

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Video Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Video Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil hasil tekhnologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru atau pengajar maupun menggunakan alat-alat yang ada di sekolah dan perguruan tinggi, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pengajar sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pelajaran yang diharapkan. Untuk itu pengajar harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran (Latuheru, 1988: 14).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah ataupun di perguruan tinggi, tidak lain ini dimaksud untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Istilah video berasal dari latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (live). Video

merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dalam dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini dari beberapa ahli meyakini bahwa dengan pemanfaatan teknologi yang optimal, berupa media pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami serta meningkatkan motivasi belajar (Azhar Arsyad 2011 : 49) .

Media belajar diakui sebagai salah faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar , dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Sadiman 2008: 7) .

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau kuliah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu.

2.1.2. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran secara umum bisa diartiksn sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepala siswa, biasanya guru

menggunakan alat bantu mengajar berupa gambar, model, atau alat lain yang dapat memberikan pengalaman korektif, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar.

Klasifikasi dan pengelompokan pembelajaran ini sangat beragam dan berbeda beda antar ahli. Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin,dkk(dalam Arsyad, 2002:79-101) adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indra pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media tidak dapat digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indra pengelihatan saja macam-macam media visual:

a) Gambar atau foto

Fungsi media gambar adalah mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar. Dengan adanya gambar tersebut dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar

b) Peta konsep

Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok pokok materi pembelajaran dan dirangkum. Penyajiannya biasanya pokok-pokok materi tersebut dihubungkan dengan suatu kata penghubung sehingga membentuk suatu proposisi yang dapat dijabarkan lebih luas mengenai materi tersebut. Peran media visual seperti peta konsep ini adalah dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menarik minat peserta didik untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan. Media seperti ini bisa diterapkan disemua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi pun juga bisa menggunakan media ini. (materinya sesuai dan dapat disajikan dengan peta konsep).

c) Diagram

Grafik adalah media visual yang berupa grafis dan penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang salingberhubungan. Grafik sebagai media belajar berfungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitas maupun kuantitas dan tidak membutuhkanwaktu yang lama dalam memahami materi tersebut dan sederhana sehingga mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.

d) Poster

Poster adalah media visual yang berupa gambar yang disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok

sehingga dapat dimengerti oleh pembacanya hanya dengan melihatnya sepiantas saja. Selain itu dalam penyampaian pesan melalui poster akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh para pemirsanya karena poster dapat menarik perhatian dan juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku pemirsanya.

2. Media Audio

Media audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indra pendengar saja. Karena media ini hanya berupa suara. Macam macam media audio

a) Labotarium Bahasa

Laboraturium bahasa merupakan media audio yang berfungsi untuk menunjang proses belajar mengajar dan penerapannya menggunakan indra pengelihatan media ini biasanya digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran seperti:

Mendengarkan percakapan bahasa asing seperti bahasa indonesia, bahasa arab, dan bahasa inggris. Dengan adanya alat ini dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mengajar.

b) Radio

Radio adalah media visual yang berupa benda atau alat yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan diterapkan dengan menggunakan indra pendengaran. Fungsi radio sebagai media

belajar adalah dapat memberikan informasi-informasi yang dimuat didalamnya.

c) Alat Pererekam Pita Mekanik

Alat perekam pita mekanik merupakan media belajar berbasis audio dan diterapkan dengan menggunakan indra pendengaran. Peran atau fungsi alat perekam pita magnetik dalam media belajar adalah dapat dipergunakan untuk merekam suara atau data (materi pelajaran) sehingga dalam penyampaiannya pendidik dapat memutarinya kembali. Tetapi alat ini sudah jarang ditemukan karena sudah tergantikan oleh teknologi-teknologi yang lebih canggih dan baru.

d) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam-macam media audio visual, media audio visual dibagi menjadi 2 :

1. Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar bersal dari satu sumber seperti televisi, video kaset dan film bersuara.
2. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya bersal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

Media pembelajaran berfungsi diantaranya adalah menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan serta menyajikan data yang lebih kuat dan terpercaya. Menurut penggunaannya media dapat

dibagi menjadi dua bagian, yaitu media yang disajikan serta menyajikan data yang lebih kuat dan terpercaya. Menurut penggunaannya media dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu media by design dan media by utilization. Media yang dirancang (*by design*) adalah media dan sumber khusus yang dirancang sendiri untuk dikembangkan sebagai komponen system intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

2.2. Video Tutorial dalam Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Video

Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK), video merupakan media alternative yang banyak digunakan oleh masyarakat modern untuk melaksanakan pengajaran mandiri baik yang bersifat akademik maupun non akademik. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar tersebut dengan frame rate. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Romiszowski (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991: 8)

Dalam perkembangan dunia tekhnologi saat ini, video semakin populer sebagai media untuk melaksanakan pengajaran berserikat mandiri. Menurut

pengertian dasar video merupakan sebuah media audio visual yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak sekaligus.

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “Penglihatan dan pendengaran” aplikasi video pada multimedia mencakup:

- Entertainment: Broadcast, TV, VCR/DVD, recording
- Interpersonal : Video telephony, video conferencing- interactive: windows

Video merupakan salah satu media yang berisi gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat. Hal ini merupakan proses belajar ketika siswa melakukan penggambaran terhadap terhadap suatu objek video, dapat mmenambahkan atau mengurangi waktu pengamatan.

Digital video adalah jenis system video recording yang bekerja menggunakan system digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah cam corder, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video & audio, sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera & recorder. Macam-macam camcorder: MiniDV, DVD, camcorder.

Video digolongkan termasuk media video visual. Alat audio visual adalah alat-alat yang didengar, dan visual yang artinya dapat dilihat. Alat audio visual membuka cara komunikasi menjadi lebih efektif, karna media merupakan alat bantu yang menarik karena tidak hanya memberikan pengertian

suatu materi atau informasi yang diperlukan tetapi juga membawa unsur hiburan bagi peserta didik.

Dengan demikian video dapat dikatakan sebagai suatu system perangkat elektronik yang didalam penggunaanya sebagai pemutar ulang (playback) dari suatu program. Video merupakan media yang sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran baik dalam pembelajaran massal, sendiri maupun kelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak dan kaya akan informasi. Media video pembelajaran menyajikan informasi, memamparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan mengingat atau memperpanjang masa ingatan sikap.

2.2.2. Karakteristik Video

Media pembelajaran adalah berbagai perangkat, isi materi, atau pengalaman yang digunakan dalam digunakan dalam proses belajar mengajar. Yang termasuk media pembelajaran adalah media cetak dan non cetak. Media video menjadi salah satu alternative media yang mampu menyampaikan pesan secara menarik. Dari segi penggunaanya pun bisa disesuaikan dengan kondisi siswa/peserta didik

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat merangsang kinerja otak. Karena itu, media pembelajaran yang baik hendaknya memiliki ciri – ciri media pembelajaran atau karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fiksatif

Media pembelajaran hendaknya memiliki sifat fiksatif artian media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan demikian, objek atau kejadian tersebut dapat Digambar, difoto, direkam atau difilmkan serta disimpan dan kemudian ditampilkan kembali saat dibutuhkan (santyasa,2007)

2. Manipulatif

Media pembelajaran hendaknya bersifat manipulatif, dalam artian bahwa media pembelajaran dapat menampilkan obyek atau kejadian yang telah disimpan sebelumnya dengan memberikan beberapa modifikasi atau perubahan seperlunya sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar (santyasa,2007:4)

3. Distributif

Media pembelajaran juga hendaknya bersifat distributive, dalam artian bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menjangkau khalayak yang jumlahnya besar dalam satu kali penyajian secara serempak. (Santyasa:2007:4)

4. Aksesibilitas

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat diakses oleh pengajar dan juga peserta didik sebagai khalayak sasaran. Aksesibilitas media tergantung pada teknologi yang digunakan dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

5. Interaktif

Interaktif dalam proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik untuk memberikan respon atau tanggapan melalui berbagai macam cara terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya memungkinkan terjadinya proses interaksi atau komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik

6. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajar

Media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam membantu proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan fungsi pengajaran. Dalam artian, media yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pembelajaran.

7. Mendukung materi pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya harus mendukung materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik. Misalnya, dalam mendukung penyampaian materi tentang anatomi tubuh manusia maka media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual seperti patung anatomi tubuh manusia.

8. Mudah digunakan

Media pembelajaran hendaknya mudah digunakan oleh pengajar yang berperan sebagai komunikator. Selain memiliki keterampilan komunikasi, pengajar juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada peserta didik. Jika pengajar tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran, maka materi pembelajaran kurang

tersampaikan dengan baik dan peserta didik juga kurang dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Media video dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu media video dapat disajikan berulang – ulang dalam periode waktu yang lama maupun jangka waktu yang pendek. Video sebagai media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan – kelebihan dan kekurangannya masing- masing.

Untuk mengetahui apakah sebuah video itu dapat dikatakan dengan baik, maka perlu diketahui terlebih dahulu kriteria sebuah video yang baik. Seperti yang lebih dijelaskan sebelumnya, bahwa video akan menggantikan kedudukan film.

Dalam kedudukannya sebagai sebuah media pembelajaran, bila dilihat dari segi pengembangannya video yang dapat dikelompokkan menjadi video by design dan video by utilization

2.2.3. Kegunaan Video Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik tentu dilandasi teori yang sesuai dengan karakteristik materi dan media yang digunakan oleh pendidik.

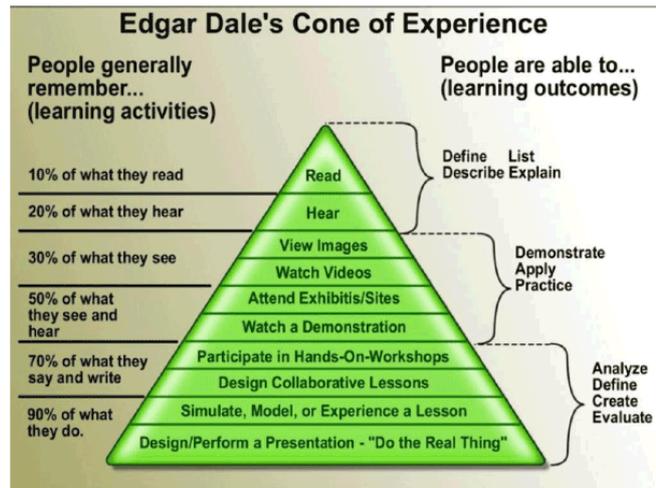
Video merupakan sarana penunjang data berlangsungnya proses pembelajaran, baik proses pembelajaran bertatap muka langsung maupun jarak jauh. Melalui media video dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan seseorang siswa untuk memberikan hasil belajar yang baik secara kognitif

**Tabel 2.1 Kemampuan daya serap manusia menurut Edgar Dale
(daryanto, 2010:14)**

Indera	Daya Serap
Penglihatan	82%
Pendengaran	11%
Pengecapan	3,5%
Penciuman	1%

Menurut edger date, Kemampuan daya serap manusia adalah penglihatan yang mempunyai nilai 82%, selanjutnya pendengaran mempunyai daya serap 11% dan bagian ketiga pengecapan mempunyai daya serap 3,5% sementara indera penciuman mencakup 1%.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media video sebagai media pembelajaran. Bahwa dengan penglihatan dan pendengaran peserta didik mampu menerima informasi sebanyak 93% .Mengatakan bahwa Informasi yang diperoleh melalui indra pendengaran paling sedikit tertinggal dalam ingatan. Diposisi kedua, yang tertinggi melekat pada ingatan adalah informasi yang didapat melalui indra penglihatan dan pendengaran.



Gambar 2.1 Gambar Kerucut Edgar Dale

Dalam kerucut Edgar Dale menunjukkan perolehan hasil belajar melalui kegiatan membaca adalah sebesar 10%, melalui kegiatan mendengar adalah sebesar 20%, melalui penglihatan sebesar 30%, melalui kegiatan mendengar dan melihat sebesar 50%, berbicara dan menulis 70%, dan dengan melakukan ataulangsung perolehan hasil belajarnya sebesar 90%.

Dalam ranah kongrintif dikembangkan kemampuan mengenal kembali dan kemampuan rangsangan berupa gerak yang serasi. Video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam, dengan atau tanpa suara, sebagaimana yang biasanya dapat dilakukan dengan foto, film bingkai atau film rangkaian. Pemanfaatan dalam ranah afektif, dengan menggunakan vervafaik teknik, efek, video dapat menjadi video yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Untuk tujuan psikomotor, video merupakan media yang dapat memperhatikan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dapat diperjelas, baik dengan cara diperlambat maupun dipercepat. Dibawah ini terdapat kelebihan dan kekurangan video menurut Daryanto (2011: 79)

1. Kelebihan media video sebagai media pembelajaran

- a Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Gambar proyeksi dapat dibekukan untuk diamati secara seksama.

2. Kekurangan media video sebagai media pembelajaran

a Opposition

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya

b Material pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

c Budget

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.2.4. Tujuan Video Pembelajaran

Beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Tujuan Kognitif

- Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

- Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3. Tujuan Psikomotori

- Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter

berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa/mahasiswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

2.2.5. Manfaat Video Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad 2002 : 26) :

- Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.

- Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
- Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

2.2.6. Mekanisme Produksi Video Pembelajaran

Video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Karenanya, banyak orang yang memahami video dalam dua pengertian sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan. Aplikasi umum dari video adalah televisi atau media proyektor lainnya dan sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Di sini istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video dan pemutar video.

Seperti halnya dalam pembuatan proyek video klip, film, iklan layanan masyarakat, website dan lain-lainnya, pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi dan Pasca Produksi.

1. Pra produksi (sebelum pembuatan)

Dalam pra produksi ini seorang pembuat video pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, karena untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun financial yang dibutuhkan, serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra Produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut :

a. Telah kurikulum

Dalam mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan kepada siswa melalui media video tutorial. Sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

Telaah kurikulum harus dilakukan oleh guru, dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Peranan Guru adalah menentukan materi dalam media yang dapat mewakili kompetensi yang diharapkan akan sesuai dengan kompetensi dan jenjang pendidik.

b. Pemilihan materi/informasi yang akan disajikan

Seorang pembuat video pembelajaran harus tahu dan mengerti materi yang akan disajikan. Sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi maka harus bisa mempertanggungjawabkannya. Dan harus memberikan batasan terhadap materi/informasi yang akan disajikan. Materi/Informasi dapat bersumber dari Buku, Internet, Majalah , Koran maupun media lainnya dengan mencantumkan sumbernya dalam

halaman atau slide khusus sumber materi sebagai ke-valid-tan dari materi yang disampaikan.

c. Menganalisa target / sasaran dari Video tutorial yang dibuat

Video pembelajaran yang dibuat nantinya akan ditampilkan / dipresentasikan kepada khalayak ramai. Oleh karena itu, seorang pembuat video pembelajaran harus mengetahui sasaran atau targetnya, apakah untuk siswa smp, sma ataukah untuk anak-anak bahkan untuk orang tua sekalipun. Sehingga materi/informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

d. Menganalisa dan mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Dalam proses produksi pasti membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan. Seorang pembuat video pembelajaran harus mengerti perlengkapan yang digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain computer/laptop, kamera digital, kertas, pensil/pulpen, papan tulis, spidol, penghapus, dan aplikasi Adobe Premiere Pro.

e. Mencari dan mengumpulkan Referensi terkait.

Sebelum memulai pembuatan, sebaiknya mencari sebanyak-banyaknya referensi baik dari materi maupun contoh interaktif. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat Video pembelajaran dapat mengolah kreatifitasnya dengan memperhatikan dan melihat referensi yang didapat. Referensi dapat dicari di Internet, Majalah, koran, televisi dan sebagainya. Jadi, referensi yang kami gunakan dalam pembuatan

video pembelajaran ini berupa materi Logika Matematika dan contoh video tutorial.

f. Membuat Jadwal/Schedule Produksi.

Hal yang penting adalah ketepatan waktu dalam proses produksi, karena berkaitan dengan client/audience. Jadwal sangat menentukan apakah proses produksi molor atau tidak. Jika tidak memiliki jadwal produksi maka dapat dipastikan proses produksi akan berjalan secara amburadul atau acak-acakan, yang menyebabkan konsistensi dari pembuat video pembelajaran menjadi tidak ada atau hilang.

2. Proses produksi

Dalam proses produksi ini, pembuatan video pembelajaran dilakukan secara urut karena dalam prosesnya telah dibantu dengan adanya konsep serta jadwal yang telah tertata sebelumnya yaitu pada pra produksi.

3. Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan video pembelajaran adalah pasca produksi, yaitu tahapan dimana video pembelajaran siap untuk dipublikasikan. Tahapan ini meliputi, publikasi video dalam bentuk file.

2.3. Hakikat Mata Kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R)

2.3.1. Perawatan Pratata dan Penataan Rambut (P3R)

Rambut adalah sesuatu yang keluar dari dalam kulit dan kulit kepala, rambut tidak mempunyai syaraf perasa, sehingga rambut tidak terasa sakit kalau dipangkas. Dengan adanya rambut, selain berfungsi sebagai

MAHKOTA, juga berfungsi sebagai pelindung kepala dari panas terik matahari, cuaca dingin. Rambut membutuhkan penataan dan perawatan secara teratur supaya rambut tetap sehat, indah, dan berkilau. Dalam menggunakan Kosmetika rambut dibutuhkan suatu ketelitian agar rambut tetap sehat dan indah. Setiap ahli kecantikan, harus teliti dan tepat dalam menentukan analisa dan diagnosa tentang keadaan kulit kepala dan rambut serta kelainan yang ada pada kulit dan rambut tersebut. Oleh sebab itu seorang ahli kecantikan sangat perlu mempelajari ilmu tentang Kulit, Kulit

Kepala dan Rambut (*Trycology*) Dengan mempelajari ilmu tentang kulit, kulit kepala dan rambut, kita akan dapat memberikan analisa yang tepat dan dapat memberikan nasehat-nasehat bagi langganan kita bila diperlukan untuk perbaikan dan perhatian dalam pemeliharaan serta perawatan agar rambut tetap sehat dan indah.

Rambut SEHAT adalah rambut yang siklus pertumbuhannya cukup panjang dan mempunyai kelembaban yang cukup serta dalam bagian dasar rambut mengandung sel-sel melanosit yang cukup untuk menghasilkan melanin (Zatwarnarambut/pigmen) dan sel-sel yang mensintesisakan keratin keras (*hard keratin*) sebagai dasar pembentukan rambut sehingga rambut tampak hitam berkilau, mudah diatur dan mempunyai akar rambut yang kuat.

2.3.2. Kesesuaian Materi Mata Kuliah Perawatan, Pratata dan Penataan Rambut

Perawatan, Pratata dan Penataan Rambut ini mempunyai bobot 4 SKS dengan 14 kali pertemuan, merupakan mata kuliah yang mengajarkan lebih

dalam lagi tentang perawatan, pratata dan penataan rambut. Berdasarkan buku pedoman kegiatan akademik deskripsi mata kuliah ini adalah sebagai berikut :

“Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merawat, pratata, dan menata rambut. Pokok bahasan meliputi: identifikasi jenis-jenis rambut, macam-macam perawatan rambut, praktek teknik perawatan rambut secara tradisional dan modern (mencuci rambut, massage/pemijatan, masker rambut, ratus rambut, dan pelembaban rambut) dan pengeritingan, penataan rambut (*styling*) serta blow variasi (in, out, vertikan)”

Pada mata kuliah ini uraian materinya antara lain adalah bagaimana perawatan, pratata dan penataan rambut yang tepat baik secara tradisional maupun modern. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan juga bagaimana cara menggunakan berbagai macam alat penataan modern.

Materi pokok dalam kuliah Perawatan, Pratata dan Penataan Rambut diberikan selama 150 menit setiap pertemuannya dengan jumlah 14 kali pertemuan, 3 kali teori dan 11 kali praktek. Evaluasi proses mata kuliah Perawatan, Pratata dan Penataan Rambut adapun proses pembelajaran tatap muka untuk penyampaian materi perkuliahan. Pemberian tugas terstruktur diluar jam perkuliahan. Adanya tugas diluar perkuliahan guna menambah wawasan dan penguasaan mahasiswa tentang konsep perawatan penataan dan pratata rambut. Dengan evaluasi hasil resume, UTS, UAS, Makalah, Tugas-tugas mandiri dan hasil praktikum.

Dalam perkuliahan tersebut, diberikan beberapa pemahaman tentang perawatan, pratata dan penataan rambut, memahami tentang anatomi dan

fisiologi rambut, mengidentifikasi peralatan, lenan dan kosmetika rambut, memahami tentang K3, sanitasi dan hygiene, melakukan diagnosis rambut, melakukan perawatan rambut dengan ratus rambut, melakukan perawatan rambut secara kering (*dry treatment*) dengan metode modern, melakukan perawatan rambut secara kering (*dry treatment*) dengan metode tradisional, melakukan perawatan rambut secara kering (*dry treatment*) dengan metode dasar dan yang akan dibahas secara mendalam ialah mengkreasikan penataan rambut blow out dan blow in dengan hairdryer, mengkreasikan rambut dengan curling iron dan catok, dan yang terakhir melakukan penataan rambut dengan roll set.

Dalam penataan rambut yang pertama kali kita lakukan adalah mendiagnosa rambut dan kulit kepala, kegunaan diagnosis adalah mengamati kulit kepala dan rambut untuk tujuan tertentu seperti memangkas rambut, mengeriting, perawatan rambut dan sebagainya. Kegunaan diagnosis adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang kondisi kulit kepala dan rambut. Selanjutnya mencuci rambut (*shampooing*) yang merupakan pekerjaan utama yang harus dilakukan dalam perawatan, pratata dan penataan rambut. Mencuci rambut atau keramas bertujuan untuk menghilangkan debu, minyak/sebum yang dikeluarkan oleh kelenjar lemak serta keringat bercampur dengan kotoran yang menempel pada kulit kepala. Selanjutnya dikeringkan hingga 75% kering dan setelah itu lakukan pratata dasar yaitu memparting dengan tujuan mempermudah penataan selanjutnya, setelah itu lakukan penataan yang sesuai dengan kebutuhan seperti curly, blow in, blow out dan sebagainya.

Penataan rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan waktu dan kesempatan penggunaannya, bentuk wajah, leher, tekstur dan tebal tipisnya rambut, bentuk tubuh dan usia (Rostamailis, 2008).

Metode pembelajaran dilaksanakan dengan mengedepankan pendekatan student center learning (pembelajaran berpusat pada mahasiswa). Para mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif mencari dan memperoleh kemampuan yang diharapkan, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dengan kegiatan utama yang akan dilakukan dalam perkuliahan adalah ceramah (presentasi dosen), diskusi kelas berbasis kelompok, dan penguasaan. Dengan komponen dan proporsi penilaian praktik harian 15%, Ujian Tengah Semester 30%, Ujian Akhir Semester 40% dan tugas paper dan jobsheet 15%.

2.3.3. Perawatan Rambut Secara Kering (*Dry Treatment*)

Dalam mempelajari bidang kecantikan kulit, tidak hanya mempelajari perawatan dan dekoratif wajah, tetapi juga tidak terlepas dari masalah kesehatan rambut. Bila seseorang memiliki kulit wajah yang halus dan bersih, ditunjang pula dengan riasan wajah yang sempurna sehingga seseorang menjadi cantik dan menarik, akan tetapi pada bagian rambut terlihat tidak sehat dan bau yang tidak sedap, tentunya akan mengurangi kecantikannya. Oleh sebab itu ada baiknya perlu dipelajari bagaimana merawat rambut agar terlihat sehat dan wangi.

Rambut merupakan mahkota wanita, untuk itu rambut harus dipelihara agar tetap sehat dan indah. Bagaimana kita menjaganya agar rambut terlihat sehat, adalah dengan melakukan perawatan rambut. *Dry treatment* merupakan

perawatan rambut untuk membantu mengatasi masalah kerusakan rambut seperti ketombe, rambut rontok, kebotakan dan sebagainya, yang paling utama adalah menyuburkan rambut.

Dry treatment adalah Perawatan rambut dengan cara kering yang dikenal dengan *dry scalp treatment* adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang dalam merawat rambutnya secara kering dengan memberikan pijatan ringan yang menggunakan bahan kosmetik penyuburan rambut atau hair tonic.

2.3.4. Tujuan Perawatan Rambut Secara Kering (*Dry Treatment*)

Tujuan dari melakukan perawatan rambut secara kering atau *dry scalp treatment* adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk merawat rambut dan kulit kepala supaya lebih sehat
- 2) Mendapatkan rambut terlihat lebih mudah diatur dan indah
- 3) Mengurangi dan mengatasi kerontokan rambut
- 4) Melancarkan peredaran darah
- 5) Menenangkan otot dan syaraf agar lebih rileks
- 6) Menyegarkan kulit kepala dan menguatkan akar rambut
- 7) Membantu mengatasi masalah rambut seperti ketombe, kebotakan