

PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA VIDEO INSTRUKSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Oleh: Christina Ismaniati

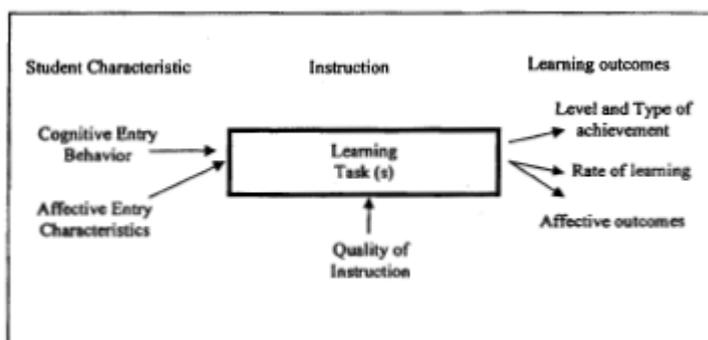
Abstract

One of the many problems faced by education in Indonesia is the low quality. Several attempts have been taken by the government to resolve the issue, but the results is still far from expectations. Based on expert opinion, the problem of low quality education should be focused on improving the quality of learning, by developing and using instructional media or learning resources that is available in the learning environment. Learning video is an affective medium to be used to facilitate student's learning and it suites to serve students of auditory and visual learning type. Therefore, to improve the learning process quality, teachers are not only expected to make use of media and learning resources that are available but also to develop the learning media, especially learning video.

A. PENDAHULUAN

Salah satu di antara masalah besar yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia, yang banyak diperbincangkan oleh berbagai kalangan, adalah rendahnya kualitas pendidikan (Yusufhadi Miyarso, 2005). Beberapa upaya telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi rendahnya mutu pendidikan tersebut. Namun mutu pendidikan yang dicapai masih jauh dari harapan, masih bagaikan fatamorgana (Raka Joni, 2005). Oleh karena itu upaya peningkatan mutu pendidikan harus terus dilakukan dengan berpijak dari beberapa aspek. Mengacu pada pendapat para pakar pembelajaran: Degeng (2002) dan Conny Semiawan dan Soedijarto (1991), Yusuthadi Miyarso (2005) bahwa inti aktivitas atau proses pendidikan di sekolah adalah proses pembelajaran, maka pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan harus difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, jika pemerintah ingin meningkatkan kualitas pendidikan maka yang perlu ditingkatkan terutama adalah kualitas pembelajaran. Semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran perlu dianalisis dan dioptimalkan perannya masing-masing demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Komponen-komponen yang dapat memberikan kontribusi terhadap kualitas dan hasil pembelajaran yaitu: peserta didik, guru, materi, metode, sumber belajar, sarana dan prasarana, serta biaya. Kualitas pembelajaran dapat diwujudkan bilamana proses pembelajaran direncanakan dan dirancang secara matang dan seksama, tahap demi tahap dan proses demi proses (Reigeluth (1999). Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, guru memegang peranan paling strategis. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengacukan upaya tersebut pada paradigma pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Bloom yang dikutip oleh Keefe (dalam Ardhana&Willis, 1989) bahwa dalam pembelajaran ada tiga (3) variable penting yang terlibat yaitu karakteristik siswa (learner characteristic), pembelajaran/ pengajaran (instruction), dan basil belajar. Hubungan antara ketiga variabel tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Berpijak pada gambar tersebut tainpak jelas bahwa siswa sebagai komponen masukan pembelajaran hanya akan dapat mencapai atau menguasai tugas-tugas sebagaimana diharapkan serta memperoleh basil belajar yang utuh dan optimal (learning outcomes: 1) level and type of achievement, 2) rate of learning, and 3) affective outcomes) jika didukung oleh pembelajaran yang berkualitas tinggi serta kemampuan awal (cognitive entry behavior) dan motivasi belajar (affective entry behavior) yang baik.



Namun pada kenyataannya, pada umumnya para guru dalam pembelajaran tidak menggunakan paradigma pembelajaran yang jelas, mereka cenderung menggunakan paradigma penerusan informasi (Raka Joni, 2005) bahkan tidak lebih dari sekedar memberitakan buku isi buku teks. Pembelajaran yang demikian jelas kurang mempertimbangkan karakteristik siswa sebagai pijakan dalam pelaksanaan pembelajaran yang bermutu. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang berkualitas dan kurang memotivasi atau kurang menarik bagi siswa yang selanjutnya akan berdampak pada rendahnya kualitas proses dan hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media pendidikan dalam pembelajaran. Dengan melihat karakteristik tiap-tiap media, kelebihan dan kekurangannya, guru dapat memilih media yang paling tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan basil belajar yang diharapkan.

Salah satu media yang fleksibel, baik untuk siswa dengan karakteristik auditif maupun visual, serta mampu memotivasi belajar siswa adalah media video. Jika dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif maka program video akan dapat menjadi program pembelajaran (video pembelajaran) yang jauh lebih efektif dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah. Oleh karena itu, para guru sebagai pendidik professional perlu memiliki pengalaman bukan hanya diharapkan mampu memanfaatkan media video yang telah dikembangkan namun juga berdaya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran video ini untuk pembelajaran bagi anak didiknya. Bagaimana peran dan pengembangan media, khususnya media video pembelajaran sebagai sumber belajar dalam proses belajar dan pembelajaran perlu dibahas berikut ini.

B. PEMBAHASAN

1. Media sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran

Dalam sistem komunikasi pendidikan peranan media sangat penting. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Jadi media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (Seels & Richey, 1994) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Locatis dan Atkinson (1984) berpendapat bahwa media adalah sarana untuk mentransmisikan pesan. Berdasarkan berbagai pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Melihat kemampuan media dan betapa pentingnya pemanfaatan media dalam pembelajaran juga terlihat jelas dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran, guru sebagai pendidik, adalah bukan satu-satunya sumber belajar bagi optimalisasi proses belajar siswa sebagai peserta didik. Peran sumber belajar lain mutlak dibutuhkan dalam proses belajar siswa. Dengan kata lain, proses pembelajaran hanya akan berlangsung apabila terdapat interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dan pendidik. Sumber belajar berperan menyediakan berbagai informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam mengembangkan berbagai kompetensi yang diinginkan pada bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya.

2. Peranan dan Kontribusi Media dalam Pembelajaran

Media memiliki peran yang besar dalam proses pembelajaran. antara lain sebagai berikut: (1) Membuat kongkrit konsep yang abstrak, (2) Mengetengahkan bagian tertentu yang dianggap penting, (3) Memberikan pengganti pengalaman langsung, (4) Mendekatkan obyek yang sukar atau berbahaya untuk didekati, (5) Memberikan pengalaman segi pengamatan, (6) Menyajikan perbedaan warna secara visual, dan (7) Menyajikan informasi yang memerlukan gerak. Dengan berbagai peran yang dapat dimainkan media tersebut guru diharapkan memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Selain memiliki peran penting, kontribusi media dalam pembelajaran juga sangat besar, menurut Kemp dan Dayton (1985) antara lain: (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) Pembelajaran dapat lebih menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) Peran guru berubah kearah yang positif.

3. Landasan Penggunaan/Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Pentingnya pemanfaatan media dalam pembelajaran dilandasi oleh teori tentang efektivitas pengalaman belajar sebagaimana dikemukakan oleh Dale (Heinich, et al., 1996; Sadiman, dkk. 2008), teori konstruktivistik, dan teori pemrosesan informasi. Dale menggambarkan efektivitas belajar siswa melalui pengalaman tersebut dalam bentuk kerucut pengalaman belajar (the cone of experiences). Berdasarkan kerucut tersebut Dale mencoba menunjukkan rentang derajat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman belajar. Dale juga menentukan media yang paling sesuai dengan pengalaman belajar siswa. Makin tinggi letak suatu media dalam kerucut tersebut makin tinggi derajat keabstrakannya dan makin sempit/kecil totalitas realita yang disajikan.



Dale's Cone of Experience

Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (Sadiman,dkk., 2008) ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorial (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami langsung dengan membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun peserta didik belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbolik, peserta didik membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul'. Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang baru.

Tingkatan perolehan hasil belajar seperti ini digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan oleh peserta didik untuk menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan-pesan dalam simbol-simbol tertentu (encoding) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (decoding). Levie & Levie (Sadiman,dkk, 2008) yang mereview hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dari indera lainnya (Baug dalam Achsin,1986). Sementara itu Dale (Seels&Richey, 1994) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, sementara melalui indera dengar hanya sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

4. Perkembangan dan Klasifikasi Jenis-jenis Media

Perkembangan media pendidikan hingga saat ini telah memasuki generasi keempat. Generasi pertama adalah media cetak, generasi kedua: media audio, generasi ketiga: media audio visual, dan generasi keempat adalah komputer/jaringan. Mengacu pada perkembangan media tersebut, jenis-jenis media pendidikan/ pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam: (1) Media Cetak, (2) Media Radio/Audio, (3) dan Media Audio visual (video dan televisi), dan (4) Komputer/Jaringan.

Schramm (dalam Sadiman, dkk., 2008; Sudjana dan Rivai, 2001) menggolongkan media menurut ukuran/jumlah audiens yang dilayani, yaitu sebagai berikut: (1) Media Massal (banyak dan tersebar di area yang luas), (2) Media Klasikal (kecil dan terpusat di satu tempat), (3) Media individual (perseorangan). Termasuk media massal adalah: Televisi, Radio, Faximile, dan Internet. Media untuk audiens kecil (termasuk klasikal) antara lain: Film suara, Film bis~, Film 8 mm, Videotape, Filmstrip suara, Slide, Radio, Tape, Audiotape, Audiodisc, Foto, Poster, Papan tulis, Chart, Flipchart, OHP/OHT. Sedangkan media untuk individu, antara lain: Media cetak (Handout), Telepon, CAI (Computer Assisted Instruction).

Kategori media menurut Seels & Glasgow (Seels dan Richey, 1994) meliputi: Pilihan Media Tradisional dan Pilihan Media Teknologi Mutakhir. Pilihan media tradisional meliputi: (1) media visual diam yang tak diproyeksikan (Gambar, poster, Foto, Charts, grafik, diagram, Pameran, papan informasi) (2) media visual diam yang diproyeksikan (Proyeksi opaque-tak tembus pandang, Proyeksi overhead, Slides, Filmstrips), (3) media audio (Rekaman piringan, Pita kaset, reel), (4) penyajian multimedia (Slide plus suara-tape, Multi image), (5) media visual dinamis yang diproyeksikan (Film, televisi, video), (6) media cetak (Bukut teks, Modul, teks terprogram, Workbook, Majalah ilmiah, Berkala, Lembaran lepas atau Handout), (7) Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan), (8) Realia (model, spesimen/ccontoh, manipulatif: peta dan boneka). Sedangkan Pilihan Media Teknologi Mutakhir meliputi: {1} Media berbasis telekomunikasi (teleconference, kuliah jarak jauh atau telelecture), dan {2} Media berbasis microprocessor (Computer Assisted Instruction, Permainan computer, Sistem tutor intelijen, Interaktif video, Hypertext, Hypermedia, Compact (video) disc.)

5. Konsep Dasar Pengembangan Media Instruksional/Pembelajaran

Media instruksional, apakah itu media cetak (seperti misalnya, modul, brosur, buku) atau non cetak (misalnya kaset audio, film bingkai, video dan film), adalah media yang sengaja dirancang, dikembangkan dan dimanfaatkan untuk membantu atau mempermudah proses belajar manusia. Pengembangan media tersebut hendaklah dilakukan secara sistematis. Ada 3 tahap besar - scbagaimana tahapan pengembangan instruksional lainnya - yang harus ditempuh dalam mengembangkan media instruksional agar diperoleh efektifitas dan efisiensi program setinggi-tingginya.

Ketiga langkah tersebut adalah pembatasan/penentuan (define) - pengembangan (develop) - dan penilaian (evaluate). Apabila diajarkan lebih lanjut, akan dijumpai beberapa langkah kecil seperti: menganalisis kebutuhan dan masalah, merumuskan ide, menentukan jenis media yang akan dikembangkan, menganalisis audience dan sumber-sumber (define); merumuskan tujuan, menentukan pokok-pokok materinya, menuliskan treatment, menulis naskah atau rancangan program, menyusun soal-soal evaluasi, memproduksi prototipa program media bersangkutan (develop), mengujicobakan prototipa tersebut, menganalisis hasil uji coba dan mengadakan revisi bila diperlukan (evaluate).

Walaupun dari langkah-langkah tersebut evaluasi merupakan langkah terakhir bukan berarti kegiatan ini baru dilakukan setelah program media yang bersangkutan selesai diproduksi. Dalam pengembangan media instruksional, evaluasi sebaiknya telah dilakukan sejak tahap penentuan. Seperti diketahui, evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui nilai suatu kegiatan, produk atau sistem. Evaluasi sendiri adalah proses memperoleh informasi sebagai

dasar pembuatan keputusan. Pembuat keputusan mungkin siswa, guru, dosen, administrator, lembaga, organisasi/orang tua/masyarakat dan dalam rangka pengembangan media instruksional tentu saja: pengembang media tersebut.

Atas dasar tujuan dan saat evaluasinya, dikenal ada dua macam evaluasi yaitu: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media instruksional, evaluasi formatif lebih banyak berperan dibandingkan dengan evaluasi sumatif. Berbeda dengan evaluasi formatif, evaluasi sumatif bukanlah bagian integral dari pendekatan sistem dalam pengembangan media instruksional. Evaluasi sumatif adalah proses pengumpulan, pengelompokan dan penafsiran data dalam rangka pembuatan keputusan tentang suatu produk (media) baru. Evaluasi sumatif dilakukan saat media instruksional yang kita kembangkan telah teruji-coba dan direvisi sedemikian rupa sehingga kita puas dan media tersebut siap pakai secara luas dan dinilai. Sifat penilaiannya adalah untuk membuktikan (to prove) bahwa produk yang kita hasilkan tersebut memang betul-betul efektif dan efisien. Pengembangan atau perancang media instruksional tidak lagi terlibat dalam kegiatan ini. Evaluasi yang dilakukan pihak ketiga ini menyangkut perbandingan nilai dua alternatif produk instruksional atau lebih.

Berbeda dengan itu, evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki/meningkatkan program yang bersangkutan (to improve). Evaluasi formatif merupakan proses uji coba komponen atau prototipa media instruksional kepada sasaran, yang dilakukan secara sistematis untuk memperoleh informasi atau data yang akan dipakai untuk memperbaiki komponen atau prototipa program yang bersangkutan. Tujuannya jelas untuk memperoleh dan memberikan informasi sebanyak mungkin kepada perancang atau pengembang agar dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Kata formative sendiri menyarankan arti proses evaluasi tersebut terjadi selama media instruksional tersebut sedang dibentuk/dikembangkan (formed). Keputusan yang dibuat dalam evaluasi formatif ini adalah bagaimana meningkatkan bahan/media instruksional tersebut secara efektif. Tak ada keputusan yang menyangkut perbandingan tingkat efektifitas media yang satu dengan media yang lain atau hal-hal yang telah dicapai sasaran diluar responnya terhadap media yang bersangkutan. Seringkali orang tidak melakukan kegiatan ini. Sebagian karena tidak ada waktu, sedang sebagian lagi karena tidak tahu. Kelompok terakhir ini beranggapan sekali membuat media pasti 100% ditanggung baik. Anggapan semacam ini tidak benar dan perlu dibuktikan dengan mengujicobakan ke sasaran yang dimaksud. Oleh karena itu kegiatan evaluasi formatif ini amat penting untuk dilakukan. Pertanyaan sekarang, kapan dan siapa yang melakukannya? Evaluasi formatif dilakukan oleh pengembang media. Sesuai dengan tujuannya (untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran) kegiatan evaluasi ini pada hakikatnya atau idealnya dilakukan hampir disetiap langkah-langkah kecil pengembangann media instruksional.

Namun apabila hal itu tidak mungkin, sebaiknya evaluasi dilakukan terhadap rancangan atau draft atau naskah program dan prototipa programnya sendiri. Apabila masih juga ada hambatan untuk melaksanakan keduanya maka evaluasi formatif ini mutlak harus dilakukan terhadap prototipa program yang dihasilkan. Alternatif terakhir ini memang spekulatif sifatnya karena ada kemungkinan prototipa tersebut seperti yang diharapkan tapi kemungkinan yang lain, ternyata tidak seperti yang diharapkan. Oleh karena biaya yang dikeluarkan untuk mengembangkan media instruksional tidak sedikit (apalagi untuk jenis media yang lebih besar seperti video dan film) evaluasi formatif terhadap naskah atau rancangan sangat penting untuk dilakukan. Secara visual kegiatan evaluasi formatif dan langkah-langkah pengembangan media instruksional sebagaimana dijelaskan oleh Sadiman, dkk. (2008) dapat dilihat pada Gambar 03.

6. Karakteristik dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Video

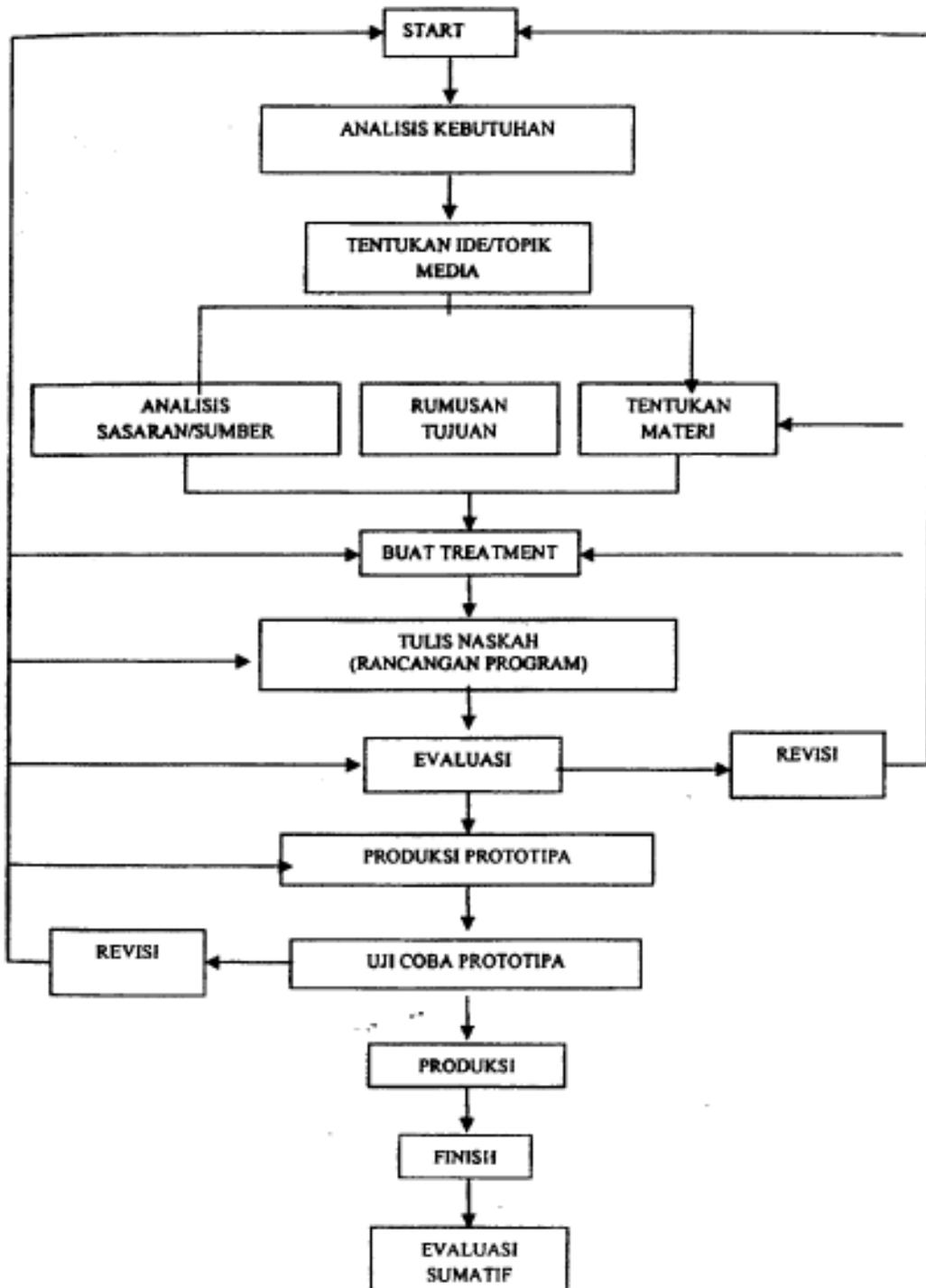
Media pembelajaran video sangat penting dan perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah, mengingat bahan pembelajaran ini mampu menyajikan unsur audio dan visual gerak

secara serempak. Video sebagai bahan pembelajaran audio visual gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Bahan pembelajaran video ini akan menjadi lebih menarik perhatian siswa karena mampu menyajikan objek-objek nyata yang lokasinya jauh, berbahaya, dan mungkin belum pernah dilihatnya. Bahan pembelajaran video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Dengan kata lain video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai unsur audio yang dituangkan pada pita video, dan dapat dilihat melalui alat pemutar video player dan jika dalam bentuk VCD maka menggunakan VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi. Jadi yang dimaksud bahan belajar video yaitu bahan pelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.

Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna. Secara umum media video mempunyai karakteristik yang sama, dengan media televisi, yaitu: a) Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan, b) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (misalnya: gunung), terlalu kecil (misalnya: kuman), terlalu abstrak (misalnya: konsep bencana), terlalu rumit (misal: proses produksi), terlalu jauh (misal: kehidupan di kutub) dan lain sebagainya, c) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penyemaian padi hingga panen, dan d) Memungkinkan adanya rekayasa (misal: animasi).

Program video yang baik akan dilihat dari segi validitas isinya, kesesuaian antara karakteristik materi dengan pemilihan media, serta kualitas program video yang dihasilkan (kualitas produk). Oleh karena itu, sebagai program instruksional, karakteristik Media Video Instruksional antara lain: 1) Terdapat rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, operasional, dan terukur, 2) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan spesifik, 3) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi, 4) Menggunakan penuturan informasi (voice over) dengan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami, 5) Bahasa yang digunakan lebih bersifat komunikatif, berusaha mengajak penonton lebih terlibat dalam materi yang disajikan, 6) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa, 7) Terdapat rangkuman materi pelajaran, 8) Terdapat instrumen penilaian yang memungkinkan siswa melakukan self-assessment, 9) Terdapat instrumen yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya, 10) Tersedia rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi yang diajarkan.

PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL



Selanjutnya, ada tiga tahap penting yang perlu dilakukan dalam kegiatan produksi program video, yaitu: 1) Persiapan (pra produksi); 2) Pelaksanaa produksi (shooting); dan 3) Penyelesaian Akhir (purna produksi). Agar diperoleh gambaran yang lebih rinci tentang ketiga tahap tersebut dapat perhatikan uraian berikut. Tahap Persiapan (pra-produksi) merupakan kegiatan-kegiatan awal sebelum kegiatan inti atau kegiatan sebelum pengambilan gambar dimulai. Kegiatan ini penting karena menghasilkan naskah yang akan dipedomani oleh semua

pihak: pemain, sutradara, editor, kamerawan, kru pencatat adegan, dan lain-lain. Kegiatan ini meliputi: Penjajagan/hunting lokasi Penyusunan rencana anggaran/biaya, Casting: penentuan pemain, Penyusunan jadwal shooting, Penyusunan kerabat kerja, Latihan pemain, dan Rapat produksi (Production meeting) Pelaksanaan Produksi (shooting), merupakan tahapan di mana proses pengambilan gambar, Perekaman gambar (kamera: shooting video), Perekaman suara, dan Pemotretan objek yang dibutuhkan dilakukan. Pengambilan gambar dapat dilakukan di dua tempat yaitu di studio (in door shooting), dan di luar studio (out door shooting). Sedangkan tahap Penyelesaian Akhir (purna produksi) merupakan tahap Purna produksi. Tahap ini meliputi kegiatan penyuntingan gambar (editing), yaitu proses penyusunan gambar hasil shooting disesuaikan dengan naskah; pemaduan gambar dengan suara dan musik (mixing), dan kegiatan pengisian suara (dubbing). Selain itu juga kegiatan yang perlu dilakukan pada tahap purna produksi adalah Preview prototype/master yang telah dibuat, Preview dilakukan oleh tim produksi, ahli media, ahli materi, produser dan evaluator program.

C. PENUTUP

Dengan memahami konsep dan prosedur pengembangan program video pembelajaran dan didukung oleh latihan-latihan yang sungguh-sungguh para guru akan dapat menghasilkan program video pembelajaran yang efektif bagi siswa dan kualitas proses dan hasil pembelajaran menjadi meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, 2008, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkomdikbud & Raja Grafindo Persada
- Degeng, I.N.S. 2000. Paradigma Baru Pendidikan memasuki Era Demokratisasi Belajar. *Makalah*. Disajikan dalam Seminar dan Diskusi Panel Nasional Teknologi pembelajaran V. 7 oktober 2000 di UM, Malang
- Heinich, R., dkk. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Edisi Khusus 2012*
- Nana Sudjana dan Achmad Rivai, 2001, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Raka Joni, T, 2005, *Pembelajaran yang Mendidik, Artikulasi Konseptual, Terapan Kontekstual, dan Verifikasi Empirik*, Malang, Jawa Timur: PPS UM 123
- Reigeluth, C.M. 1999. Cognitive education and the cognitive domain. Dalam Reigeluth, C.M. (Ed.). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, vol. II. p.51-68*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita,C. 1994, *Instructional Technology: The definition and domains of the Field*, Washington D.C: AECT
- Wayan Ardhana & Verna Willis, 1989, *Bacaan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Depdikbud
- Yusufhadi Miyarso, 2005, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana