

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
KEPENYIARAN MATERI PRODUKSI PROGRAM TELEVISI
UNTUK MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI
MALANG**

Rizki Alamsyah¹, Anselmus J E Toenlio², Arafah Husna³

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang^{1, 2, 3}

Jl. Semarang 5 Malang 65145 – 0341-574700

E-mail: rizkyalamsyah38@gmail.com

Artikel diterima: 18 Juli 2018; direvisi: 19 Juli 2018; disetujui: 23 Juli 2018

ABSTRAK

Materi pembelajaran perlu dirancang secara sistematis, dengan cara memberdayakan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Untuk itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu dosen dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan video pembelajaran mata kuliah teknologi kepenyiaran temaproduksi program televisi yang valid dan efektif. Pengembang media ini menggunakan model pengembangan dari Lee dan Owens, diantaranya terdapat 5 tahap pendekatan penelitian dan pengembangan, yaitu (1) *Assesment/analysis* (analisis); (2) *Design* (Desain); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementaion* (Penerapan); (5) *Evaluation* (Evaluasi). Audiens dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, jumlah populasi mahasiswa dalam penelitian ini adalah 51 orang yang terbagi dalam 3 kelas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh presentase 93,75% sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahlimateri diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukan bahwa aplikasi ini dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil dalam penelitian ini diperoleh presentase 77,67% dan 78,75%. Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan secara umum media video pembelajaran ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *pengembangan media, video, teknologi kepenyiaran, produksi program televisi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini makin berkembang, oleh karena itu pembaharuan proses pembelajaran terus dilakukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Salah satu perbaikan dalam proses pembelajaran adalah pendidik memakai media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik tentu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk semakin maju dan semakin aktif dalam proses belajar mengajar, dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan

kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran (Abidin : 2016). Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan mudah memahami materi pembelajaran, terlebih lagi dalam proses kegiatan belajar mengajar bagi mahasiswa. Dari keterangan diatas, peneliti tertarik untuk mencari solusi dan mendalaminya dengan suatu alternatif menggunakan media yang lebih menarik, salah satunya media video. Video adalah media yang cocok untuk pembelajaran di lingkup kelas, lingkup kelompok kecil, maupun secara individual.

Media video memiliki kelebihan, yaitu: (1) menyampaikan pesan yang dapat

diterima lebih merata oleh peserta didik; (2) mudah untuk menerangkan suatu proses; (3) dapat menangani keterbatasan ruang dan waktu; (4) dapat diulang maupun dihentikan sesuai kebutuhan; (5) memberikan kesan yang dapat merangsang sikap peserta didik (Rusman, 2012:220). Uraian sebelumnya merupakan landasan pengembangan media video pembelajaran ini, serta kebutuhan mahasiswa yang membutuhkan informasi atau gambaran materi lebih menarik. Selain itu media bisa diputar berulang kali, sehingga materi bisa diserap dengan baik oleh mahasiswa.

Banyak hal tidak kongkrit atau imajinatif yang sulit dipikirkan pebelajar dapat di presentasikan melalui simulasi multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini tentu saja akan lebih menyederhanakan jalan pikiran pebelajar dalam memahaminya (Darajat, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan yang dilakukan oleh peneliti di Universitas Negeri Malang dengan Mahasiswa TEP dan beberapa dosen, didapatkan hasil bahwa gaya belajar setiap mahasiswa memiliki tingkat konsentrasi yang berbeda-beda dalam kesehariannya, seperti halnya dalam berbagai kegiatan maupun sosialnya. Setiap mahasiswa mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari gaya belajar yang diterapkannya, sedangkan dari hasil temuan yang didapatkan peneliti melihat bahwa mahasiswa memiliki kesulitan dalam pemahaman beberapa materi mata kuliah yang ditempuh.

Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung dan meningkatkan proses belajar di kelas, yaitu media yang menarik dan mencakup materi yang segar serta sesuai dengan perkembangan karakteristik mahasiswa saat ini, sehingga mahasiswa lebih termotivasi dalam proses memahami materi.

Media Pembelajaran

Media menurut Sihkabuden (2011:3) merupakan alat atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (peyampaian dan penerimaan pesan) antara pemberi pesan dan penerima pesan.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi menyampaikan pesan dari sumber dengan terencana sehingga menghasilkan situasi belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008:7). Adapun pendapat lain, menurut Sihkabuden (2011:4) media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat dirumuskan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk perantara pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada diri mahasiswa.

Video Pembelajaran

Arsyad (2008:50) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar, gerak, dan suara (Munadi, 2008:132). Dari pengertian video di atas, video adalah media audio-visual yang memaparkan objek yang bergerak bersama-sama. Kemampuan video menghasilkan gambar dan suara dapat memberikan daya tarik untuk mahasiswa. Video dapat memberikan informasi, menjelaskan proses, memaparkan konsep-konsep rumit, mengajarkan

keterampilan, dan mempengaruhi sikap.

Daryanto (2010: 79) mengemukakan tentang kelebihan pemanfaatan media video, antara lain: (1) video memberikan suatu dimensi baru dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak dengan suara yang menyertainya, (2) video dapat menampilkan fenomena yang sulit digambarkan secara nyata. Sedangkan kekurangannya, antara lain: (1) *opposition*, pengambilan yang kurang baik dapat menyebabkan adanya keraguan penonton dalam mengartikan gambar yang dilihatnya, (2) material pendukung, video butuh alat proyeksi untuk menampilkan gambar yang berada di dalamnya, (3) *budget*, untuk membuat videopembelajaran membutuhkan anggaran yang tidak sedikit.

Menurut Prasetyo (2017) Teori *situated learning* mendeskripsikan bagaimana manusia berpikir dan bertindak dengan lebih baik dalam suatu konteks, yaitu dengan memberikan kesempatan bagi pebelajar untuk mengintegrasikan informasi mereka dari berbagai sumber. Media pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video memang tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat bantu seperti LCD untuk menampilkan gambar maupun speaker aktif yang digunakan mengeluarkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video bersifat satu arah, mahasiswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh dosen. Karena video mempunyai sifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka dosen dapat mengajak berkomunikasi dengan mahasiswa tentang isi atau pesan dari video yang telah dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang dilihat.

Teknologi Kepenyiaran

Menurut Undang-Undang Nomor 32, Tahun 2002 “Penyiaran yang disebut

broadcasting memiliki pengertian sebagai kegiatan penyebarluasan siaran melalui sarana pemancaran atau sarana transmisi di darat, di laut, dan di antariksa dengan bantuan *spectrum* frekwensi radio (sinyal radio) yang mempunyai gelombang elektromagnetik yang menyebar melalui udara, kabel dan media lainnya untuk diterima oleh masyarakat dengan dukungan perangkat penerima siaran.” Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa Kepenyiaran (*Broadcasting*) adalah suatu proses pengiriman informasi ke berbagai tempat dengan proses pemancaran frekuensi elektromagnetik, untuk dapat diterima secara serentak oleh seluruh masyarakat dengan menggunakan perangkat penerima siaran.

Dengan demikian dari pengertian di atas, ada lima syarat mutlak yang harus dipenuhi agar dapat terjadinya penyiaran. Jika salah satu syarat tidak ada maka tidak disebut sebagai penyiaran. Kelima syarat itu berdasar apa yang pertama kali harus diadakan adalah sebagai berikut.

- a. Harus ada frekuensi radio.
- b. Harus ada sarana untuk pemancaran (transmisi).
- c. Harus ada perangkat penerima siaran.
- d. Harus ada siaran (program atau acara).
- e. Harus dapat diterima serentak.

Perubahan *device* teknologi komunikasi bervariasi dan berlangsung dalam waktu yang cepat. Industri “hilir” dalam teknologi komunikasi ini mempengaruhi industri lain yang berkaitan, termasuk industri penyiaran. Inovasi ini merupakan faktor kuat untuk mendorong perubahan teknologi penyiaran dari analog ke digital.

Apabila zaman dulu pesawat penerima siaran hanya melalui *fix television* (TV), sekarang ada tablet dan *smartphone*. Saat ini menonton televisi bisa dilakukan kapan pun dan dimana pun. Aktivitas yang berhubungan dengan media dapat dilakukan pada tablet maupun *smartphone*.

Melihat perubahan teknologi dan perilaku konsumsi media saat

ini yang menggerakkan pemerintah mengeluarkan kebijakan migrasi penyiaran analog ke digital.

Produksi Program Televisi

Merencanakan produksi program televisi, seorang produser menghadapi lima hal yaitu materi produksi, sarana produksi, biaya produksi, organisasi pelaksana produksi, dan tahapan pelaksanaan produksi (Wibowo, 2007).

Materi produksi dapat berbentuk apa pun. Kejadian, pengalaman, hasil karya, dan manusia merupakan bahan yang dapat diolah menjadi produksi yang bermutu. Sedangkan sarana produksi adalah fasilitas penunjang terwujudnya ide menjadi konkret, yaitu hasil produksi. Tentu diperlukan kualitas alat standar yang mampu memproduksi gambar dan suara secara bagus. Kepastian adanya peralatan itu untuk melancarkan seluruh persiapan produksi.

Perencanaan biaya tentang produksi dapat dilihat pada dua kemungkinan, yaitu *quality oriented dan financial oriented*. *Financial oriented* yakni perencanaan biaya produksi yang mengacu pada kemungkinan keuangan yang ada. Sedangkan *quality oriented* merupakan perencanaan biaya produksi yang berdasar atas tuntutan kualitas hasil produksi yang maksimal. Serta adanya organisasi pelaksanaan produksi dan tahap pelaksanaan produksi.

Media Video untuk Mahasiswa

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah konsep belajar untuk membantu dosen mengkaitkan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata mahasiswa. Selain itu, juga memotivasi mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Sagala, 2010:86). Oleh karenanya, tugas dosen lebih banyak menyusun strategi dan

mengelola kelas supaya mahasiswa dapat menemukan pengetahuan sendiri, bukan berdasarkan informasi dari dosen.

Pendekatan CTL dalam pembelajaran menurut Johnson (2010:65) mencakup delapan komponen, yaitu: (1) membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna; (2) melakukan pekerjaan berarti; (3) melakukan pembelajaran sendiri; (4) bekerjasama; (5) berpikir kritis dan kreatif; (6) membantu individu tumbuh dan berkembang; (7) mencapai standar tinggi; dan (8) menggunakan penilaian yang dapat dipercaya.

Salah satu media yang akan digunakan adalah video, yang bersifat interaktif-tutorial dalam membimbing mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran melalui visualisasi. Mahasiswa secara interaktif mengikuti kegiatan sesuai yang diajarkan dalam video sehingga tepat untuk mengajarkan suatu proses, khususnya pembelajaran tentang kepenyiaran. Hal ini dapat dilakukan karena karakteristik media video dapat digunakan kapan saja dengan kontrol ada pada pengguna.

Video/VCD dalam pembelajaran adalah media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Video/VCD pembelajaran secara fisik adalah program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video atau VCD dan disajikan melalui komputer atau VCD player serta TV monitor.

Media video dipilih karena memiliki berbagai kelebihan, yaitu: (1) dapat menstimulir efek gerak; (2) dapat diberi suara ataupun efek; (3) tidak diperlukan keahlian khusus dalam penyajian; dan (4) tidak diperlukan tempat gelap dalam penyajiannya (Warsihna, 2009: 8).

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini, pengembang menggunakan model pengembangan dari Lee dan Owens. Pendekatan penelitian dan pengembangan ini menurut Lee & Owens terdapat 5 tahap yaitu (1) *Assesment/analysis* (analisis); (2) *Design* (Desain); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementaion* (Penerapan); (5) *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah langkah awal yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pengembangan. Dalam tahap analisis Lee dan Owens (2004) mengikuti langkah Dick dan Carrey (1990) dengan membagi tahap analisis ini kedalam dua tahapan lagi yaitu *need assesment* dan *front-end analysis*. Lee & Roadman (dalam Lee & Owens, 2004) mendefinisikan *need assesment* sebagai proses sistematis penetapan tujuan, identifikasi kesenjangan antara kenyataan dengan kondisi yang diharapkan, dan menetapkan prioritas untuk kegiatan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi lapangan. *Front-End Analysis* merupakan teknik analisis data dan informasi yang dikumpulkan kemudian menentukan data dan informasi mana yang digunakan dalam penelitian. Menurut Lee & Owens (2004: 15) terdapat sepuluh tahapan dalam *Front-End Analysis* yaitu : (a) *Audience Analysis* (Analisis Audiens); (b) *Technology Analysis*(Analisis Teknologi); (c) *Situational Anaysis* (Analisis Situasi);(d) *Task Analysis* (Analisis Tugas); (e) *Critical Incident Analysis* (Analisis Kejadian Penting); (f) *Issue Analysis* (Analisis Isu); (g) *Objective Analysis*(Analisis Tujuan); (h) *Multimedia Analysis*(Analisis Multimedia); (i) *Extant Data Analysis*(Analisis Data yang Ada); dan (j) *Cost Analysis*(Analisis Biaya).

2. Tahap Desain

Setelah melakukan kebutuhan dan analisis awal dan akhir, langkah selanjutnya yaitu mendesain multimedia. Menurut Lee dan Owens (2004) tahap desain adalah tahap perencanaan sebuah multimedia, perencanaan adalah bagian yang penting untuk mencapai kesuksesan dalam mengembangkan multimedia. Terdapat beberapa kegiatan yang perlu dilakukan dalam tahap desain ini, antara lain *schedule* (jadwal kegiatan), *multimedia spesification* (spesifikasi multimedia), *lesson structure* (struktur konten), *configuration control and review cycles* (kontrol konfigurasi).

3. Tahap Pengembangan dan Penerapan

Setelah desain dibuat langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan dan implementasi dengan memasukkan konten materi yang telah disiapkan ke dalam aplikasi. Tahap pengembangan selanjutnya dilakukan oleh pengembang diantaranya *create storyboard* (membuat kerangka), *create and assemble media element* (membuat dan mengembangkan elemen media), *peform online review* (melakukan *review* dan merevisi produk), dan *deliver and implement the course* (mengimplementasikan produk).

4. Tahap Evaluasi

Menurut Lee dan Owens (2004), strategi evaluasi adalah pengukuran dan peningkatan kinerja dalam suatu strategi pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dilakukan penyebaran angket. Angket berupa pilihan ganda, dan pertanyaan yang ada telah disesuaikan untuk mengukur validitas video pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh pengembang melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, pengembang

dapat menyimpulkan sebagai berikut.

- a. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (76% - 100%) maka multimedia pembelajaran tersebut termasuk kualifikasi valid. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (51% - 75%) maka multimedia pembelajaran tersebut termasuk kualifikasi cukup valid dan multimedia perlu revisi kecil. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (26% - 50%) maka multimedia tersebut termasuk kualifikasi kurang valid dan multimedia pembelajaran harus direvisi besar. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria ($\leq 25\%$) maka multimedia pembelajaran tersebut termasuk kualifikasi tidak valid dan tidak boleh digunakan.
- b. Analisis yang dilakukan terhadap tanggapan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 14 orang diperoleh hasil **77,67%**. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media video pembelajaran **memenuhi kriteria valid dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran**. Adapun yang perlu ditingkatkan adalah kualitas suara audio dan durasi video yang masih dianggap terlalu panjang.
- c. Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan uji coba lapangan yang terdiri dari 37 orang diperoleh hasil 78,75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini termasuk dalam **kriteria valid dan layak untuk dimanfaatkan**.

KESIMPULAN

Media pembelajaran terkadang sering dianggap sebelah mata oleh sebagian pendidik sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Media pembelajaran yang

terlalu monoton dan kurang menarik juga dapat mempengaruhi peserta didik dalam hal ini mahasiswa untuk memahami materi dengan baik. Media video dirasa sangat tepat karena sangat mendukung untuk memberi informasi yang luas dan mudah dipahami oleh mahasiswa, terutama mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk mata kuliah Teknologi Kepernyiaran. Adapun kelebihan media video antara lain: menyampaikan pesan yang dapat dipahami secara lebih baik oleh mahasiswa, sangat baik untuk menjelaskan/menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, terlihat nyata, dapat diulang dan dijalankan sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*. EDCOMTECH, 1 (1), 9-20.
- Arsyad, Azhar 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darojat, Achmad. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Intraktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII SMP*. JINOTEP, 2(2), 297-301
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, Walter, Carey, Lou, & Carey James O. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Allyn and Bacon, Permissions Departemen.
- Johnson, B Elaine. 2009. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikan dan Bermakna* Terjemah: Ibnu Setiawan. Bandung: Mizan Learning Centre
- Lee, W. W., & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeifer.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media*

- Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat Gaung Persada Pers.
- Prasetyo, T.K., Setyosari ,P., Sihkabuden. (2017). *Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Gambar Bangun di Sekolah Menengah Kejuruan*. JINOTEP, 1 (4), 37-46
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, S Arief, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sihkabuden. 2011. *Media Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Warsihna, Jaka. 2009. *Pembuatan Media Video*. Jakarta: Depdiknas, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta :Pinus Book Publisher

