tersebut adalah permukaan berkeriput/berkerut,tidak mengembang sempurna,tekstur berminyak, permukaan mengembung/tidak rata, produk tidak matang sempurna dan bentuk tidak presisi. Materi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik terkait hal hal yang harus dihindari agar mendapatkan hasil produk yang sesuai karakteristik *puff* yang baik.

## 2. Penentuan Media Video

Pengembangan video pembelajaran sangat tepat sebab media yang mulai diminati seiring berkembangnya pembelajaran *online*. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya penelitian yang mengembangkan video sebagai media pembelajaran dan situs belajar *online* yang menggunakan video sebagai salah satu komponennya (seperti ruang\_guru, *MOOCs* dan *Unhangout*) . Video baik *online* maupun *offline* memiliki kelebihan yang paling menonjol adalah dapat dilakukan *multiplaying* sehingga pemahaman peserta didik bisa meningkat dengan seiring banyaknya mengulang ulang video (McKenny, 2011:7). Selain itu jaringan yang sudah dikembangkan saat ini di Indonesia memungkinkan mengakses berbagai jenis video dengan kualitas tinggi. Berkat jaringan 4G LTE misalnya, akses internet bisa mencapai puncak sampai dengan 1,2 Gbps yang berarti mendekati 2500 kali lebih tinggi dari apa yang dapat dicapai oleh teknologi EDGE. Hal ini

dapat membuat *streaming* di situs video *sharing* seperti YouTube menjadi lebih cepat dengan kualitas gambar yang baik (Denny & Denny, 2017, hal. 67). Masyarakat yang hidup di era internet ini telah banyak meninggalkan cara belajar lama dengan membaca berbagai buku cetak ke buku elektronik (*ebook*) maupun situs *blog*(Abubaker & Lu, 2012:2).

### 3. Tahap Persiapan Produksi

#### a. Pembuatan Skrip Video

Bagian proses persiapan yang harus sangat diperhatikan adalah kejelasan alur video. Hal ini akan menentukan jalannya proses produksi dan *framing* yang akan dibangun di pikiran siswa nantinya. Selain itu pengurutan materi setiap segmen/*scene* harus benar benar disesuaikan dengan indikator pencapaian yang telah disusun. Hal ini menjadi prioritas tertinggi dalam pembuatan video pembelajaran. Keefektifan penyampaian materi video baik dalam narasi maupun visualisasi menjadi prioritas melebihi kualitas kemasan video (terkait teknis, *editing*, videografi, dan peralatan) (Hansch *et al.*, 2015:15). Oleh karena itu validasi materi sebelum produksi video akan sangat membantu hasil akhir dan efektivitas video dalam penyampaian materi.

#### b. Pembentukan Tim Produksi

Penentuan tim produksi dalam hal ini penempatan personal dan *jobdesk* harus diperhatikan betul agar setiap jabatan dalam tim dapat melaksanakan tugasnya dengan profesional. Perlu diperhatikan juga rapat tim produksi dan semua yang terlibat harus dilakukan sampai semua tim paham isi dan teknis proses *shooting* nantinya. Alokasi waktu *shooting* perlu didiskusikan bersama tim agar semua

dapat mengalokasikan waktu sesuai *jobdesk*-nya masing-masing. Hal ini juga menjadi pertimbangan peralatan yang dibutuhkan misalkan *lighting* jika proses produksi sampai malam. Namun hal ini bisa diantisipasi jika lokasi produksi dilakukan di *indoor*.

c. Pemilihan Tempat

Pemilihan *indoor* untuk *take* bagian presenter menjadi pilihan pada video ini. Hal ini dikarenakan *outdoor* memiliki cahaya matahari yang sulit dikontrol dan harus menggunakan filter agar tidak terlalu keras saat mengenai objek. Selain itu mengantisipasi jika terjadi mendung tiba tiba atau gejala alam lainnya yang dapat menghalangi proses *shooting*.

d. Pemilihan *Talent* ( Presenter, *Dubber* dan Instruktur)

Menentukan presenter yang akan dipakai menjadi kesulitan tersendiri. Hal ini dikarenakan saat dilakukan proses pengambilan gambar akan banyak terjadi kesulitan. Misalnya kontak mata presenter, intonasi, improvisasi kalimat dan gerak tubuh. Keahlian mengajar didepan siswa secara langsung akan sangat berbeda dengan mengajar satu arah di depan kamera(Hansch *et al.*, 2015:17).Pihak yang akan memproduksi video akan lebih baik untuk meminta jasa presenter yang tidak mengerti materi yang disampaikan, sehingga hanya akan menyampaikan materi yang tertulis dalam naskah yang sudah divalidasi saja.

Pemilihan *dubber* juga harus diperhatikan dengan baik. Sebaiknya menggunakan *dubber* yang tidak memiliki aksen bahasa daerah yang kuat serta dapat memainkan intonasi sehingga tidak membosankan dan dapat melafalkan setiap kata dengan jelas. Video dapat dimanfaatkan sebagai pengganti demonstrasi

langsung sehingga sebaiknya menggunakan *talent* (peraga prosedural) menggunakan talenta yang memiliki *skill* mendemonstrasikan prosedur (McKenny, 2011:9).

e. Pemilihan Alat

Penentuan peralatan video yang akan digunakan menjadi perhatian yang tidak kalah penting. Pertimbangan yang digunakan adalah biaya dan efektivitas alat. Memanfaatkan peralatan yang ada dan tidak terfokus pada kualitas *videography* yang tinggi juga perlu dipertimbangkan. Membuat video dengan menggunakan peralatan yang canggih tidak berarti akan menghasilkan kualitas video yang bagus pula. Namun juga tidak kemudian menggunakan alat yang serba seadanya. Konsep DIY (*do-it-yourself*) bisa menjadi alternatif konsep video pembelajaran yang dibuat (Hansch *et al.*, 2015:15). Meskipun demikian, setiap instansi dan produsen video pembelajaran biasanya sudah memiliki standar yang telah ditentukan, sehingga standar ini juga tidak boleh diabaikan. Pada penelitian ini menggunakan *lighting* Bestluck Pro New yang merupakan *lighting* dengan reflektor *elipsoidal*. Reflektor *elipsoidal* merupakan reflektor berbentuk lengkungan setengah elips (lonjong) menciptakan efek pancaran tiga dimensi. Jarak masing-masing sisi terhadap sumber cahaya tetap karena bentuknya tersebut membuat cahaya yang dihasilkan memiliki dua *focalpoint* (titik temu fokus cahaya). *Focalpoint* satu berasal dari titik fokus sumber cahaya kemudian memantul kembali ke reflektor yang hasil refleksinya membentuk titik *focal point* 2 yang baru kemudian menyebar (Christianto, 2008, hal. 86). Penggunaan *microphone* Boya Clip-on merupakan pilihan terbaik untuk melakukan perekaman

presenter karena diintegrasikan dengan kamera sehingga memudahkan dalam proses *editing* serta memiliki kabel yang panjang sehingga memungkinkan di ambil dari jarak jauh (Coates *et al.*, 2018:6). Selain itu *microphoneBoya Clip-on* dapat mengatasi kebocoran suara dari luar seperti suara kendaraan dan jeritan orang dengan lebih baik.

#### 4. Tahap Produksi

Proses produksi merupakan bahan dasar yang paling penting dalam proses pengembangan video pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan dan menjadi titik kritis dalam proses ini adalah spesifikasi dan jumlah setiap peralatan perekaman yang dibutuhkan agar efektif dan efisien. Misalnya jumlah kamera yang akan dipakai harus disesuaikan dengan jumlah personil *cameraman* agar. Penggunaan kamera lebih dari satu dapat menambah efektivitas perekaman karena tidak perlu mengulang ulang adegan. Namun jumlah personil *cameraman* juga harus diperhitungkan sesuai dengan anggaran dana yang ada. Meskipun menggunakan satu kamera, perlu untuk mengambil *take* dari perspektif (*angle*) yang berbeda di *scene* yang sama. Hal ini untuk mengurangi *single-shot* yang monoton, sehingga dalam video ini juga dilakukan variasi *anglehighlevel, low level, eye level, close-up, medium close up, full screen, front shoot* dan *side shoot*(McKenny, 2011:5).

Kamera moving digunakan kepada objek yang bergerak agar fokus kamera tetap pada objek. Merekam objek yang bergerak bisa menggunakan teknik panning (kanan-kiri) ataupun tilting (atas-bawah) (Kindem & Musburger, 2005, hal. 78).

Namun pada pembuatan video ini peneliti menggunakan stabilizer Zhyun Crane V2 untuk mendapatkan hasil gambar yang lebih hidup seperti film action (Jarvis,

2020). Penggunaan teknik ini perlu diteliti lagi kebermanfaatannya di video pembelajaran apakah akan membuat lebih menarik atau tidak.

Perlu dilihat dengan jeli hasil *take* yang sudah diambil terkait kesesuaian dengan naskah, pencahayaan, perekaman *sound (dubbing)*. Pencahayaan menggunakan warna cenderung jingga namun cerah untuk menghasilkan efek hangat pada gambar. Fokus video pada objek yang menjadi sorotan harus menjadi perhatian selama proses pengambilan gambar. Hal ini dikarenakan jika tidak teliti dalam proses ini dan sudah memasuki tahap *editing* maka tidak bisa dilakukan apa apa kecuali harus *retake*. *Retake* akan menjadikan proses pembuatan video kurang efektif dan efisien sehingga semakin lama, selain itu kemungkinan terdapat perbedaan pada gambar jelas akan terjadi dan anggaran akan membengkak. Misalnya jika *lighting* kurang terang dan ingin disiasati *brightness*-nya dinaikkan akan berefek memunculkan *noise* pada hasil *editing*.

Proses pengambilan gambar menjadi sangat menentukan hasil akhir sebuah video yang dihasilkan. Penggunaan monitor untuk meloloskan video yang berulang kali diambil saat proses *shooting* sangat diperlukan karena layar *display* di kamera dan monitor bisa saja berbeda(Spannus, 2012:87). Hal ini membuat penilaian estetika seorang *director* menjadi sangat penting terkait keharmonisan warna dan kecukupan luminans. Proses pengambilan gambar dan pengaturan *setting* kamera harus selalu dengan persetujuan *director* sebagai penanggung jawab(Zhang *et al.*, 2019:6)

## 5. Tahap Pasca Produksi

### a. Dubbing

Perekaman *dubbing* sebaiknya dilakukan didalam ruang pendukung multimedia menggunakan program perangkat lunak perekam suara dan mikrofon (McKenny, 2011:5). Namun dalam hal ini peneliti hanya melakukan di tempat yang sepi dan menggunakan perangkat perekaman dari gawai. Kualitas audio yang baik harus menjadi perhatian yang lebih karena audio sangat mempengaruhi konten video yang disampaikan (Hansch *et al.*, 2015:20).

### b. Editing

Proses *editing* video merupakan kunci keberhasilan dalam mengemas bahan dasar video ini menjadi menarik. Kemampuan editor dalam memahami materi video juga harus diperhitungkan karena akan menjadi permasalahan tersendiri apabila editor sendiri tidak memahami materi video yang akan dibuat. Namun hal ini bisa diatasi jika proses *editing* dilakukan bersama *director*. Meskipun, kebanyakan editor biasanya tidak berkenan untuk ditunggu saat melakukan proses *editing*. Hal ini bisa disiasati dengan format skrip yang jelas dan tidak multi tafsir serta panduan *editing* yang dibuat oleh *director*. Oleh karena itu pengetahuan *director* terkait *editing* dan videografi harus baik agar dapat membuat naskah dan panduan *editing* dengan baik dan tidak membingungkan. *Caption* ditambahkan untuk memberikan penekanan pada materi yang dirasa penting dan menjadi kata kunci untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dalam video(Salam *et al.*, 2019:7). Warna font yang kontras dari objek digunakan untuk memudahkan dalam membaca namun tetap

memperhatikan harmonisasi warna. *Backsound* instrumental juga ditambahkan dengan harapan dapat membuat video tidak terlalu membosankan dan dapat membuat suasana belajar lebih nyaman (Karliah, 2018:12). Namun keefektifan penggunaan jenis *backsound* yang digunakan dalam video tutorial semacam ini perlu diteliti lebih lanjut agar keberadaannya benar benar memiliki manfaat kepada peserta didik.

## 6. Tahap Validasi

Hasil dari uji kelayakan baik dari ahli media dan materi menunjukkan hasil yang lebih tinggi dari penilaian oleh siswa. Kemungkinan hal ini dikarenakan siswa yang melakukan uji kelayakan termasuk dalam generasi Z. Hal ini menyebabkan ekspektasi mereka tentang video cukup tinggi. Mereka kemungkinan tidak membedakan antara video klip atau bahkan film dengan video pembelajaran. Namun bukan menjadi permasalahan yang cukup besar karena video pembelajaran yang lebih mementingkan konten materi daripada desain media(Hansch *et al.*, 2015:20). Mereka juga menilai aspek materi masih tergolong rendah meskipun kedua ahli materi memberi penilaian yang tinggi terhadap materi video. Penyampaian materi dalam video bagi beberapa siswa masih dinilai membingungkan. Hal ini dilihat dari adanya beberapa komentar terkait penyampaian materi yang terlalu cepat. Namun apabila diperlambat akan berakibat pada durasi video yang lebih panjang. Sedangkan durasi video ideal adalah 10-15 menit. Hal ini menjadi catatan penting bagi guru untuk mendesain materi dalam kemasan presenter dengan lebih mudah dipahami. Meskipun demikian penilaian terhadap materi oleh siswa terlihat yang paling rendah namun

hanya sedikit yang memberikan komentar “membingungkan”. Penilaian ini bisa berarti bahwa sebenarnya materi tidak membingungkan namun hanya saja butuh waktu untuk memahaminya. Hal ini kemungkinan dikarenakan penayangan video saat uji kelayakan media kepada siswa hanya sekali saja, tidak ada *replay*. Hal ini bisa diatasi dengan kemudahan video untuk dapat di *pause* dan di *replay* di bagian yang dirasa masih membingungkan (McKenny, 2011:12).

## 7. Tahap Penyebarluasan

Penyebarluasan melalui situs video *sharing* YouTube menjadi alternatif yang sangat baik karena banyak manfaat yang bisa didapat (Andrina, 2018:13). Hal ini didasarkan pada kualitas video yang diunggah ke laman YouTube lebih baik dari pada Facebook (Adetiba *et al.*, 2019:11). Penggunaan yang menyenangkan dan suasana yang menghibur yang diciptakan oleh penggunaan YouTube dapat memotivasi para siswa untuk belajar lebih banyak. Selain menjadi situs *sharing* dapat juga dipertimbangkan untuk diintegrasikan sebagai media pembelajaran ke dalam kelas dan di luar kelas (Huda Omar, 2015:8). Meskipun hal itu perlu dipelajari dan diteliti lebih lanjut terkait keamanan dan keefektifannya.

Tidak semua guru mampu dalam mengembangkan video pembelajaran seperti ini (Abdul Syukur, 2014:9), sehingga membuat video pembelajaran tidak boleh diremehkan (Corbally, 2005). Selain itu memproduksi video pembelajaran memerlukan banyak keahlian, biaya dan waktu (Hansch *et al.*, 2015:17). Namun setiap pendidik harus segera berbenah untuk meningkatkan pedagogi guru dalam pembelajaran di kelas. Oleh karenanya sangat perlu menguasai TIK/ICT oleh pendidik baik yang sudah sertifikasi maupun yang belum namun lebih dianjurkan

kepada pendidik senior(Abdul Syukur, 2014:9). Meskipun produksi video pembelajaran memiliki kesulitan tidak berarti tidak mungkin bisa dilakukan apabila menjadi agenda bersama di sekolah yang bersangkutan untuk mengikuti perkembangan era pendidikan abad 21.Kerangka pembelajaran abad 21 menggambarkan kepada para pendidik bahwa *knowledgeframing* dalam pembelajar harus bersifat holistik dan humanistik tak terkecuali dalam hal penguasaan pengetahuan yang mendasar serta implementasi keterampilan. Literasi digital perlu diterapkan untuk mendukung kemampuan penguasaan TIK yang lebih baik (Dwi & Zuhdan, 2019:7). Selain itu pemanfaatan teknologi internet semisal Cloud untuk diintegrasikan dengan pembelajaran juga sangat mungkin untuk dilakukan (Suthida, 2019:9). Kedepannya video ini dapat di integrasikan dengan proses pembelajaran yang interaktif dan model pembelajaran *student center learning*(Andrini, 2018:8). Demikian pula dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media interaktif baik berbentuk aplikasi semisal *android* atau pembelajaran *online* semisal *e-learning* dan sejenis MOOCs. Hal ini dimaksudkan agar dapat menyampaikan pesan informasi yang lebih banyak saat diintegrasikan dengan media lain seperti *game*, dan animasi serta *quiz* interaktif dalam penggunaannya.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan hasil dari penelitian ini antara lain :

1. Materi yang disajikan kurang tersampaikan dengan sempurna terutama di bagian materi pengantar.
2. Media video ini masih bersifat media yang pasif

3. Materi belum bisa mencakup semua indikator yang seharusnya disampaikan,
4. Materi make-up kurang menyampaikan materi tentang *guide line* atau rambu-rambu yang harus dilakukan dalam proses *make-up puff pastry* karena jenis jenis *make-up* bisa bergantung kreativitas dari pembuatnya.
5. Penggunaan istilah dalam penyampaian materi memiliki sedikit perbedaan antara 2 ahli materi. Hal ini disebabkan karena perbedaan sumber referensi yang berbeda dan kebiasaan penggunaan istilah.