

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK BELA DIRI WING
CHUN PERGURUAN HARIMAU BESI**



Oleh:

Aditya Pratama

1215125434

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Bela Diri Wing Chun

Perguruan Harimau Besi

2017

Aditya Pratama

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk menggambarkan langkah-langkah dalam mengembangkan sebuah produk berupa video tutorial teknik dasar bela diri wing chun. Video ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari teknik bela diri wing chun. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan produk video tutorial. Produk yang telah dikembangkan ini dinilai dalam tahap evaluasi formatif menggunakan skala penilaian 1 – 4. Hasil penilaian yang didapatkan dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,26 sedangkan ahli media senilai 3,32. Dari hasil evaluasi one-to-one diperoleh nilai sebesar 3,25 dari kelas A dan 3,19 dari kelas B. Sedangkan hasil evaluasi small group didapatkan hasil 3,31 dari kelas A dan nilai sebesar 3,11 didapat dari kelas B. Dalam pengembangan ini turut dilakukan evaluasi sumatif berupa lembar pengamatan untuk menguji penguasaan teknik yang telah dipelajari. Hasil nilai rata-rata pre-test yang didapatkan kelas A sebesar 37 dan kelas B sebesar 40 berdasarkan skala penilaian 1-100. Hasil *post-test* dari kedua kelas menunjukkan perbedaan, pada kelas A hasil *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 77 sedangkan kelas B mendapatkan nilai rata-rata 72 berdasarkan skala penilaian 1-100. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan yang ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran khususnya video tutorial.

Kata Kunci: Pengembangan, wing chun, video tutorial, Proses Pembelajaran

**Development Media Video Tutorial of the Martial Arts Wing Chun in
Perguruan Harimau Besi
2017**

Aditya Pratama

ABSTRACT

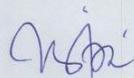
This research is aimed to describe how to develop a tutorial video. This video is expected to help learners in learning martial wing chun technique. In this research uses ADDIE development model as a guide in developing video tutorial product. The developed product was assessed in the formative evaluation stage using the rating scale 1 - 4. The result of the assessment obtained from the material expert obtained an average grade of 3.26 while the media expert was 3.32. From the results of one-to-one evaluation obtained a value of 3.25 from class A and 3.19 from class B. While the small group evaluation results obtained results 3.31 of class A and the value of 3.11 obtained from class B. In This development is also done summative evaluation in the form of observation sheet to test the mastery of techniques that have been studied. The result of the average value of pre-test obtained by class A is 37 and class B is 40 based on scale of 1-100. *Post-test* results from both classes showed a difference, in grade A the post-test results got an average score of 77 whereas class B got an average score of 72 based on a 1-100 assessment scale. This development is expected to be a reference material for students majoring in Educational Technology who want to develop a learning media, especially video tutorial.

Keywords : Development, wing chun, video tutorial, Learning Process

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

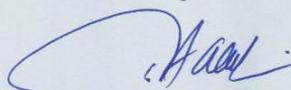
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Wing Chun
Perguruan Harimau Besi
 Nama Mahasiswa : Aditya Pratama
 Nomor Registrasi : 1215125434
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tanggal Ujian : 21 Juli 2017

Pembimbing I



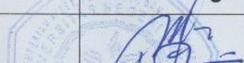
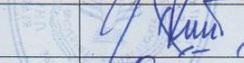
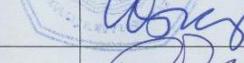
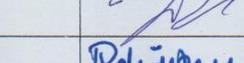
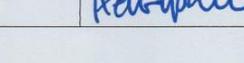
Dr. RA. Murti Kusuma Wirasti M.Pd
 NIP. 198311141998022000

Pembimbing II



Dr. Khaerudin, M.Pd.
 NIP. 196709251994031000

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)***		
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. (Anggota)****		
Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M. (Anggota)*****		10-8-2017

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Aditya Pratama

No. Registrasi : 1215125434

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Wing Chun Perguruan Harimau Besi**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Desember 2016 - Juli 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 28 Juli 2017

Yang membuat pernyataan



Aditya Pratama

KATA PENGANTAR

Puji syukur Peneliti panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan kesempatan dan kesehatan Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Wing Chun Perguruan Harimau Besi”**. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk melengkapi persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Selama penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang memberikan kontribusi kepada Peneliti. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dr. Sofia Hartati Wahyu, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.

Terima kasih kepada Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih pada Dosen Pembimbing Pertama yaitu Ibu Dr. RA. Murti Kusuma Wirasiti, M.Pd dan Dosen Pebimbing kedua Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd. yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga serta dengan sabar membimbing dan mengarahkan Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada para Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan serta para pegawai tata usaha dan administrasi yang telah memberikan arahan kepada peneliti selama masa perkuliahan ini.

Terima kasih yang tak terhingga Peneliti ucapkan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Drs. Syarbaini Usman M.Si, Mama tersayang Sri Rezeki, Adinda Dwi Putri Raihana yang selalu mendoakan dan mendukung Peneliti. Semoga Skripsi ini menjadi suatu kebanggaan untuk mereka, terima kasih Ibu, terima kasih Bapak, tanpa kalian aku tidak akan menjadi seperti sekarang ini.

Secara khusus, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Shifu Victor Cheung yang telah bersedia menjadi ahli materi serta memberikan masukan-masukan kepada peneliti dalam melakukan penelitian ini. Serta Terima Kasih turut peneliti ucapkan kepada Saudara Riski Mulia yang telah bersedia menjadi ahli media serta memberikan masukan saran dalam pengembangan media video tutorial ini.

Terima kasih kepada para Sahabat istimewa Kesuma Satria S.E, Teuku Kemal Rianda, Tria Tiara Mora Simatupang S.Pd, dan Devi Destrianti yang telah setia menemani serta memotivasi Peneliti selama Penelitian skripsi ini. Aku sayang kalian!

Terima Kasih kepada tim produksi “sugar bae” yang terdiri dari Bayu Jatmiko, Abdul Aziz, Eben, Shifu Aditya, Audey, Dian Kurnia dan Abdul Rahman Jaisona yang telah membantu peneliti dalam memproduksi video

tutorial ini. Peneliti tak lupa mengucapkan terima kasih kepada Pascal Arafath, Ayu Kencana, dan Sufidah yang sudah memberikan kontribusi dalam produksi video.

Terima Kasih kepada teman-teman #SPKPTA Putra Pratama S.H, Ikrar Cardova S.H, Kiagus Tajudin Fajar, Muh. Khairil Basyar, Silvandrie Abiyana Laksana, Aditya Gunawan S.H dan Dean Rachmad Pratama yang terus memberikan inspirasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti turut mengucapkan terima kasih kepada para penghuni KPP Rozi Aulia Alam, Ibrahim Rahmat, Andika Ristian N, dan Hambali Syahrul Basir yang selama ini mendengar keluh kesah peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Terima Kasih kepada nama-nama di bawah ini Kutaro, Benhardy, Berkah, Agung W.W, Haris Maulana, Kristian Seno, Hayati Nufus, Cut Syarahdilla, Bunga Perwitasari, Adlin A.J, Putra Sanubari, dan Devi Ari Saputra sekalipun tanpa ikatan darah namun telah menjadi seperti saudara yang selalu mendukung Peneliti hingga skripsi ini selesai. Kalian adalah semangat hidup dan hadiah terindah dari Tuhan dalam hidupku.

Kepada teman-teman satu angkatan TP 2012, para senior sepuh amigos serta adik-adik junior terima kasih telah memberikan cerita selama perkuliahan kepada Peneliti, walaupun nama kalian tak tertulis satu per satu di sini, namun tidak mengurangi rasa sayang ini kepada kalian.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Peneliti berharap semoga karya ini bermanfaat bagi Peneliti maupun pembaca, Amin.

Jakarta, 10 Agustus 2017

Peneliti,
Aditya Pratama

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran	10
1. Kajian Media Pembelajaran	10
2. Jenis Media Pembelajaran.....	12
3. Pengembangan Media Pembelajaran	16
4. Model Pengembangan Pembelajaran	21
B. Video tutorial untuk pembelajaran	41
1. Belajar dan Media Pembelajaran	41
2. Format Penyajian Video.....	45
3. Video Tutorial	46
a. Karakteristik Video Tutorial.....	49
b. Format Penyimpanan Video	53
c. Perangkat Pemutar Video.....	57
C. Wing Chun Sebagai Teknik Bela Diri	57
1. Teknik Bela Diri.....	57
2. Wing Chun.....	60
3. Prinsip Wing Chun	61
4. Keunggulan Wing Chun	63
5. Teknik Gerakan Wing Chun	64

D. Perguruan Harimau Besi	67
1. Profil Perguruan	67
2. Sistem Pendidikan	68
E. Penelitian Relevan	71
F. Rasional Pengembangan.....	72

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan	79
1. Tujuan Pengembangan	79
2. Metode Pengembangan	79
3. Responden	80
4. Instrumen	80
B. Prosedur Pengembangan	81
1. Analisis.....	82
2. Desain	87
3. Development	99
4. Implementasi	102
5. Evaluasi.....	104
C. Teknik Evaluasi.....	105
D. Teknik Analisis Data.....	108

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk	112
B. Karakteristik Produk.....	112
1. Kebutuhan Sistem	113
2. Kelebihan Program	114
C. Prosedur Pemanfaatan	115
D. Hasil Pengembangan.....	116
E. Keterbatasan Pengembang	139

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan 141

B. Implikasi 143

C. Saran 144

Daftar Pustaka 145

Lampiran 146

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Susunan Materi Sllabus	89
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi	92
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media.....	93
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Peserta didik.....	94
Tabel 3.5 Skala Penilaian Likert.....	107
Tabel 4.1 Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	123
Tabel 4.2 Tampilan Hasil Revisi Produk 1	125
Tabel 4.3 Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Media.....	126
Tabel 4.4 Tamipilan Hasil Revisi Produk 2.....	127
Tabel 4.5 Rata-Rata Hasil Evaluasi One-to-One Kelas A	128
Tabel 4.6 Rata-Rata Hasil Evaluasi One-to-One Kelas B	129
Tabel 4.7 Rata-Rata Hasil Evaluasi Small Group Kelas A.....	130
Tabel 4.8 Rata-Rata Hasil Evaluasi Small Group Kelas B.....	131
Tabel 4.9 Rata-Rata Hasil Pre-Test Kelas A	132
Tabel 4.10 Rata-Rata Hasil Pre-Test Kelas B.....	133
Tabel 4.11 Rata-Rata Hasil Post-Test Kelas A	134
Tabel 4.12 Rata-Rata Hasil Post-Test Kelas B	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Baker dan Schultz	28
Gambar 2.2 Model Hanfain dan Peck	31
Gambar 2.3 Model ADDIE	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil survey yang dilakukan oleh *Economist Intelligence Unit* pada 50 kota di dunia menempatkan kota Jakarta sebagai kota paling tidak aman di dunia. Survey ini mengambil 4 kategori tematik utama, yaitu keamanan digital, jaminan kesehatan, infrastruktur, dan personal. Kota Jakarta memiliki jumlah penduduk yang tinggi mengakibatkan tingginya probabilitas tindakan kejahatan.¹

Masalah tindak kriminal dapat terjadi pada siapa saja dan dilakukan oleh siapa saja. Bentuk kriminalitas yang ada pada lingkungan masyarakat dapat dibedakan dalam berbagai jenis. Mulai dari penipuan, perampokan, pencurian, hingga kekerasan. Diantara banyaknya jenis kejahatan yang ada, tindak kejahatan kekerasan merupakan suatu tindakan yang paling sering terjadi.

Kaum perempuan sering sekali dijadikan korban kekerasan. Tindakan kejahatan kekerasan yang banyak dialami oleh kaum perempuan adalah tindak kejahatan kekerasan seksual yang pada umumnya berujung pada pemerkosaan. Kasus kejahatan keasusilaan ini merupakan salah satu

¹ <http://www.cnnindonesia.com/nasional/20150129073701-20-28179/survei-jakarta-kota-paling-tak-aman-sejagat/> Diakses pada 18 februari 2016 Pukul 20.00 WIB

permasalahan serius yang mengikis moral dan harus ada tindak penyelesaian atau pun tindakan preventif terhadap permasalahan ini.

Negara-negara seperti Afrika Selatan, India, Kolumbia, Sudan, dan Somalia merupakan Negara yang memiliki angka presentase kasus pemerkosaan paling tinggi di dunia. Tingginya angka pemerkosaan di beberapa negara tersebut telah membuktikan bahwa kaum perempuan masih belum bisa terlindungi dari kasus pemerkosaan.

Di Indonesia sendiri angka tingkat kasus pemerkosaan belum menunjukkan angka yang pasti. Namun jika ditelusuri lebih jauh melalui media cetak berskala daerah maka terdapat banyak sekali berita mengenai pelecehan seksual yang di alami wanita. Mulai dari pemerkosaan dibawah umur, hingga kasus pemerkosaan yang dialami wanita dewasa. Melihat fenomena ini seharusnya diperlukan suatu pembekalan kepada para kaum wanita mengenai cara melindungi dari kasus pemerkosaan ini.

Hasil survey yang dilakukan oleh Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan pada tahun 2011 menunjukkan angka yang fantastis. Dalam pemaparan survey ini disebutkan, ada 119.107 kasus kekerasan terjadi pada perempuan. Angka-angka tersebut dikumpulkan dari 395 lembaga layanan perempuan yang tersebar di 33 propinsi yang ada di Indonesia.

Komnas Perempuan mencatat, kekerasan dialami wanita bermacam-macam, di antaranya kekerasan kejiwaan, yang mencapai 103.691 kasus, kekerasan ekonomi sebanyak 3.222, kekerasan fisik sebanyak 2.790, serta kekerasan seksual sebanyak 1.398 kasus. Jenis kekerasan yang sering dialami oleh kaum perempuan adalah kekerasan seksual, terutama dalam ranah domestik dan ranah publik.

Dalam ranah domestik tercatat sebanyak 113.878 kasus yang berasal dari kasus kekerasan dalam rumah tangga. 110.468 kasus di antaranya kekerasan terhadap istri. Sementara kekerasan lainnya terjadi dalam hubungan pacaran yang terhitung sebanyak 1.405 kasus.² Tingginya angka kekerasan terhadap perempuan ini menimbulkan keresahan tersendiri bagi masyarakat. Menyikapi hal ini berbagai perguruan bela diri membuka kelas bela diri yang diperuntukkan kepada mereka yang ingin membekali dirinya dengan teknik bela diri dari kasus kekerasan. Banyak sekali teknik bela diri yang bisa dipelajari, namun tidak semua ilmu bela diri cocok jika digunakan dalam menangani masalah keamanan diri seseorang terutama wanita.

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang memerlukan memerlukan bela diri yang memiliki gerakan refleks yang mudah tapi bersifat melumpuhkan. Wing chun merupakan bela diri yang memiliki karakter lembut namun memmatikan. Ilmu bela diri wing chun memiliki gerakan yang

²<http://nasional.kompas.com/read/2012/03/07/16244162/2011.Kekerasan.pada.Perempuan.Semakin.Parah> Diakses pada 19 Februari 2016 Pukul 03.00 WIB

mudah dan dipadukan dengan refleks sehingga menjadikan wing chun salah satu alat pertahanan yang efektif.

Wing Chun atau Ving Tsun adalah salah satu kungfu terkenal yang diciptakan oleh Biarawati Shaolin Ng Mui pada tahun 1700-an. Beliau memadukan teknik-teknik terbaik dari Kungfu Tradisional Shaolin menjadi jurus yang sederhana dan efektif. Beliau lalu mengajarkan kungfu ini kepada Wing Chun yang kemudian namanya digunakan oleh Beliau sebagai nama dari seni kungfu ini.

Bela diri Wing Chun merupakan ilmu bela diri yang sesuai untuk semua kalangan sebagai sarana perlindungan diri yang praktis karena hanya memiliki tiga bentuk tangan kosong yaitu Siu Lim Tao, Chum Kiu, dan Biu Gee. Setiap bentuk tersebut melatih murid dari pemula hingga tingkat lanjut secara berturut-turut. Alasan lainnya ialah ilmu bela diri wing chun menawarkan kecepatan dan kesederhanaan materi serangan yang ditawarkan dalam Wing Chun.

Kungfu ini menekankan pentingnya mengalahkan musuh dengan metode ketimbang kekuatan, menggunakan metode yang sesuai dengan situasi dan lawan tertentu sehingga penggunaanya dapat mengalahkan musuh dengan keahlian dan kecerdasan. Wing Chun menggunakan pernafasan chi yang efisien, teknik tangan yang berubah-ubah, kuda-kuda fleksibel, dan gerak langkah kaki yang bebas dan cepat.

Aktor legenda Bruce Lee hingga aktor papan atas hongkong Donnie Yen merupakan sosok yang memperkenalkan wing chun ke seluruh dunia melalui film yang dibintanginya. Dampak yang dihasilkan sangat luar biasa terhadap penyebarannya di seluruh belahan dunia, tak terkecuali di Indonesia. Akibatnya pada saat ini banyak bermunculan perguruan wing chun yang hadir untuk menjawab kebutuhan bagi orang-orang yang ingin membekali dirinya dengan ilmu bela diri ini atau hanya untuk menjaga kebugaran tubuh melalui wing chun.

Diantara banyaknya perguruan wing chun yang ada di Indonesia, Harimau Besi merupakan salah satu perguruan bela diri wingchun terbesar yang ada di Indonesia. Hingga saat ini setidaknya cabang yang dimiliki oleh harimau besi mencapai 36 titik yang tersebar di seluruh Indonesia.

Dalam praktik pembelajaran di Perguruan Harimau Besi tidak jauh berbeda dengan perguruan-perguruan bela diri lainnya yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksudkan ialah praktik belajar yang dilakukan secara langsung di dalam kelas. Instruktur dalam kelas bela diri wanita Harimau Besi memberikan pengarahan langsung kepada peserta didik dengan cara mempraktikkan gerakan-gerakan yang akan dipelajari oleh peserta didik di depan. Kemudian para peserta didik mengikuti sesuai dengan gerakan dari instruktur. Metode ini dirasa cukup efektif bagi beberapa peserta didik, namun tidak untuk peserta didik yang memiliki keterbatasan waktu untuk mengikuti latihan dan keterbatasan

dalam menguasai gerakan dikarenakan rendahnya kemampuan untuk mengingat suatu gerakan.

Para peserta didik dalam kelas bela diri wing chun ini variatif. Wanita pekerja salah satunya, namun dikarenakan berbagai kondisi para wanita pekerja kurang bisa menyesuaikan waktunya untuk latihan. Sehingga kebanyakan dari mereka tidak bisa hadir dalam kelas. Maka dari itu diperlukan suatu media yang sekiranya dapat membantu para wanita pekerja yang mengikuti program bela diri wanita agar dapat memahami gerakan-gerakan yang tidak dipelajari ketika mereka tidak hadir di kelas.

Sejauh ini tidak terlihat adanya penggunaan media untuk menjembatani kesenjangan dalam proses pembelajaran ini. Akibatnya para peserta didik kelas beladiri tidak bisa melakukan belajar secara mandiri untuk mengejar ketertinggalan mereka. Penggunaan media belajar sejatinya dapat menjembatani permasalahan belajar yang dialami peserta didik wanita kelas bela diri harimau besi. Karena berdasarkan dari rancangan dan jenis media, beberapa media memungkinkan untuk dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi seseorang. Selain itu media dapat membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis kepada peserta didik.

Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran yang lazim digunakan di Indonesia adalah media grafis, media audio, media proyeksi diam, media televisi, media video dan media berbasis komputer. Dari beragam macam

jenis media yang telah diapaparkan diperlukan media yang mampu memmanampilkan gerakan-gerakan secara jelas dan terperinci.

Diantara media yang telah disebutkan media video cocok digunakan untuk menyelesaikan permasalahan belajar para peserta didik kelas bela diri wanita Harimau Besi. Media video dapat menyajikan materi yang bersifat gerakan (Kinestetik) dengan baik. Media ini dapat menyajikan gambar gerak untuk memperjelas berbagai macam gerakan yang ada di dalam teknik bela diri dan audio untuk mendukung isi materi yang terkandung dalam video. Media video ini berisikan demonstrasi yang direkam sehingga peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah gerakan teknik dasar Wing Chun.

Pertimbangan lainnya adalah wing chun memiliki teknik gerakan yang sangat cepat. Maka dari itu dengan adanya Kelebihan lain dari penyajian materi melalui media video yaitu gambar yang ditayangkan bisa diperlambat bahkan dihentikan untuk diamati dan dipahami secara seksama menjadikan media video media unggul yang dapat membantu proses belajar. Selain itu akses untuk menggunakan media video kini sudah jauh lebih mudah. Mengingat kecanggihan teknologi yang memungkinkan untuk mengakeses video secara fleksibel.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat peneliti identifikasi adalah :

1. Apakah media video dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dalam menguasai teknik-teknik gerakan bela diri?
2. Bagaimana cara menyajikan media video yang tepat untuk para peserta didik Perguruan Harimau Besi?
3. Bagaimana mengevaluasi media video untuk peserta didik Perguruan Harimau Besi?
4. Apakah dengan video ini akan menambah motivasi peserta didik Harimau Besi dalam latihan?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan video berdasarkan kurikulum Perguruan Harimau Besi ke dalam format video. Materi yang dikembangkan dalam video tutorial ini difokuskan pada pengaplikasian Teknik Gerakan Dasar Wing Chun.

D. Rumusan masalah

Dari 4 masalah yang disajikan pada identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

"Bagaimana cara mengembangkan media video yang dapat membantu peserta didik Perguruan Harimau Besi dalam menguasai gerakan teknik dasar Wing Chun?"

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video tutorial yang dipersiapkan dengan semenarik mungkin untuk dijadikan media penunjang atau media untuk latihan pada saat belajar mandiri bagi para peserta didik Perguruan Harimau Besi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Perguruan Harimau Besi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi Perguruan Harimau Besi

2. Bagi Peserta didik Perguruan Harimau Besi

Meningkatkan motivasi belajar dan Menariknya penyajian pesan dalam media audiovisual membuat peserta menjadi lebih mudah memahami materi

3. Bagi Penulis

Dapat berguna sebagai kajian teoritis dan acuan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Kajian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata *medium*. Dalam bahasa Arab *medoe* (media) artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan¹. Pengertian ini merupakan gambaran abstrak dari fungsi sebuah media. Gambaran abstrak ini diperkuat dengan definisi media menurut AECT (*Association of Education and Communicaton Technology*).

AECT mendefinisikan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi². Dari definisi tersebut memberi pemahaman bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis tertentu. Jadi apapun bentuknya bila dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut sebagai media.

Definisi media memiliki cakupan yang cukup luas, maka dari itu Hamidjojo dan Latuheru mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2014), p. 3.

² *Ibid.*

menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju³.

Dari pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa media merupakan alat yang mengandung pesan untuk disampaikan kepada individu lain. Definisi ini hampir serupa dengan yang dikemukakan oleh Miarso (2007), yaitu Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar⁴. Definisi yang di atas telah mengacu ke arah yang lebih spesifik yaitu ke ranah pembelajaran. Dalam pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa media bisa menjadi faktor dalam meningkatkan motivasi belajar.

Hal ini sejalan dengan definisi media yang dinyatakan oleh Briggs (1970) yakni, media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar⁵. Sedangkan media pembelajaran menurut Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar⁶.

³ *Ibid.*, p. 4.

⁴ *Ibid.*

⁵ Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), p. 156.

⁶ Noehi Nasution, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004), p. 7.

Dari pemaparan berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perwujudan fisik dari sebuah perantara pesan yang memiliki fungsi dalam mengantarkan informasi serta dapat merangsang peserta didik untuk memperoleh informasi melalui proses belajar.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan turut memberikan dampak pada perkembangan media pembelajaran. Akibatnya muncul berbagai jenis media yang beraneka ragam jenis media. Pengelompokan berbagai jenis media ini dilakukan untuk memudahkan pendidik memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan ke dalam dua kelompok, yaitu media jadi (*by utilization*), dan media rancangan (*by design*). Disebut media jadi (*by utilization*) karena media ini sudah tersedia di lingkungan masyarakat dan di pasar dalam keadaan siap pakai. Sedangkan media rancangan (*by design*) adalah media yang sengaja dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu.

Sifat umum dari media adalah menyampaikan informasi yang terdapat di dalamnya. Menurut Rudy Bretz ada lima bentuk dasar informasi, yaitu gambar, cetakan, grafik garis, suara, dan gerakan⁷. Berdasarkan bentuk informasi dari suatu media yang berbeda-beda membuat adanya pengelompokan media berdasarkan penyajiannya. Hasil analisis yang dilakukan melalui bentuk informasi dan penyajiannya didapatkan suatu format kualifikasi yang meliputi tujuh kelompok media pembelajaran, yaitu sebagai berikut⁸ :

a. Kelompok Kesatu : Media Grafis Cetak dan Media Gambar
Diam

1) Media Grafis

Media Grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol/gambar.

Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian , meperjelas sajian ide dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Yang termasuk dalam media grafis antara lain : grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, papan buletin.

⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), p. 13.

⁸ *Ibid.*, p 14.

2) Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huuf dan gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Jenis media bahan cetak ini adalah buku teks, modul, buku pengajaran terprogram.

3) Media Gambar Diam

Media Gambar diam adalah visual berupa gambar yang dihasilkan melalui fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

b. Kelompok Kedua : Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya: OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan Filmstrip.

c. Kelompok Ketiga : Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya ditangkap melalui indra pendengaran saja. Hal tersebut dikarenakan media ini hanya mengularkan suara tanpa ada gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan yang disampaikan

adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect* saja. Jenis media ini diantaranya adalah radio, pita rekaman, dan compact disc

d. Kelompok Keempat : Media Audio Visual Diam

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media sound slide, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

e. Kelompok Kelima : Media Audio Visual/Film

Media film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak, sehingga memberikan kesan yang impresif dan atraktif bagi penikmatnya. Ada beberapa jenis film yang bisa dijadikan media pengajaran dan pembelajaran, yaitu film bisu, film bersuara, serta film gelang yang ujung-ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tidak memerlukan penggelapan ruangan.

f. Kelompok Keenam : Media Televisi

Televisi merupakan media yang sudah sangat familiar bagi anak didik zaman sekarang. Media ini dapat memberikan pesan secara audiovisual dan gerak yang menarik, sehingga

penyampaian pesan dapat dilakukan dengan mudah. Media televisi mempunyai beberapa jenis, yakni televisi terbuka, televisi siaran terbatas (TVST) atau CCTV, dan *video cassette recorder* (VCR).

g. Kelompok Ketujuh : MultiMedia

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan yang menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk satu unit atau paket.

Selain pengelompokan media berdasarkan bentuk informasi dan penyajiannya, terdapat Media yang dikelompokkan berdasarkan hasil. Menurut Seels dan Richey (1994) dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.⁹

Tidak hanya sebatas berdasarkan hasil, Pengelompokan media juga dapat berdasarkan panca indra manusia yang mencakup media audio, media visual, media audiovisual, dan media grafis.¹⁰ Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa Penggolongan media bisa dilakukan berdasarkan bentuk informasi, panca indera, dan cara pemanfaatannya. Pada penelitian ini media yang akan dikembangkan

⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran; Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), p.33 .

¹⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), p. 55.

termasuk ke dalam jenis media audio visual yang didesain secara khusus (media by design) pada proses pembelajaran teknik bela diri.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Secara umum pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral seseorang sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan. Jika ditelusuri lebih dalam teknologi pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan definisi pengembangan secara umum.¹¹

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pasal 1 tentang sistem nasional penelitian, pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.¹²

Pendapat lain dikemukakan Sukmadinata bahwa pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, produk tersebut tidak selalu berbentuk

¹¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), p.126 .

¹² <http://risbang.ristekdikti.go.id/regulasi/uu-18-2002.pdf>. Diakses pada 22 oktober 2016.

perangkat keras, seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi dapat berupa perangkat lunak seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan sebagainya.¹³

Jika dibandingkan, kedua teori tersebut saling bersinggungan. Keduanya menyebutkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk memperbaharui produk yang sudah ada dengan proses yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Namun, dari pemaparan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk menciptakan produk yang memiliki nilai lebih dibandingkan dengan produk sebelumnya.

Pengembangan adalah salah satu domain teknologi pendidikan yang berfungsi sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik¹⁴. Dari definisi tersebut dapat dimaknai bahwa hasil dari pengembangan adalah sebuah produk. Kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong dengan teori dan manifestasi fisik dari teknologi-perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran¹⁵

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), p. 154.

¹⁴ Barbara Seels & Rita Richey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*, AECT, 1994, p. 38.

¹⁵ *Ibid.*, p. 39.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, perancangan naskah, dan tahapan produksi¹⁶.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Ely (1979) mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan. Suatu perencanaan diawali dengan kata “hasil” yang harus dicapai, selanjutnya berdasarkan penetapan target tersebut dipikirkan bagaimana cara mencapainya. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Terry (1993) mengungkapkan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah penetapan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dari dua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perencanaan adalah menetapkan tujuan yang harus dicapai serta menentukan kegiatan cara yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam perencanaan pengembangan media ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan yaitu mengidentifikasi kebutuhan audiens yang akan menggunakan media yang akan dikembangkan, merumuskan tujuan yang

¹⁶ Wina Sanjaya, *op.cit.*, p. 128.

harus dicapai, mengembangkan butir-butir materi sesuai dengan tujuan, mengembangkan garis besar pengembangan media.

b. Penulisan naskah media

Naskah, dalam perencanaan program media dapat diartikan secara umum sebagai pedoman tertulis yang berisikan informasi tentang bentuk visual yang akan ditampilkan, grafis atau tampilan kalimat untuk mempertegas visual dan audio atau suara yang diperlukan sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu.

Melalui naskah tujuan dan materi dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan tujuan. Penulisan naskah memiliki beberapa tahapan yaitu memunculkan ide, membuat sinopsis dan treatment, menulis naskah, dan evaluasi serta revisi naskah.

c. Tahap produksi

Untuk menghasilkan media pembelajaran, kegiatan produksi merupakan tahap akhir. Secara sederhana proses produksi media pembelajaran terbagi atas tiga tahap yakni pra-produksi, pelaksanaan produksi, pasca-produksi.

Tahap pra-produksi, adalah kegiatan sebelum pelaksanaan produksi. Tahap ini perlu dilaksanakan karena dua alasan penting. Pertama, produksi media merupakan pekerjaan kolektif yang kompleks dengan melibatkan banyak orang sehingga setiap orang perlu memahami perannya masing-masing. Kedua, media pembelajaran merupakan bukanlah pekerjaan yang hanya membutuhkan kreatifitas dengan segala imajinasi sesuai dengan naskah, akan tetapi kebenaran ilmiah yang harus dipertanggungjawabkan.

Tahap pelaksanaan produksi adalah kegiatan dari pembuatan media itu sendiri. Tiap-tiap media memiliki kegiatan produksi yang berbeda. Tahap terakhir adalah pasca-produksi. Pada tahap ini media yang sudah diproduksi akan dievaluasi. Evaluasi hasil produksi perlu dilakukan untuk menimbang berbagai kekurangan media yang dikembangkan. Apabila diperlukan berdasarkan hasil evaluasi media akan direvisi apabila terdapat ketidaksesuaian pesan yang ingin disampaikan.

Dalam operasionalnya pengembangan dapat dilaksanakan untuk jangka pendek maupun jangka panjang, dapat dilaksanakan untuk satu topik sajian, satu periode latihan, satu semester, satu bidang studi atau bahkan satu sistem yang lebih

besar lagi. Melalui dasar tersebut Gustafson membedakan adanya tingkatan dalam suatu pengembangan, yakni : (a) tingkatan kelas, (b) tingkatan sistem, (c) tingkatan produk, dan (d) tingkatan organisasi¹⁷. Setiap tingkatan pengembangan tersebut mempunyai fungsi dan model yang berbeda antara satu dengan lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media merupakan suatu proses kompleks yang harus melewati tahapan-tahapan yang sudah ditetapkan. Dalam mengembangkan suatu media perlu untuk menentukan tingkatan yang ingin dikembangkan. Hal tersebut dikarenakan tiap tingkatan memiliki model dan metode pengembangan yang berbeda antar satu dengan lainnya.

4. Model-Model Pengembangan Pembelajaran

Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi. Sedangkan model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

¹⁷Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), p. 13.

Model pengembangan pembelajaran memiliki beberapa tingkatan yakni tingkatan kelas, tingkatan sistem, dan tingkatan produk. Tiap-tiap tingkatan mewakili model pengembangan yang memiliki orientasi pada bidang tertentu. Model pengembangan yang berorientasi kelas pada umumnya ditujukan untuk mendesain pembelajaran dengan skala kecil yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih.

Model pengembangan yang berorientasi pada sistem yaitu model yang menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lainnya. Kegiatan dalam model yang berorientasi sistem biasanya berangkat dari nol, yaitu tidak adanya sistem tersebut sampai dengan dihasilkannya suatu sistem. Tidak hanya menciptakan, kegiatan yang dilakukan dapat pula bersifat merombak (memperbaharui secara besar-besaran) sistem instruksional yang sudah ada.

Model yang berorientasi produk adalah model yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran seperti video pembelajaran, multimedia pembelajaran atau modul. Dengan adanya variasi model yang ada membuat pilihan yang ada untuk para pengembang pun semakin luas.

Dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan yang berorientasi produk. Berikut ini adalah model-model pengembangan yang berorientasi pada tingkatan produk

diantaranya, yaitu : Model Baker dan Schutz, Model Hanafi dan Peck, dan Model ADDIE.

a. Model Baker dan Schutz

Model ini membagi dalam tujuh langkah dan masing-masing langkah mengandung beberapa kegiatan khusus. Langkah-langkah utama dari model Baker dan Schutz adalah (1) Perumusan, (2) Spesifikasi langkah, (3) Uji coba soal, (4) Pengembangan produk, (5) Uji coba produk, (6) Perbaikan produk, dan (7) analisis pemanfaatan.¹⁸



Gambar 2.1 Model Baker dan Schultz

¹⁸ Mukhtar dan Martini Yamin, *Metode Pembelajaran yang Berhasil*, (Jakarta: CV. Sasama Mitra Sukses, 2004), cet. Ke-4, p. 68.

Berikut adalah penjelasan langkah-langkah dari model yang dikemukakan oleh Baker dan Schutz.

1) Perumusan

Pada tahapan pertama ini diperlukan analisis untuk melihat skala prioritas suatu jenis produk. Sehingga produk yang diproduksi dapat digunakan dengan baik.

2) Spesifikasi Langkah

Pada tahap kedua ini, kegiatan yang dilakukan adalah penentuan tujuan instruksional dalam rincian spesifik dan operasional. Dengan demikian akan memudahkan proses pengembangan produk dan pengukuran hasil belajar.

3) Uji Coba Soal

Pada tahap ini kegiatan diawali dengan menyusun instrumen soal uji coba. Soal yang akan diuji sebaiknya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.

4) Pengembangan Produk

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam tahap ini. Pertama, materi yang dipersiapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi penggunanya. Kedua, Pengemasan materi disajikan dalam satu rangkaian sehingga terasa lengkap, padat, singkat, dan jelas. Ketiga, fleksibilitas strategi pengembangan produk.

Keempat, bila dalam proses belajar dan mengajar melibatkan guru atau tutor maka diperlukan penyesuaian agar perilaku, sikap, dan mendukung kehadiran guru agar dapat menopang eksistensi produk dalam proses belajar mengajar dan memperjelas pesan yang disampaikan. Kelima, sesuaikan tingkatan produk dengan pengembangan agar dapat menghadirkan perilaku guru positif. Keenam mengadopsi teknik sajian terbaik. Ketujuh usahakan produk dapat menimbulkan daya tarik peserta didik.

5) Uji Coba Produk

Dalam uji coba produk menurut Schutz (1971) usahakan jumlah responden tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit. Data yang diperoleh dari uji coba perlu disajikan dalam rumusan yang sederhana, singkat, dan mudah dimengerti.

6) Revisi Produk

Perbaikan atau revisi produk dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba dan pengalaman yang didapat. Disamping itu pihak pengembang harus bisa terbuka dalam kritik-kritikan yang masuk selama masa pengembangan.

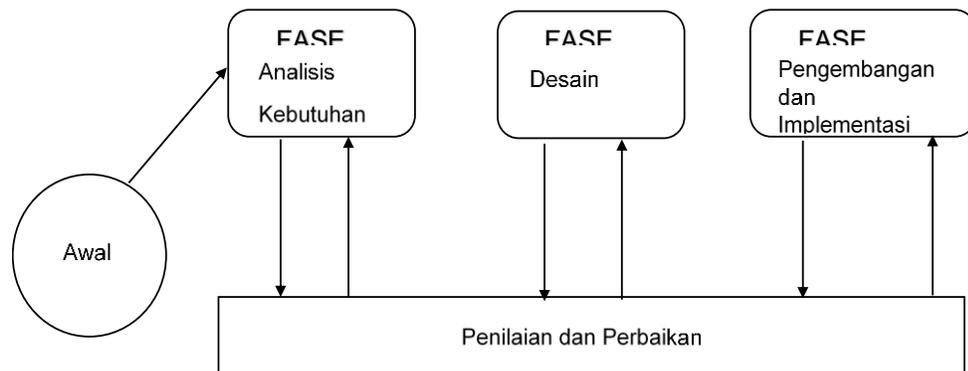
7) Analisis Pemanfaatan

Analisis untuk pemanfaatan program harus dapat menyimpulkan sistem pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Apabila produk yang dihasilkan memiliki kualitas

yang lebih baik maka perlu dijelaskan kelebihan dan kekurangannya secara jujur.

b. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari pada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi¹⁹. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini lebih berorientasi produk, melalui tiga fase yaitu:



Gambar 2.2 Model Hanfain dan Peck

1) Fasa pertama

Fase pertama dari model Hanafin dan Peck adalah analisis kebutuhan (Need Assessment). Pengertian analisis kebutuhan dalam konteks pengembangan kurikulum menurut John Mc-Neil ialah : 'the process by which one defines educational needs and

¹⁹ Muhammad Afandi dan Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Alfabet, 2011), p. 26

decides what their priorities are'. Artinya, bahwa analisis kebutuhan merupakan sebuah proses yang didefinisikan sebagai sebuah kebutuhan pendidikan dan ditentukan sesuai dengan prioritasnya.²⁰ Jadi pada intinya, proses ini merupakan proses untuk menentukan hal utama dari apa yang dibutuhkan dalam pendidikan.

Menganalisis kebutuhan menjadi hal dasar dalam mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tidak mudah mengidentifikasi apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2) Fase kedua

Fase kedua adalah fase desain, informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah dokumen story board yang mengikut urutan aktifitas pembelajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan.

²⁰ Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran, p. 91.

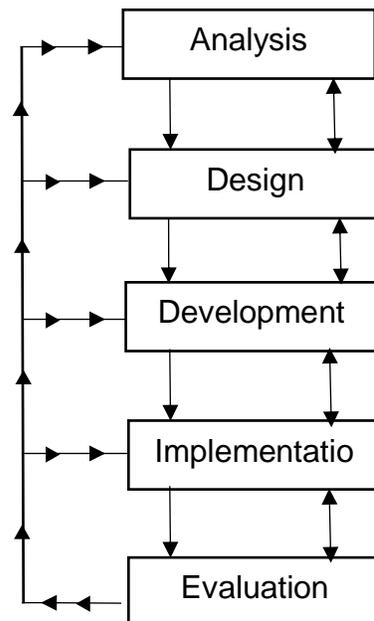
3) Fase ketiga

Fase terakhir adalah pengembangan dan implementasi. aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilain formatif dan sumatif. Penilaian formatif ialah penialain yang dijalankan saat proses pengembangan media berlangsung, sedangkan penilaian sumatif dijalankan pada akhir proses. Pada fase ini media dikembangkan dan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan desain yang telah dijalankan.

c. Model ADDIE

Model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate) muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda.²¹ Salah satu keunggulan dari model ini adalah menjadi pedoman dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

²¹ Muhammad Rohman, Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2013), p. 202.



Gambar 2.3 Model ADDIE

Berikut penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE

1) Tahap pertama : *Analysis* (analisis)

Tahapan analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *need assesment* (analisis kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Berikut penjelasan mengenai *need assesment* dan *task analysis*.

a) *Need assesment*

Need assesment (analisis kebutuhan) adalah proses untuk mengetahui informasi mengenai solusi yang dapat menjawab kesenjangan antara permasalahan yang ada

dengan solusi permasalahan. Dalam rangka untuk mengetahui permasalahan, terdapat beberapa metode yang bisa digunakan yakni wawancara, kuesioner, dan observasi.

Dalam melaksanakan metode analisis kebutuhan terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Langkah pertama adalah membuat perencanaan. Pada tahap ini erat kaitannya dengan menentukan sasaran, mengembangkan strategi pengumpulan data, dan penentuan data yang dibutuhkan.

Setelah perencanaan selesai dilakukan maka kegiatan analisis memasuki langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pada langkah ini perlu dipertimbangkan besar kecilnya sampel dalam penyebarannya dan persebaran sampel yang dibutuhkan dalam mengambil data. Memasuki langkah ketiga yaitu analisis data. Kegiatan analisis data ini dilakukan setelah pengumpulan data selesai dilakukan.

Hasil dari analisis adalah kebutuhan yang diutamakan. Kebutuhan dapat diutamakan berdasarkan nilai ekonomi, skala peringkat, frekuensi identifikasi, atau ketepatan waktu. Setelah analisis data selesai dilakukan

maka langkah selanjutnya adalah Menyiapkan laporan akhir.

Ini merupakan langkah terakhir dalam melaksanakan kegiatan analisis kebutuhan. Penyusunan laporan akhir harus mencakup empat bagian yaitu analisa tujuan, analisa proses, analisa hasil dengan table dan penjelasan singkat, rekomendasi yang terkait dengan data.

b) Task analysis

Task analysis adalah proses menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Dalam pengembangan materi bahan ajar, analisis tugas dapat digunakan untuk memberi masukan mengenai penentuan pokok materi yang disusun secara spesifik dan sistematis. sehingga menghasilkan pembelajaran yang efisien dan tepat sasaran.

Pelaksanaan analisis tugas dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan sumber-sumber informasi yang tersedia seperti dokumentasi, observasi, dan wawancara. Dari ketiga cara yang disebutkan, wawancara merupakan sarana yang tepat dan cepat dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Wawancara harus dilakukan dengan pihak yang memang mendalami bidang yang ingin dikembangkan. Pelaksanaan wawancara diawali dengan penetapan tujuan wawancara. Langkah selanjutnya menyiapkan daftar pertanyaan yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan sesi wawancara. Langkah terakhir adalah melaporkan hasil wawancara.

Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan dari tahap analisis berupa karakteristik atau spesifikasi media yang diinginkan untuk membantu proses belajar dan, klasifikasi materi pembelajaran yang rinci berdasarkan hasil analisis tugas.

2) Tahap kedua : *Design* (desain)

Dalam tahapan desain ini merupakan tahapan perancangan konsep dari semua komponen yang diperlukan dalam pengembangan media seperti perumusan tujuan pembelajaran, silabus, strategi pembelajaran, dan naskah media dan instrumen evaluasi. Berikut penjelasan mengenai komponen-komponen yang ada dalam tahap desain.

a) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan perilaku hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Perumusan tujuan

pembelajaran yang dilakukan harus memiliki unsur SMAR yakni *Specific, Measureable, Applicable, dan Realistic*.²² Keempat unsur tersebut dapat dijadikan sebagai indikator dalam perumusan tujuan pembelajaran yang hendak dirumuskan.

Unsur *Specific* dalam tujuan pembelajaran memberikan gambaran secara jelas mengenai tujuan yang ingin dicapai serta sasaran dari pembelajaran. Tujuan yang jelas akan membantu dalam penguraian terhadap apa yang akan dilakukan.

Measureable merupakan unsur tujuan pembelajaran yang bisa diukur prosesnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan *Applicable* adalah tujuan pembelajaran yang harus dapat dicapai oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang dicapai dapat diaplikasikan oleh peserta didik.

Unsur terakhir yang harus terdapat dalam tujuan pembelajaran adalah *Realistic*. Unsur ini mengharuskan tujuan pembelajaran dapat dicapai tanpa keluar dari penalaran akal sehat manusia. Maka dari itu unsur ini

²² Wina Sanjaya, *Op.Cit.*, p. 138

merupakan batasan yang menggunakan logika dalam perumusannya.

Perumusan tujuan pembelajaran memiliki manfaat untuk menetapkan hasil belajar yang hendak dicapai. Sehingga setelah tujuan pembelajaran selesai dirumuskan, maka langkah selanjutnya yang dilakukan dalam tahap desain adalah merancang strategi pembelajaran.

b) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu cara atau tindakan sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perancangan strategi pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran yang turut dikembangkan yaitu silabus dan RPP. Melalui kedua komponen ini strategi pembelajaran dituangkan ke dalam bentuk yang lebih sistematis.

Silabus merupakan rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengolompokan, pengurutan, dan penyajian materi kurikulum, yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan pembelajaran.

Setelah silabus selesai dirancang maka langkah selanjutnya dalam menyusun strategi pembelajaran adalah membuat RPP. Berdasarkan definisinya RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

Pembuatan RPP memiliki sedikit perbedaan dengan silabus. Dalam RPP terdapat penambahan komponen-komponen lainnya seperti metode pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Penambahan komponen ini menjadikan RPP sebagai sebuah rancangan kompleks yang sistematis.

c) Naskah media

Naskah merupakan tempat dimana ide-ide maupun imajinasi-imajinasi yang ditulis dan disusun menurut suatu urutan yang teratur dan sistematis. Naskah merupakan suatu gambaran kasar tentang apa yang ditampilkan pada layar komputer, tiap lembar naskah akan mewakili satu tampilan layar komputer.

Sebelum memulai penulisan naskah terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu. Hal pertama yang diperhatikan adalah sasaran,

pendeskripsian tujuan pembelajaran yang jelas, Menyiapkan materi yang relevan, dan penyeleksian materi yang sesuai. Setelah keempat hal tersebut terpenuhi maka penulisan naskah bisa dilakukan dengan mengikuti format penulisan berdasarkan jenis media.

Setiap jenis media mempunyai format tersendiri dalam hal penyusunan naskah. Seperti halnya penulisan naskah media video. Penulisan Naskah media video dapat dilakukan dengan mengikuti rangkaian format yang dimulai dari pembuatan sinopsis, kemudian dilanjutkan pembuatan *treatment*, perancangan *storyboard*, pembuatan skrip atau naskah program, dan diakhiri dengan pembuatan skenario.

d) Instrumen evaluasi

Instrumen evaluasi merupakan komponen yang digunakan untuk menguji kualitas dari suatu produk dalam membantu proses belajar peserta didik . Instrumen ini digunakan oleh responden penelitian dalam tahapan evaluasi media nantinya.

Pada tahap ini perancangan instrumen evaluasi dimulai dengan menentukan bentuk tes, membuat kisi-kisi butir soal, menulis butir soal, dan menata soal. Langkah-langkah tersebut dilakukan secara sistematis untuk

mendapatkan hasil yang terbaik. Perancangan instrumen evaluasi turut mempertimbangkan jenis materi yang dipelajari oleh peserta didik.

Setelah semua rancangan tersebut dilakukan maka proses pengembangan media akan memasuki tahapan selanjutnya. Pada tahapan selanjutnya semua komponen yang telah diuraikan di atas mulai direalisasikan melalui media.

3) Tahap ketiga : *Development* (pengembangan)

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan tahap *implementation* (uji coba) yakni menyiapkan produk yang akan digunakan, dan menyusun pola evaluasi dari evaluasi para ahli hingga *field test*²³.

Proses untuk menyiapkan produk yang akan diujicoba perlu melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut penjelasan mengenai tiga tahapan penyiapan produk:

a) Pra produksi

Pra produksi adalah kegiatan perencanaan yang dilakukan sebelum memasuki tahapan produksi. Dalam

²³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), p. 205.

tahap ini segala teknis yang menyangkut persiapan tahap produksi dipersiapkan seperti penentuan crew, persiapan lokasi, anggaran, hingga konsumsi.

b) Produksi

Produksi merupakan kegiatan pengumpulan segala bentuk informasi yang dibutuhkan dalam menciptakan suatu produk berdasarkan naskah. Kegiatan produksi bisa berbeda-beda jenisnya tergantung dari bentuk informasi yang terdapat dalam produk.

Tahapan produksi media video dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu pengambilan gambar, dan perekaman suara. Kedua kegiatan ini dilakukan secara terpisah tergantung dari naskah media yang telah dirancang. Seperti yang sudah disebutkan bahwa tahap produksi merupakan realisasi produk sesuai dengan rancangan naskah.

c) Pasca produksi

Pasca produksi adalah kegiatan untuk mengolah segala bentuk informasi yang dilakukan pada tahap produksi. Kegiatan mengolah disini merupakan proses *editing*, dimana kumpulan informasi tersebut dimodifikasi dan dikumpulkan ke dalam satu bentuk baru yaitu produk.

Setelah proses *editing* selesai, maka produk yang telah dikembangkan tersebut disajikan ke dalam berbagai bentuk yang kemudian siap digunakan untuk diujicoba.

4) Tahap keempat : *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini merupakan tahapan dimana produk yang telah dikembangkan akan diterapkan ke dalam proses pembelajaran peserta didik. Penerapan dari media ini disesuaikan dengan jenis media yang telah dikembangkan. Hal tersebut dikarenakan tiap media menyajikan bentuk informasi yang berbeda-beda.

Namun secara garis besar, penerapan media dalam pembelajaran hampir serupa antar media satu dengan lainnya. Penerapan media dimulai dengan menyiapkan peserta didik, menampilkan media, menggunakan media, dan mencari umpan balik dari peserta didik.

Pada tahap ini penggunaan produk dimaksudkan agar apa yang telah diasumsikan pada tahap desain, diuji ketepatannya. Sehingga tahap implementasi merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum memasuki tahap evaluasi.

5) Tahap Kelima : *Evaluation* (evaluasi)

Tahap kelima ini adalah proses penilaian media yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini evaluasi dibagi menjadi dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Kedua evaluasi ini memberikan kontribusi yang berbeda antar satu dengan lain.

Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk memberikan masukan dalam proses pengembangan sebuah produk pembelajaran. Jenis dari evaluasi formatif ini terdiri dari evaluasi ahli, evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Evaluasi ahli merupakan kegiatan untuk mencari informasi/umpan balik terhadap rancangan, naskah atau prototipe dari para ahli di bidangnya masing-masing. Para ahli yang dilibatkan dalam evaluasi ini adalah ahli materi, dan ahli media.

Setelah evaluasi ahli maka selanjutnya adalah Evaluasi perorangan. Tahap evaluasi ini merupakan kegiatan untuk mengetahui kekurangan dari produk melalui uji coba yang dilakukan kepada beberapa peserta didik secara perorangan.

Evaluasi kelompok kecil merupakan lanjutan dari evaluasi perorangan. Evaluasi ini dilakukan oleh sekelompok kecil peserta didik yang terdiri dari berbagai tingkat pemahaman yang berbeda dengan tujuan untuk mengetahui apakah revisi-revisi yang telah dilakukan pada tahap terdahulu sudah efektif.

Kemudian yang terakhir adalah uji coba lapangan. Evaluasi ini merupakan kegiatan uji coba produk yang dapat menggambarkan suasana belajar di kelas dengan melibatkan sebagian besar peserta didik.

Keempat jenis evaluasi formatif di atas dilakukan secara berurutan dimulai dari evaluasi ahli hingga ujicoba lapangan. Setiap satu evaluasi formatif selesai dilaksanakan, produk akan direvisi terlebih dahulu sebelum memasuki tahap evaluasi formatif lainnya. Setelah evaluasi formatif maka evaluasi memasuki tahapan selanjutnya yaitu evaluasi sumatif.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan setelah sekumpulan program pelajaran selesai diberikan. Dengan kata lain evaluasi yang dilaksanakan setelah seluruh unit pelajaran selesai diajarkan. Adapun tujuan utama dari evaluasi sumatif ini adalah untuk menentukan nilai yang

melambangkan keberhasilan peserta didik setelah mereka menempuh program pengajaran dalam jangka waktu tertentu²⁴.

Pelaksanaan dari evaluasi sumatif ini dilakukan setelah produk selesai direvisi dan diterapkan pada pembelajaran. Evaluasi sumatif merupakan tahapan akhir untuk melihat keefektifan suatu produk dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian teori-teori mengenai model pengembangan di atas. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dikarenakan belum ada sistem pembelajaran yang baku dan dikelola secara sistemik oleh Perguruan Harimau Besi. Sehingga penerapan model ADDIE yang bersifat lebih umum dan sederhana ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan suatu produk yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

B. Video Tutorial untuk Pembelajaran

1. Belajar dan Media Pembelajaran,

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, akan sulit sekali untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Oleh sebab itu proses

²⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* Edisi 7, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) p. 23

terjadinya perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri atau para ahli psikolog menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*). Meskipun proses terjadinya perubahan tingkah laku seseorang tidak dapat dilihat secara kasat mata akan tetapi perubahan tingkah laku seseorang bisa dilihat dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses belajar mengajar terdiri atas berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Terdapat berbagai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar yakni faktor guru, faktor peserta didik, faktor sarana alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Media termasuk dalam faktor sarana dan prasarana.

Jika sarana dan prasarana lengkap maka ada dua keunggulan yang bisa didapatkan. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru dalam mengajar. Kedua, dengan sarana dan prasarana yang lengkap dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar

Kedudukan media sendiri di dalam proses belajar merupakan satu kesatuan dari berbagai komponen yang terdapat dalam sistem pembelajaran. Jika pembelajaran dikatakan sebagai sebuah sistem maka komponen-komponen lainnya turut memberikan andil dalam

proses pembelajaran. Brown (1983) menjelaskan komponen-komponen yang harus menjadi perhatian dalam merancang sistem pembelajaran dikaitkan dengan pemanfaatan media pembelajaran yaitu siswa, tujuan, kondisi, sumber-sumber belajar, dan hasil belajar²⁵.

Media dan metode merupakan bagian integral dalam pembelajaran, artinya kedua komponen ini tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Baik media maupun metode bukanlah komponen yang dapat berdiri sendiri yang terlepas dari komponen lainnya. Media dan metode memiliki kedudukan yang seimbang dengan komponen lainnya.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menambah pengalaman peserta didik dalam belajar. Melalui proses belajar peserta didik mendapatkan pengalaman baik secara langsung maupun pengalaman yang dialami secara tidak langsung. Semakin konkret peserta didik mempelajari suatu bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh. Dengan memperhatikan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut²⁶:

²⁵ Wina Sanjaya, *op.cit.*, p. 44.

²⁶ Azhar Arsyad, *op.cit.*, p. 29-30.

- a. Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.
- b. Media Pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara individual dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Melalui pengalaman tertentu peserta didik bisa memaknai pembelajaran lebih dalam, namun terdapat pengalaman yang tidak bisa dialami oleh para peserta didik secara langsung. Disinilah peranan media sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Kemp dan Dayton (1985) penggunaan media pembelajaran memiliki

kontribusi yang sangat penting dalam dalam proses pembelajaran yakni²⁷:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang positif.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dan media pembelajaran merupakan dua bagian integral dalam sistem pembelajaran. Kedua bagian ini terikat satu sama lain yang artinya jika membicarakan sebuah media tertentu maka turut membicarakan metode belajar serta komponen-komponen lainnya yang tergabung dalam sistem pembelajaran. Media dalam pembelajaran memberikan manfaat yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar yang menggunakan media memiliki kedudukan yang penting di dalamnya.

²⁷ *Ibid.*, p. 25-27.

2. Format Penyajian Video

Format penyajian adalah bentuk penyajian pesan yang dipilih oleh penulis naskah (pengembang program) berdasarkan kesesuaian materi dengan tujuan, karakteristik sasaran, dan biaya yang tersedia.²⁸ Meski masih ada pertimbangan lain, namun ketiga poin tersebut merupakan hal utama.

Format penyajian memiliki dapat menarik minat penonton apabila sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai penonton. Baik itu kebutuhan untuk hiburan, informasi, kejelasan tentang suatu Bentuk dari penyajian pesan dalam video ialah sebagai berikut²⁹

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan penyampaian materi secara prosedural, yakni melalui tahapan-tahapan yang berurutan dengan diikuti instruksi yang ada di dalam video sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur.

b. Drill dan Practice

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.

²⁸ Robinson Situmorang, *Media Televisi*, (Jakarta: Pustekkom Depdiknas, 2006), p 128.

²⁹ <https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>

c. Simulasi

Format ini mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Bentuk dari format bisa berupa dalam bentuk animasi maupun melibatkan benda nyata.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa format penyajian merupakan bagian penting untuk menentukan cara menyampaikan suatu pesan kepada penonton.

3. Video Tutorial

Video tutorial merupakan salah satu media yang disajikan dalam bentuk video. Menurut Heinich (1996), video merupakan salah satu media yang berisi gambar gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat.³⁰

Pengertian mengenai video lain turut dijelaskan oleh Azhar Arsyad bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.³¹

Media Video dapat digolongkan ke dalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat. Informasi yang

³⁰ Robert Heinich, et al, *Instructional media and technologies for learning*, (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 1996), p 203

³¹ Azhar Arsyad, *op.cit.*, p 49

disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Media ini memiliki kesamaan dengan film, yaitu keduanya mampu menayangkan gambar bergerak. Tidak ada media yang lebih unggul satu dengan lainnya meskipun media video dengan film memiliki kemiripan dalam hal karakteristik. Masing-masing dari media baik itu video atau pun film memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Jika dijabarkan kelebihan dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain.
- b. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.
- c. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d. Video yang mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- e. Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan
- f. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, video yang dalam kecepatan normal memakan

waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.³²

Selain kelebihan dari media video yang telah dipaparkan di atas, terdapat pula kekurangan dari media video. Menurut Sadiman beberapa kelemahan media video adalah :

- a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
- b. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencariannya bentuk umpak balik yang lain.
- c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
- d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks³³.

Dapat disimpulkan bahwa media video merupakan salah satu media yang dapat menampilkan visual beserta suara sehingga penyampaian informasi menjadi lebih nyata dan lebih hidup, karena penyajian informasinya melalui dua jenis yaitu visual dan audio. Media video merupakan suatu sistem yang dalam penggunaanya sebagai peralatan pemutar ulang (playback) dari suatu program (rekaman) yang terdiri dari *tape recorder*, video kaset, dan layar monitor. Melalui video

³² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit.*, hal 73

³³ Arif S. Sadirman, *op.cit.*, p. 75

gerakan dapat ditampilkan secara jelas sehingga sangat sesuai untuk materi yang bersifat prosedural atau keterampilan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang peserta didik atau sekelompok kecil peserta didik, (2) pengejaran tambahan melalui tutor³⁴. Tutorial atau tutoring adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada peserta didik (tutee) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar.

Konsep belajar mandiri dalam tutorial mengandung pengertian bahwa tutorial merupakan bantuan belajar dalam upaya memunculkan dan memacu kemandirian, disiplin, dan inisiatif diri peserta didik dalam belajar dengan mengurangi intervensi dari tutor atau pembelajar karena prinsip pokok dari tutorial adalah kemandirian

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada peserta didik yang bersifat mandiri tanpa harus adanya guru saat melakukan proses belajar.

³⁴ Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), Hal 1230

a. Karakteristik Media Video Tutorial

Video tutorial merupakan salah satu bentuk dari media video. Dalam menentukan media video sebagai media pembelajaran terdapat beberapa karakteristik yang harus dipenuhi agar dapat digunakan dalam proses belajar. Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu³⁵:

1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

³⁵ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Jakarta: P3AI UPI, 2007), p. 8-11

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spesifikasi sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga

dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Penggunaan video tutorial dalam proses belajar memiliki keunggulan pada ranah psikomotorik, video tutorial memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. (1) Video tutorial yang merekam kegiatan motorik memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi proses belajar baik secara pribadi maupun *feedback* dari rekan sejawat. (2) Media ini juga dapat meningkatkan kompetensi interpersonal, video tutorial memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan.

Selain kelebihan, video tutorial juga memiliki kekurangan, di antaranya: (1) sebagaimana media audio-visual yang lain, video tutorial juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. (2) Metode pembelajaran video tutorial bersifat satu arah,. (3) Mahalnya biaya dalam proses pembuatan video tutorial.

Dapat disimpulkan bahwa video tutorial merupakan media yang dapat diandalkan dalam ranah psikomotorik. Media ini mampu menyajikan prosedur yang lebih nyata ditambah beberapa fitur

keunggulan yang dimilikinya membuat video tutorial semakin sesuai pemanfaatannya dalam proses belajar yang melibatkan keterampilan.

b. Format Penyimpanan Video

Perkembangan teknologi pesat mengakibatkan munculnya berbagai jenis-jenis format video. Secara garis besar format video dapat diklasifikasikan sebagai berikut³⁶:

- 1) Video analog format encoding: NTSC, PAL, SECAM, RF, Composite Video, Component Video, S-Video, dan RGB.
- 2) Video analog format kaset: Ampex, VERA (BBC), U-matic, Betamax, Betacam, Betacam SP, VHS, S-VHS, VHS-C, Video 2000, 8mm tape, dan Hi8.
- 3) Video digital format kaset: D1, D2, D3, D4, D5, Digital Betacam, Betacam IMX, D-VHS, DV, MiniDV, MicroMV, dan Digital8.
- 4) Disk optik format penyimpanan: VCD, DVD, dan LaserDisk.
- 5) Video Digital terpilih format encoding: CCIR 601, MPEG-2, H.261, H.623 dan H.264

Format video terus dikembangkan oleh para produsen software di bidang teknologi informasi, sehingga muncul format video yang digolongkan berdasarkan aplikasi yang digunakan untuk

³⁶ <http://www.rizky-info.tk/2016/07/pengertian-dan-jenis-jenis-format-video.html>

memutarkannya (menjalankan). Berikut adalah jenis-jenis format video yang digolongkan berdasarkan aplikasi pemutarnya³⁷ :

1) AVI (*Audio Video Interleaved*)

AVI merupakan format file video buatan Microsoft. Format ini merupakan salah satu format video tertua yang diperkenalkan Microsoft sejak dirilisnya Windows 3.1". Kelebihan format file AVI adalah kualitas gambar yang ditampilkan lebih tajam dibandingkan ASF dan format file AVI berlaku untuk standar windows.

2) MPEG (*Moving Picture Experts Group*)

MPEG (sering disebut sebagai MPG) saat ini menjadi standar kompresi file digital video-audio. Format ini memiliki beberapa jenis, berdasarkan pada kualitas gambar dan "lapisan" yang digunakannya yaitu MPEG-1, MPEG-2, atau MPEG layer 2, dan MPEG-4, atau MPEG layer 4".

3) DiVX

Dikembangkan oleh DiVX Networks, format video kompresi berbasis MPEG-4 ini memiliki ukuran yang sangat kecil, bahkan dapat mencapai kurang dari seperdelapan ukuran MPEG-2 dengan kualitas yang tetap terjaga. Format ini sering disebut Video MP3.

³⁷ <http://informatika.web.id/jenis-format-file-video.htm>

4) **WMV (Windows Media Video)**

WMV adalah format standar windows. WMV merupakan standar windows yang mendominasi operasi sistem pasar saat ini, format ini sebenarnya adalah versi *proprietary* dari MPEG-4. Video *Stream* sering dikombinasikan dengan Audio *Stream* dalam format WMA, dengan video WMV yang dikemas ke dalam kontainer AVI.

5) **MP4**

File video MP4 bukan merupakan format file baru. Meskipun demikian, format file ini belum banyak didukung oleh kebanyakan software video player. Oleh karena itu diperlukan software khusus untuk bisa membuka dan memainkan video dengan format ini.

6) **Quicktime**

Format video ini dapat berisi video, audio, animasi, dan virtual reality. Codec yang sering berada di dalam file QuickTime adalah Sorenson dan Cinepak, file QuickTime merupakan multimedia yang terbentuk atas satu atau lebih track seperti audio, video, teks, atau efek digital. Masing-masing track mengandung media track, baik itu media stream yang telah diencode atau pointer-pointer pada file eksternal.

7) RealMedia

Seperti WMV, format video ini dirancang untuk keperluan streaming dan dapat menampung file berupa video, audio, animasi, MIDI, serta presentasi. Transmisinya menggunakan protokol (RTSP). Dirilis oleh RealNetworks. Codec yang biasanya ada di dalam file Video RealMedia adalah RealVideo.

8) ASF

Singkatan dari Advance Streaming Format, dikeluarkan oleh Microsoft untuk keperluan streaming. Diterapkan dengan codec apa saja. Ada tiga bagian yang terkandung dalam file ASF :

- Objek Header terkandung dalam file ASF.
- Objek data termasuk media streaming.
- Objek indeks opsional yang memberikan kontribusi untuk mengaktifkan akses acak ke data dalam file.

9) 3GP (3GPP Format File)

Format video ini dihasilkan dari rekaman perangkat komunikasi mobile (handphone). Format 3GP menggunakan kecepatan putar 15 frame per detik (format lain umumnya memakai kecepatan putar 25 frame per detik untuk standar PAL dan 29,97 frame per detik). Dalam praktek, format video 3GPP

dapat dimainkan oleh QuickTime Player 7 dan Windows Media Player.

Dari beberapa penjelasan mengenai format video di atas, dalam pengembangan ini peneliti memilih format video MPEG dalam output video tutorial yang akan dikembangkan. Format video MPEG adalah format standar yang sering digunakan oleh pembuat video.

c. Perangkat Pemutar Video

Dalam dewasa ini, perangkat pemutar video mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Perangkat pemutar video dibagi menjadi dua jenis berdasarkan format penyimpanannya yakni analog, dan digital. Perangkat pemutar video analog terdiri dari Video Cassette Recorder dan Video Tape Recorder, kedua perangkat pemutar video ini mulai dikenal di Indonesia pada tahun 1970 hingga 2000. Selain dikarenakan perkembangan teknologi pergeseran dari video analog menuju video digital dikarenakan kebijakan untuk menghilangkan peredaran film bajakan di masyarakat.

Pada masa sekarang ini perangkat pemutar video beralih pada format digital. Perangkat pemutar video digital terdiri dari VCD player, DVD player, komputer, notebook hingga smartphone kini dapat memutar video digital. Dikarenakan semakin banyaknya perangkat pemutar video membuat penyebaran video digital dapat menjangkau semua kalangan.

C. Wing Chun Sebagai Teknik Bela Diri

1. Teknik Bela Diri

Upaya untuk menyelamatkan diri terhadap ancaman tindak kejahatan bisa disebut dengan bela diri. Dalam upaya tersebut diperlukan berbagai teknik bela diri yang strategis agar tindak kejahatan dapat dicegah. Terdapat berbagai jenis teknik ilmu bela diri pada saat ini, salah satu diantaranya adalah Kungfu.

Ilmu bela diri Kungfu pada mulanya berkembang dari kegiatan sehari-sehari seperti memasak, bercocok tanam hingga pada akhirnya berubah menjadi kebutuhan dan kemampuan manusia untuk bertahan hidup, baik untuk membela diri dari berbagai jenis serangan binatang buas, berburu untuk mendapatkan makanan, maupun untuk berperang melawan kelompok manusia lain yang dianggap menjadi ancaman terhadap keamanan hidup mereka. Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan yang berubah kungfu mengalami perkembangan dan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu³⁸ :

a. Tai Chi

Tai Chi terbentuk dalam dua suku kata yaitu Tai dan Chi. Tai mempunyai makna agung, dahsyat (luar biasa) dan Chi mempunyai udara hawa murni atau tenaga yang sangat halus yang ada di dalam diri manusia dan dapat dihasilkan melalui

³⁸ http://www.harimau-besi.com/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=101

latihan Qi Gong (olah nafas). Jadi Tai Chi adalah kekuatan jiwa yang muncul dari hasil olah nafas dalam diri manusia sehingga keluar dalam bentuk tenaga yang sangat dahsyat secara fisik.

b. Xing Yi Quan

Xing Yi Quan (Hsing Yi Chuan, Hsing I Chuan) adalah salah satu ilmu beladiri kuno yang berkembang di Cina dan terbukti sangat efektif penggunaannya dalam real fight situation. Karakternya cenderung agresif dan menghasilkan power yang bersifat eksplosif.

c. Wing Chun

Wing Chun atau adalah salah satu kungfu terkenal ciptaan Biarawati Shaolin Ng Mui pada tahun 1700-an. Beliau memadukan teknik-teknik terbaik dari Kungfu Tradisional Shaolin menjadi jurus yang sederhana dan efektif. Wing Chun hanya memiliki tiga bentuk tangan kosong yaitu Siu Lim Tao, Chum Kiu, dan Biu Gee. Setiap bentuk melatih murid dari pemula hingga tingkat lanjut secara berturut-turut.

d. Fist Mantis

Fist Mantis menekankan gerakan menyerupai bentuk fisik Mantis (belalang sembah), terutama dengan semangat beraninya, pergantian antara gerakan ke atas dan ke bawah,

dan koordinasi gerakan internal dan eksternal. Hal ini berguna untuk serangan jarak pendek dan jangka panjang.³⁹

Masing-masing dari aliran kungfu tidak ada yang lebih baik antar satu dengan lainnya. Hal tersebut karena tiap-tiap individu memiliki tujuan tersendiri dalam mempelajari ilmu bela diri. Peneliti memilih kungfu aliran wing chun sebagai dasar materi dalam media video tutorial yang akan dikembangkan dengan alasan yang akan dijelaskan pada sub-bab selanjutnya.

2. Wing Chun

Self defense atau pertahanan diri merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menghindari bahaya yang mengancam keselamatan dengan cara-cara tertentu. Ilmu bela diri merupakan salah satu bekal untuk melakukan tindakan pertahanan diri. Terdapat beragam aliran ilmu bela diri dan bentuk yang berbeda-beda di seluruh dunia. Ilmu bela diri yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Wing Chun.

Wing Chun merupakan salah satu jenis dari kungfu selatan dan dinilai sebagai kungfu yang tidak memiliki nilai seni jika dibandingkan dengan kungfu lainnya⁴⁰. Akan tetapi Wing Chun merupakan salah satu beladiri yang efektif. Dalam bela diri wing chun tidak ada salto, atau jungkir balik.

³⁹ <http://501kck.blogspot.co.id/2012/12/jenis-jenih-kungfu-yang-ada-di-dunia.html>

⁴⁰ Martin Kusuma, *Teknik Dan Kunci Dasar WING CHUN* (Jakarta: Tradisional Ip MAN brotherhood, 2012), p.2

Gerakan wing chun sangat sederhana, tanpa gerakan manufer-manufer yang tidak perlu, karena Wing Chun bukan kungfu untuk pameran diri namun wing Chun adalah sebuah bentuk bela diri yang memiliki seni tersendiri jika dibandingkan dengan kungfu lainnya.

Teknik yang digunakan adalah teknik spesialisasi untuk pertarungan jarak dekat, memakai pukulan cepat dan tendangan dengan pertahanan yang kuat. Wing Chun yang efektif dapat dicapai dengan kordinasi antara serangan dan pertahanan yang serentak dan serangan balik⁴¹. Dari hal tersebut Wing Chun menjadi suatu ilmu bela diri yang baik dalam hal pertahanan diri.

3. Prinsip Wing Chun

Wing Chun memiliki beberapa prinsip yang penting. Jika seseorang tidak memahami prinsip-prinsip dari Wing Chun, maka kemungkinan besar ia tidak akan menguasai inti dari Wing Chun. Teknik-teknik atau jurus yang diingat akan tiba-tiba hilang jika seseorang yang tidak memahami prinsip Wing Chun saat menghadapi lawan dalam pertarungan yang sesungguhnya.

⁴¹ *Ibid.*

Oleh karena itu, mengenal prinsip-prinsip sangat penting bagi mereka yang ingin mengetahui dan mulai belajar bela diri yang satu ini. Adapun prinsip-prinsip yang dimiliki Wing Chun diantaranya⁴²:

a. Sederhana

Gerakan Wing hun yang sederhana membuat teknik ini mudah untuk dipraktekkan dan dilatih. Secara logika, semakin sederhana maka akan semakin mudah. Semakin mudah maka semakin membuka peluang siapa saja untuk melakukan dan melatihnya.

b. Langsung

Serangan-serangan yang ada dalam Wing Chun bersifat langsung. Dengan kata lain tidak ada serangan pukulan maupun tendangan yang ditarik ke posisi awal. Jika melakukan hal tersebut, tentu lawan akan mudah memprediksikan kapan pukulan itu akan mengenainya dan sebelum pukulan atau tendangan itu mengenainya, ia akan menghindar dengan menangkis atau dengan cara memindahkan posisi tubuhnya ke tempat yang lain.

⁴² Yovie Kyu, "Wing Chun: Rahasia Kekuatan Dibalik Kelembutan", Read The World, 21 Januari 2015, pp. 55-58.

c. Hemat tenaga

Seperti yang telah dipaparkan di awal, wing chun tidak memiliki gerakan-gerakan salto atau memutar badan yang menghabiskan banyak energi. Untuk menghindar pun tidak perlu membutuhkan energi yang besar. Gerakan sederhana yang dimiliki Wing Chun membuat tenaga menjadi banyak tersimpan dan bisa dikeluarkan pada waktu yang tepat untuk segera melumpuhkan lawan.

d. Rileks

Salah satu prinsip Wing Chun lainnya adalah rileks. Keadaan tubuh yang rileks bisa memaksimalkan kecepatan serangan. Misalnya pada saat tangan dalam kondisi yang tegang, maka tangan akan terasa lebih berat, sehingga gerakannya lebih lambat. Berbeda jika tangan dalam keadaan rileks maka bisa meluncur dengan kecepatan maksimal.

e. Simultan

Dalam Wing Chun diajarkan teknik menyerang dan bertahan dalam waktu yang bersamaan. Sehingga lawan yang tidak mengerti prinsip ini akan kewalahan saat memblok kemudian melancarkan *counter attack* kepadanya.

f. Lunak lawan keras

Dalam Wing Chun, setiap lawan yang memiliki karakter keras dilawan dengan karakter yang lunak. Teknik-teknik Wing Chun yang memiliki kesan lunak sangat efektif meredam kekuatan dari lawan yang bersifat keras.

g. Teori titik tengah (*Centerline*)

Centerline adalah sumbu vertikal dari atas kepala manusia ke pangkal paha. Target utama pukulan dan serangan diarahkan ke bagian-bagian tubuh yang ada di dalam garis tengah ini atau yang dekat dengannya seperti mata, hidung, tenggorokan, perut, panggul dan selangkangan.

h. Tidak menendang melebihi pinggang

Untuk menjaga keseimbangan, sasaran tendangan dalam Wing Chun adalah hanya daerah sekitar pinggang ke bawah. Tidak ada tendangan yang melebihi atas pinggang.

4. Keunggulan Wing Chun

Tiap-tiap bela diri memiliki keunggulan tersendiri. Dalam hal ini wing chun setidaknya memiliki empat keunggulan yaitu *self defense*, *awareness*, *mindfulness*, dan *simplicity*. Berikut adalah penjelesan mengenai keunggulan dari bela diri wing chun⁴³:

⁴³ <http://wingchunindonesia.com/kungfu-wingchun-manfaat-dan-kegunaannya/> diakses pada 23 Juni 2016 pukul 14.31 WIB

a. *Self Defense*

Ilmu bela diri wing chun berfungsi sebagai tameng untuk melindungi diri dari berbagai tindakan kejahatan yang mungkin akan terjadi.

b. *Awareness*

Berlatih wing chun dapat melatih gerakan tubuh menjadi lebih waspada. Hal ini dapat dilihat melalui cara berdiri dan gerakan tubuh.

c. *Mindfulness*

Wing chun adalah ilmu bela diri yang memfokuskan pikiran, perasaan dan tubuh di satu tempat secara bersamaan. Tak heran, sebagian praktisi wing chun menyebut jurus wing chun sebagai meditasi bergerak.

d. *Simplicity*

Berlatih wing chun melatih cara untuk berpikir sederhana. Pemikiran sederhana ini tercermin dalam gerakan-gerakannya yang efektif, ekonomis, dan efisien.

5. Teknik Gerakan Wing Chun

Berikut ini adalah teknik-teknik dasar dalam Wing Chun yang terdiri dari tiga teknik, yaitu⁴⁴:

⁴⁴ Martin Kusuma, *op.cit.*, pp. 11-19.

a. *Siu Nim Tao*

Jurus pertama disebut Siu Nim Tao, yang berarti ide kecil/pemikiran kecil (*The Little Idea*) sehingga Jurus ini dianggap benih dari gerakan-gerakan Wing Chun dalam jurus-jurus selanjutnya. Merangkum semua gerakan dasar yang ada dalam Wing Chun. Oleh karena itu Siu Nim Tao harus dipahami dengan benar sebelum melanjutkan ke pelajaran sebelumnya.

Gerakan dalam Siu Nim Tao sangat sederhana dan mudah ditiru oleh siapa saja termasuk bagi para pemula yang mulai belajar Wing Chun. Oleh Karena itu banyak yang menganggap remeh akan gerakan dasar ini.

Gerakan Siu Nim Tao dilakukan secara rileks tanpa ada tenaga yang berlebihan. Jurus ini berfokus pada gerakan tangan sehingga teknik ini dapat digunakan untuk menyerang, mengatur pola nafas yang baik dan melatih kekuatan siku.

Gerakan rileks pada Siu Nim Tao dapat mengefektifkan gerakan yang dibuat serta melatih kecepatan tangan serta tidak menggunakan kekuatan yang berasal dari otot. Gerakan ini Melatih mengembangkan otot-otot, sendi bahu, lengan dan pergelangan tangan.

b. *Chum Kiu*

Setelah memahami dan menguasai Siu Nim Tao secara benar, maka jurus berikutnya yang dipelajari adalah Chum Kiu (Building Bridge Arm). Jurus Chum Kiu bersifat lebih dinamis. Hal terpenting yang di dapat dari Chum Kiu adalah harmonisasi dari kaki, pinggang, dan juga siku. Chum Kiu terdiri dari berbagai teknik dan gerakan yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan jarak dengan lawan. Sehingga tidak heran jika nama jurus ini disebut jurus mencari jembatan.

c. *Biu Jee*

Biu Jee adalah Sering disebut dengan Biu Tse atau bahkan Bil Gee. Teknik ini merupakan teknik tingkat tinggi dan tidak diajarkan ke semua peserta didik. Biu jee merupakan teknik yang paling mematikan diantara teknik tangan kosong wing chun. Sehingga penggunaannya pun sangat terbatas dan sangat tidak dianjurkan bagi peserta didik yang memiliki tingkat emosional yang tidak stabil.

Dalam ilmu bela diri wing chun teknik tangkisan merupakan bagian dari gerakan gerakan siu lim tao. Berikut penjelasan mengenai gerakan tangkisan dalam wingchun⁴⁵

⁴⁵ *Ibid.*, pp. 36-40.

a. Tan Sao

Tan sao termasuk ke dalam gerakan dasar dalam wingchun. Teknik ini mewajibkan penggunanya menjaga posisi siku yang benar dan keselarasan, menyesuaikan terhadap lawan. Hal ini penting bahwa Tan sau memiliki gerak maju, sehingga memenuhi dan mengalihkan serangan.

b. Lap Sao

Teknik ini juga dikenal sebagai teknik merampas tangan atau menarik tangan. Lap sao memungkinkan penggunanya untuk mengambil lengan lawan kemudian menangkis serangan potensial atau menariknya agar lawan kehilangan keseimbangan.

c. Gan Sao

Teknik gang sau atau gan sao juga dikenal dengan sebutan teknik pemisahan tangan atau tangkisan pemisah. Penggunaan teknik ini adalah untuk menahan serangan yang mengarah ke bawah seperti pukulan ke arah tulang rusuk atau tendangan jarak sedang..

D. Perguruan Harimau Besi

1. Profil Perguruan

Keluarga besar Harimau Besi lahir dari kesederhanaan, berkembang melalui perjuangan tak kenal lelah untuk selalu meningkatkan seluruh potensi diri, dan berbuah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang sehat jasmani, berhati mulia, berbakti pada kemanusiaan dan tersadarkan. Perguruan Kungfu Harimau Besi, Didirikan Oleh Praktisi Kungfu Tradisional Sifu Julius Khang di Bogor pada tanggal 1 Februari 2005.

Saat ini Perguruan Harimau Besi sudah mengembangkan hingga 44 Cabang umum, 14 Cabang khusus di Instansi Swasta, Pemerintah dan Militer. Tersebar di 6 provinsi di tanah air. Tujuan perguruan: Untuk mengembangkan seni budaya Tionghoa kepada siapapun, pria atau wanita, segala umur, agama, suku apapun di seluruh pelosok tanah air.

Perguruan Harimau Besi merupakan perguruan kungfu yang mewadahi kungfu aliran wing chun. Sebagai perguruan wing chun yang besar dan tersebar di seluruh Indonesia membuat perguruan ini memiliki kredibilitas dalam melahirkan pribadi-pribadi yang kuat baik secara fisik maupun mental.

Harimau Besi mengemban visi yang ditanam kepada setiap muridnya yaitu "Membangun manusia berkarakter ksatria dan tangguh yang mampu mengembangkan segala ilmu yang dipelajari dengan

susah payah dalam perguruan untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari demi kebenaran dan perjuangan untuk kemanusiaan”.

2. Pembelajaran di Harimau Besi

Perguruan wing chun Harimau Besi memiliki susunan materi yang berbeda dibandingkan dengan perguruan lainnya. Jika perguruan lain memegang teguh tradisi wing chun secara turun-temurun maka hal tersebut tidak berlaku dalam perguruan harimau besi. Perguruan ini memilah teknik dari ilmu bela diri lain selama itu dapat memberikan manfaat kepada peserta didik dalam mempelajari bela diri wing chun.

Dalam Perguruan Harimau Besi tidak menggunakan sistem tingkatan sabuk. Artinya peserta didik memiliki hak penuh dalam menentukan waktu yang tepat untuk mengikuti ujian. Bagi peserta didik yang dinilai lulus maka ia layak untuk mempelajari teknik dengan tingkatan yang lebih tinggi.

Alasan dibalik penerapan sistem ini adalah Perguruan Harimau Besi mewajibkan bagi peserta didiknya untuk membentuk karakter yang sesuai dengan visi dan misi Perguruan Harimau Besi yang berbanding lurus dengan penguasaan teknik secara mendetail.

Proses latihan di Perguruan Harimau Besi merupakan latihan reguler yang menggabungkan pelatihan meringankan tubuh, ketahanan badan, kekuatan badan (Shaolin) fleksibilitas, feeling, kelenturan,

pengolahan tenaga dalam (Taichi) meditasi pernafasan (Chikung) dan kungfu wingchun.

Materi latihan dalam perguruan ini disusun agar tiap-tiap cabang perguruan memiliki materi latihan yang sama. Pada awal kegiatan, peserta didik melakukan pemanasan yang kemudian dilanjutkan dengan latihan gerakan dasar wing chun. Untuk melatih gerakan serta kesiapan mental peserta didik dalam bertarung tiap-tiap peserta didik diizinkan untuk melakukan latihan tarung.

Dalam ruangan latihan terdapat beberapa peralatan yang digunakan selama proses latihan berlangsung. Peralatan tersebut yakni *wooden dummy* (boneka kayu), matras, cermin, dan sarung tangan. Tidak semua peralatan tersebut dapat digunakan oleh peserta didik, *wooden dummy* hanya boleh digunakan oleh peserta didik yang telah menguasai teknik dasar wing chun dengan baik.

Selama proses latihan berlangsung, peserta didik terlihat sama sekali tidak menggunakan media. Peserta didik hanya mengikuti instruksi gerakan dari pelatih yang selanjutnya dipraktikkan secara berkelompok oleh peserta didik. Hal ini sangat disayangkan mengingat syarat untuk mempelajari teknik baru ialah harus menguasai teknik yang mendasar terlebih dahulu.

Sistem pembelajaran yang ada pada perguruan ini belum memenuhi secara sistemik. Dalam kurikulum yang ada di perguruan ini

tidak dipaparkan secara jelas tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Perguruan ini hanya menyusun urutan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik berdasarkan tingkat kesulitan. Materi yang disusun dimulai dari tingkatan paling dasar hingga tingkatan paling tinggi.

Maka dari itu sebelum dilakukannya pengembangan media video ini diperlukan perbaikan pada kurikulum perguruan harimau besi agar media yang dihasilkan tetap sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tidak meninggalkan nilai-nilai yang ada di Perguruan Harimau Besi.

E. Penelitian Yang Relevan

Dalam hal ini peneliti menilai ada satu penelitian yang relevan dengan pengembangan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian yang telah ada sebelumnya dapat dijadikan sebagai acuan yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian itu dilakukan oleh Achmad Irvan yang merupakan mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2006 yang melakukan pengembangan pada tahun 2012 sebagai skripsinya. Berikut adalah hasil penelitiannya:

Achmad Irvan . Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Gaya Renang “Gaya Bebas” (untuk siswa SD yang mengikuti ekstra kurikuler renang). Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2012.

Pengembangan program video pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk video pembelajaran teknik renang gaya bebas untuk siswa Sekolah Dasar yang mengikuti ekstrakurikuler renang dan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai bagaimana proses mengembangkan sebuah video pembelajaran. Dilihat dari tujuannya berupa menghasilkan produk penelitian ini digolongkan dalam penelitian pengembangan.

Model yang dipakai dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima langkah pokok yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Langkah-langkahnya adalah melakukan analisis kebutuhan peserta didik, membuat rancangan produk, membuat produk, mengimplementasikan produk, dan mengevaluasi produk.

Untuk memudahkan proses pembelajaran kelas bela diri wing chun diperlukan media yang dapat menunjang minat belajar dan membantu pelatih dalam memperjelas materi yang diberikan kepada peserta didik. Untuk memudahkan proses pembelajaran materi yang diberikan kepada peserta didik. Untuk memudahkan proses pembelajaran.

F. Rasional Pengembangan

Tindakan kejahatan atau perilaku yang tidak menyenangkan dapat terjadi pada siapa saja dan kapan saja. Banyak orang yang berusaha mencari cara agar dirinya tidak menjadi korban dari suatu tindakan kejahatan. Dimulai dengan menyewa pengawal pribadi, membawa senjata, hingga belajar ilmu bela diri. Kota Jakarta merupakan kota megapolitan yang ada di Indonesia, dimana banyak peristiwa dapat terjadi di kota ini, termasuk pula peristiwa terjadinya tindak kejahatan.

Saat ini di Kota Jakarta terdapat banyak perguruan bela diri yang dapat memfasilitasi seseorang untuk belajar ilmu bela diri. Salah satunya ialah Perguruan Harimau Besi. Sebagai sebuah perguruan bela diri, Harimau Besi menawarkan ilmu bela diri wing chun sebagai salah satu cara untuk bela diri.

Dalam mempelajari wing chun di Perguruan Harimau Besi peserta didik wajib menguasai teknik-teknik dasar wing chun. Penting bagi peserta didik untuk mempelajari dasar-dasar gerakan wing chun karena gerakan ini pula yang diaplikasikan dalam membela diri. Metode pembelajaran dalam Perguruan Harimau Besi adalah metode ceramah dan praktek, pelatih menjelaskan lalu mempraktekkan gerakan-gerakan pada peserta didik

Untuk memudahkan proses pembelajaran kelas bela diri wing chun diperlukan media yang dapat menunjang minat belajar dan membantu pelatih dalam memperjelas materi yang diberikan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Media memiliki fungsi sebagai penunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, media dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Mengingat media dapat menyalurkan informasi maka dari itu media dapat menggantikan fungsi pelatih sebagai sumber belajar dalam proses belajar mandiri.

Sampai dengan saat ini belum ada media yang tersedia untuk membantu proses pembelajaran dalam Perguruan Harimau Besi, sehingga dibutuhkan sebuah media yang dapat memenuhi kebutuhan pada proses pembelajaran di Perguruan Harimau Besi. Maka dari itu media yang dianggap sesuai untuk membantu proses pembelajaran dalam perguruan Harimau Besi adalah media video.

Media video memiliki berbagai macam bentuk, tergantung dari isi materi yang ada di dalamnya. Diantara beragam jenis video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti memilih video tutorial sebagai video yang akan dikembangkan untuk Perguruan Harimau Besi.

Video tutorial merupakan bentuk video yang dapat menyajikan materi secara prosedural atau berurutan. Dalam pengembangan sebuah video tutorial perlu untuk memperhatikan berbagai aspek seperti,

pengemasan materi, durasi, penambahan efek visual, dan penataan suara. Hal tersebut dilakukan agar media video dapat menarik peserta didik untuk belajar serta motivasi belajar yang tidak mudah turun.

Dalam penelitian ini akan menghasilkan video tutorial yang terdiri dari lima video. Jumlah tersebut merupakan penyesuaian dengan kebutuhan materi yang memerlukan media video dalam proses pembelajarannya. Tiap video menyajikan materi sesuai dengan materi pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Setiap video terbagi menjadi empat bagian dalam penyajiannya, yakni pengenalan, pemaparan teknik, contoh, dan penutup. Masing-masing video memiliki durasi maksimal 10 menit untuk mencegah peserta didik merasa jenuh. Dalam sesi pertama video akan diawali dengan pengenalan mengenai materi yang akan dipelajari oleh presenter. Selanjutnya presenter akan mengarahkan penonton masuk ke dalam sesi kedua yakni pemaparan teknik.

Pada sesi pemaparan teknik akan menampilkan gerakan-gerakan teknik dasar wing chun yang diperagakan oleh seorang model. Dalam kebanyakan video tutorial yang beredar sekarang visualisasi gerakan hanya menampilkan model peraga dari tiga titik sudut pandang yakni, depan, samping kiri dan kanan. Oleh karena itu peneliti melakukan sentuhan yang sedikit berbeda dalam menyajikan materi yakni dengan menampilkan gambar dari sudut pandang orang pertama.

Penyajian materi dengan cara ini perlu dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga diharapkan dapat mempertahankan motivasi peserta didik dalam menyaksikan tayangan video. Setelah sesi pemaparan teknik ini selesai, video akan memasuki sesi contoh.

Dalam sesi contoh ini peserta didik akan mempelajari berbagai contoh penggunaan teknik yang dipergakan oleh model pada sesi sebelumnya. Pada sesi ini juga akan menampilkan simulasi berbagai jenis kemungkinan serangan lawan serta teknik untuk menghalau atau menangkisnya dengan teknik yang sudah dipaparkan pada sesi sebelumnya.

Dikarenakan dalam silabus terdapat materi pokok yang didalamnya terdiri dari lebih dari satu teknik, maka setiap sesi contoh dari suatu gerakan selesai akan langsung dilanjutkan dengan sesi pemaparan gerakan lainnya yang sesuai dengan silabus beserta dengan contoh penggunaannya sampai seluruh teknik yang ada dalam materi pokok selesai dipaparkan.

Setelah seluruh materi selesai dipaparkan, video akan memasuki sesi penutup. Dalam sesi penutup ini video akan menampilkan presenter kembali untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam video berikutnya dan diakhiri dengan salam.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang menarik menjadi sebuah kualifikasi dalam menunjang proses belajar peserta didik. Maka dari itu dalam penelitian ini diperlukan penilaian mengenai kualitas dari media video tutorial ini.

Media yang menarik pasti memiliki kriteria-kriteria tersendiri. Berbeda media maka berbeda pula kriterianya. Maka dari itu diperlukan penilaian dari responden pada penelitian ini untuk dapat menilai sebuah kualitas media yang dianggap menarik. Untuk itu peneliti menggunakan instrumen evaluasi dari PUSTEKOM sebagai acuan dasar pembuatan evaluasi formatif dan sumatif.

Instrumen evaluasi PUSTEKOM tersebut dinilai cukup untuk mengevaluasi video tutorial yang dikembangkan dalam penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan instrumen tersebut mencakup tiga aspek penilaian media untuk ahli media dan ahli materi. Serta instrumen evaluasi untuk peserta didik yang terdiri dari dua aspek penilaian.

Para ahli akan menilai tiga aspek yakni aspek, isi/materi, pembelajaran, dan media. Dalam aspek pertama yakni aspek isi para ahli akan menilai kesesuaian materi yang ada dalam video dengan silabus. Aspek kedua yang dinilai adalah aspek pembelajaran. Dalam aspek ini para ahli akan menilai pengemasan serta penyajian materi dalam video

tutorial. Aspek terakhir yang dinilai adalah media. Pada aspek media para ahli menilai spesifikasi media video yang telah diproduksi.

Peserta didik turut memiliki peran dalam menilai media video tutorial ini. Aspek yang dinilai oleh peserta didik adalah aspek isi/materi dan aspek media. Kedua aspek yang akan dinilai oleh peserta didik ini memiliki poin-poin yang sama dengan para ahli, hanya saja peserta didik tidak menilai aspek pembelajaran.

Semua aspek yang telah peneliti paparkan akan dijadikan acuan dalam membuat instrumen evaluasi formatif dan evaluasi sumatif bagi para ahli dan peserta didik. Evaluasi formatif digunakan Pada evaluasi formatif untuk para ahli, peneliti menambahkan kolom komentar agar dapat memberikan masukan kepada peneliti dalam memperbaiki media.

Setelah tahapan evaluasi formatif dan perbaikan produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah evaluasi sumatif. Evaluasi ini untuk memberikan nilai akhir pada media, sehingga hasil dari evaluasi ini akan menentukan kualitas dari media yang siap dipakai untuk membantu proses pembelajaran.

Untuk menilai kelayakan media tersebut digunakan sebuah skala penilaian. Nilai dalam evaluasi sumatif ini didapatkan dari instrumen-instrumen yang dinilai oleh responden dalam penelitian ini yakni, ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Keseluruhan nilai yang didapatkan dari masing-masing instrumen akan dihitung dengan rumus perhitungan.

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian akan dilihat disesuaikan berdasarkan skala penilaian akhir media untuk melihat kualitas media yang telah diproduksi dalam penelitian ini.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video tutorial yang dikemas semenarik mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. menjelaskan tentang gerakan-gerakan teknik bela diri wing chun. Video ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar mandiri, dan dapat meingkatkan motivasi peserta didik.

2. Tujuan Khusus

Pada penelitian ini peneliti merumuskan tujuan khusus agar ranah penelitian menjadi lebih spesifik, yaitu :

- a. Mengetahui kebutuhan peserta didik serta penyusunan materi yang sesuai untuk peserta didik Perguruan Harimau Besi.
- b. Mendesain rancangan pembelajaran, media, serta evaluasi pembelajaran peserta didik Perguruan Harimau Besi.
- c. Mengembangkan produk media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah didesain.
- d. Menerapkan media video yang telah diproduksi ke dalam proses pembelajaran di kelas bela diri wing chun harimau besi.

- e. Mengevaluasi media video yang telah diterapkan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah diproduksi.

3. Responden

Dalam pengembangan ini peneliti melibatkan beberapa responden agar dapat menyesuaikan media dengan kebutuhan peserta didik Berikut beberapa responden yang dilibatkan.

- a. Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang memiliki pengetahuan dan konsep media untuk memberikan penilaian dan saran mengenai media yang sedang dikembangkan. Ahli media yang dilibatkan adalah seorang dosen jurusan teknologi pendidikan.

- b. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksudkan adalah seseorang instruktur teknik *self defense* wing chun dalam Perguruan Harimau Besi untuk memberikan penilaian mengenai isi materi yang terkandung produk.

- c. Pengguna

Yang dimaksud dengan pengguna dalam penelitian ini adalah peserta didik bela diri wing chun di Perguruan Harimau Besi .

4. Instrumen

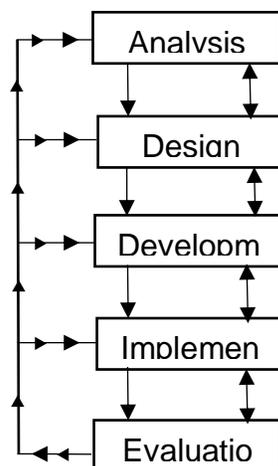
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Instrumen Kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai isi materi yang

terdapat dalam media video tutorial serta kualitas media video tutorial. Instrumen kuesioner turut digunakan untuk mengetahui kemampuan sasaran pengguna pada saat *Field Test*. Selain digunakan untuk sasaran pengguna instrumen ini akan diberikan kepada orang-orang yang turut terlibat dalam penelitian ini, yaitu ahli media, dan ahli materi.

Instrumen dikembangkan berdasarkan acuan dari Pusat Teknologi dan Komunikasi (PUSTEKOM) yang meliputi kriteria dalam menilai perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan kepada tiga aspek yaitu aspek isi/materi, aspek pembelajaran, dan aspek media.

B. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE. Sesuai dengan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut penjelasan mengenai tahapan dalam pengembangan model ADDIE:



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. Analisis

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan berbagai kegiatan analisis yakni analisis kebutuhan dan analisis tugas. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai kedua kegiatan analisis tersebut.

a. Analisis kebutuhan

Hal pertama yang dilakukan untuk mengembangkan suatu media adalah menganalisis spesifikasi media. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan terhadap spesifikasi media yang diinginkan oleh Perguruan Harimau Besi.

Langkah pertama dalam melakukan analisis ini adalah membuat perencanaan. Pada langkah pertama ini peneliti akan menentukan sasaran dari analisis kebutuhan. Penentuan sasaran analisis ini dilakukan berdasarkan kepada siapa produk akan digunakan. Sasaran dalam analisis kebutuhan ini adalah peserta didik perguruan harimau besi cabang kelapa gading. Peserta didik yang dijadikan sasaran dilihat dari berbagai karakteristik yakni usia, jenjang pendidikan, dan pengalaman belajar dalam perguruan harimau besi.

Peserta didik yang dilibatkan adalah sekelompok peserta didik berusia minimal 15 tahun, dan telah belajar di perguruan Harimau Besi setidaknya selama 1 bulan. Kemudian setelah sasaran

telah ditetapkan maka kegiatan selanjutnya adalah mengembangkan strategi pengumpulan data.

Dalam pengumpulan data analisis kebutuhan cara yang digunakan adalah dengan membagikan instrumen yang berupa kuesioner. Dalam kuesioner ini terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai tingkat kebutuhan media serta spesifikasi media yang ingin dikembangkan pada perguruan harimau besi. Berikut daftar pertanyaan yang disertakan dalam kuesioner analisis kebutuhan :

- 1) Apakah anda pernah mempelajari ilmu bela diri selain wing chun?
- 2) Mengapa anda memilih untuk belajar ilmu bela diri wing chun?
- 3) Apakah anda mengalami kesulitan dalam mempelajari teknik-teknik dasar wing chun?
- 4) Kesulitan seperti apa yang sering anda alami dalam mempelajari wing chun?
- 5) Apakah anda pernah mempelajari wing chun melalui video tutorial wing chun?
- 6) Menurut anda apakah penyajian materi pada video tutorial wing chun yang beredar memberikan kemudahan bagi anda dalam belajar?

7) Menurut anda media video tutorial seperti apa yang dapat membantu anda dalam mempelajari gerakan teknik-teknik dasar wing chun?

Daftar pertanyaan di atas dimasukkan ke dalam sebuah instrumen kuesioner yang kemudian dibagikan kepada peserta didik. Langkah pertama adalah membuat perencanaan. Pada tahap ini erat kaitannya dengan menentukan sasaran, mengembangkan strategi pengumpulan data, dan penentuan data yang dibutuhkan.

Setelah perencanaan selesai dilakukan maka kegiatan analisis memasuki langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pada langkah ini kuesioner mulai dibagikan kepada peserta didik. Pembagian kuesioner ini tidak dilakukan ke semua peserta didik perguruan harimau besi. Melainkan hanya dibagikan kepada peserta didik dengan karakteristik yang sudah ditentukan sebelumnya. Setelah peserta didik selesai menjawab semua pertanyaan dalam kuesioner maka peneliti mengumpulkan kembali kuesioner-kuesioner tersebut untuk kemudian dianalisis.

Memasuki langkah ketiga yaitu analisis data. Kegiatan analisis data ini dilakukan setelah pengumpulan data selesai dilakukan. Pada langkah ini tiap-tiap instrumen yang telah dikumpulkan dianalisis secara satu per satu. Proses analisis tiap kuesioner dilakukan dengan membaca tiap-tiap jawaban dari peserta didik. Kemudian

peneliti menarik kesimpulan dari tiap instrumen analisis kebutuhan yang kemudian disatukan menjadi sebuah laporan hasil dari analisis kebutuhan.

Hasil dari analisis kebutuhan ini akan dijadikan sebagai salah satu patokan dalam melakukan pengembangan produk dalam penelitian ini. Setelah Hasil dari analisis kebutuhan didapatkan maka selanjutnya peneliti melakukan analisis tugas yang akan dijabarkan pada poin berikutnya.

b. Analisis tugas

Pelaksanaan analisis tugas dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan sumber-sumber informasi. Salah satu cara memanfaatkan sumber informasi ialah dengan cara wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan secara personal bersama shifu Victor Cheung yang merupakan seorang instruktur wing chun perguruan harimau besi.

Proses analisis tugas melalui wawancara mempunyai beberapa tahapan yang harus dilaksanakan. Tahap pertama adalah melakukan perencanaan. Peneliti melakukan perencanaan sebelum melakukan wawancara dimana peneliti menentukan tujuan wawancara, waktu pelaksanaan wawancara, dan lokasi. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui rangkaian materi yang akan diberikan kepada peserta didik perguruan harimau besi.

Langkah selanjutnya adalah menyusun pertanyaan. Dalam melakukan wawancara, pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber harus bersifat langsung menuju titik permasalahan tanpa menyudutkan kondisi narasumber.

Memasuki kegiatan wawancara, peneliti mulai mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirancang pada awal kegiatan. Berikut daftar pertanyaan yang diajukan kepada narasumber pada saat sesi wawancara berlangsung.

- 1) Sudah berapa lama perguruan harimau besi terbentuk?
- 2) Bagaimana suasana pembelajaran yang ditawarkan dalam perguruan harimau besi?
- 3) Apakah perguruan ini mempunyai kurikulum yang tersusun secara sistematis?
- 4) Apakah perguruan harimau besi mempunyai media yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik?
- 5) Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran pada perguruan ini?
- 6) Apakah wing chun benar-benar efektif jika digunakan untuk bela diri?
- 7) Teknik atau gerakan apa yang cocok digunakan dalam usaha membela diri?

8)Apakah teknik dasar wing chun dinilai cukup mumpuni dalam melakukan usaha bela diri?

Setiap jawaban yang diberikan oleh narasumber dicatat dengan seksama tanpa mengubah informasi yang sebenarnya. Setelah sesi wawancara selesai dilakukan, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menganalisis jawaban yang telah didapat.

Hasil dari analisis tugas kemudian dirangkum menjadi sekumpulan materi yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap berikutnya. Setelah serangkaian kegiatan analisis selesai dilakukan maka dilanjutkan dengan tahap desain yang merupakan tahapan perancangan dari seluruh proses pengembangan media video tutorial ini.

2. Desain

Pada tahap ini peneliti sudah menentukan karakteristik media yang akan dikembangkan dan serangkaian materi pilihan berdasarkan hasil dari analisis tugas. Pada tahap ini erat kaitannya dengan perumusan tujuan pembelajaran, objek pembelajaran, rancangan instrumen penilaian, rancangan lembar pengamatan, hingga proses pembuatan naskah media video tutorial yang akan digunakan.

Proses perancangan pada tiap-tiap komponen dalam tahapan desain harus dilakukan secara sistematis dan spesifik sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berikut penjelasan mengenai komponen-komponen pada tahapan desain serta prosedur pembuatannya:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan instruktur bela diri wing chun harimau besi. Hal yang didiskusikan adalah pembahasan mengenai apa yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.

Perumusan dari tujuan pembelajaran dinilai dari pemenuhan empat unsur SMAR (*Specific, Measurable, Aplicable, dan Realistic*).

Setelah tujuan pembelajaran dirancang berdasarkan empat unsur SMAR, maka tahap desain memasuki tahapan selanjutnya. Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui materi yang telah dikumpulkan pada analisis tugas. Kumpulan materi disusun dalam sebuah rancangan yang akan dilakukan pada langkah selanjutnya.

b. Menentukan strategi pembelajaran

Pada tahap ini merupakan kegiatan pembuatan rancangan pembelajaran yang lebih sistematis. Pada tahap ini peneliti mengembangkan sebuah silabus baru teknik bela diri dasar wing chun harimau besi. Pengembangan silabus ini dilakukan dengan bimbingan dari instruktur Victor Cheung. Pengembangan silabus dilakukan untuk memberikan acuan kepada peneliti menyusun materi dalam media.

Langkah pertama adalah membuat identitas materi yang ingin dikembangkan dalam silabus. Pada bagian ini perlu dituliskan dengan jelas nama lembaga, materi pembelajaran, sasaran silabus, tingkatan kelas, dan alokasi waktu yang dibutuhkan.

Langkah kedua dalam menyusun silabus adalah Mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran dengan memperhatikan Urutan materi berdasarkan tingkat kesulitan dan keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Kemudian langkah ketiga adalah Mengidentifikasi materi pokok yang menunjang pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam hal ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti tingkat perkembangan peserta didik, manfaat bagi peserta didik, struktur keilmuan, kedalaman dan keluasan materi, dan relevansi dengan kebutuhan peserta didik, dan alokasi waktu.

Langkah keempat adalah Mengembangkan Pengalaman Belajar. Pada langkah ini menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran yang perlu dilaksanakan untuk mencapai standar kompetensi, kemampuan dasar, dan materi pembelajaran.

Langkah kelima yakni Merumuskan Indikator Keberhasilan Belajar. Indikator merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan respon yang dilakukan oleh peserta didik. Pengembangan indikator didasarkan dari karakteristik satuan

pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Indikator dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur atau dapat di observasi.

Langkah keenam adalah Menentukan Jenis Penilaian. Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan dengan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa obyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Langkah ketujuh adalah Menentukan Alokasi Waktu. Waktu yang dimaksud adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan. Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar.

Langkah kedelapan merupakan langkah terakhir dalam merancang silabus. Pada langkah ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan sumber belajar. Penentuan sumber belajar dilakukan berdasarkan kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah materi telah tertuang dalam silabus, peneliti dan instruktur mendiskusikan mengenai materi apa saja yang sekiranya membutuhkan peran media video. Dari hasil diskusi singkat tersebut instruktur mengusulkan lima materi yang membutuhkan peranan media video yakni Teknik Siu Lim Tao, Tan Sao, Lap Sao, dan Gan Sao.

c. Menyusun naskah media

Naskah media merupakan bentuk penyajian materi intruksional berupa teks, gambar, dan suara serta sebagai penuntun dalam memproduksi program media. Dalam artian naskah tersebut menjadi penuntun kita dalam merekam suara, memadukan gambar dan suara, memasukkan musik dan FX (effect) sehingga menarik serta mudah diterima.

Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah media video. Penulisan media video dalam perancangannya mempunyai beberapa langkah yang dilakukan secara sistematis yaitu :

- 1) Langkah pertama dalam penyusunan naskah media video adalah membuat sinopsis. Pengertian dari sinopsis adalah ringkasan cerita/film menjadi bentuk pemendekan dari sebuah film dengan tetap memperhatikan unsur-unsur cerminan film tersebut. langkah penulisan sinopsis adalah dengan cara mencatat garis besar isi cerita yang kemudian disajikan dalam kalimat efektif.

- 2) Langkah selanjutnya adalah membuat *treatment*. Perancangan *treatment* dibuat dengan uraian secara deskriptif tentang bagaimana suatu rangkaian peristiwa instruksional nantinya akan digarap.
 - 3) Perancangan naskah kemudian memasuki tahap pembuatan *storyboard*. *Storyboard* mempunyai fungsi untuk menuangkan rangkaian peristiwa yang dituliskan dalam *treatment* kemudian divisualkan pada kartu dengan tujuan untuk mempermudah mengatur garis cerita (plot), penyesuaian alur cerita, dan pengaturan pengeambilan gambar.
 - 4) *Storyboard* yang telah dibuat akan dikembangkan menjadi naskah media. Dalam perancangan produk media, naskah merupakan runtutan peristiwa yang akan dipaparkan gambar demi gambar dan penuturan demi penuturan menuju perilaku belajar yang ingin dicapai.
 - 5) Langkah terakhir dalam pembuatan naskah media adalah penulisan skenario. Pada langkah ini berbicara mengenai cara pendekatan untuk penyampaian informasi dalam media. Dengan adanya skenario penggambaran terhadap penyampaian informasi dalam media menjadi semakin jelas.
- Setelah naskah media telah selesai dirancang berdasarkan langkah-langkah di atas. Langkah selanjutnya yang dilakukan

adalah merancang instrumen evaluasi yang nantinya digunakan pada tahapan evaluasi.

d. Merancang instrumen evaluasi

Instrumen evaluasi digunakan pada saat tahapan evaluasi media dilaksanakan. Untuk dapat mengevaluasi media diperlukan sebuah instrumen sebagai bentuk penilaian yang akan digunakan dalam menilai sebuah media.

Pada tahap ini perancangan instrumen evaluasi dimulai dengan menentukan bentuk tes, membuat kisi-kisi butir soal, menulis butir soal, dan menata soal. Langkah-langkah tersebut dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Perancangan instrumen evaluasi turut mempertimbangkan jenis materi yang dipelajari oleh peserta didik.

Dalam tahap evaluasi nantinya akan menggunakan dua jenis evaluasi, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif bentuk yang akan digunakan adalah kuesioner. Dalam kuesioner ini pertanyaan-pertanyaan akan dimuat dalam sebuah tabel yang terdiri dari dua kolom yaitu kolom pertanyaan dan kolom penilaian. Kisi-kisi instrumen evaluasi. Penyusunan kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini mengacu pada instrumen evaluasi video pembelajaran yang dikeluarkan oleh PUSTEKKOM. Berikut adalah kisi-kisi untuk para ahli dan sasaran.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi

Variabel	Indikator	Bentuk Penilaian	No. Soal
Aspek Isi/Materi	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	Skala nilai (1 - 4)	1
	Kesesuaian isi program dengan praktek yang ada di lapangan		2
	Kesesuaian topik dengan materi		3
	Kecukupan (<i>sufficiency</i>)		4
	Kesesuaian contoh dengan materi		5
	Isi/materi dalam program		6
	Kejelasan contoh		7
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian pendekatan <ul style="list-style-type: none"> - Pemberitahuan tujuan/kompetensi - Appersepsi (Pemahaman Awal) 		8,9
	Kesesuaian metode		10
	Urutan Penyajian (<i>sequence</i>)		11
	Efektifitas & efisiensi pencapaian kompetensi		12
	Motivasi belajar		13
	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (<i>audience</i>)		14
Aspek Media	Daya tarik <i>teaser/opening</i>		15
	Transisi gambar (<i>perpindahan</i>)		16
	Ketajaman gambar		17
	Kesesuaian gambar dengan materi		18
	Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, warna huruf		19,20,21
	Daya tarik		22
	Kualitas pengisi suara		23
	Kualitas gerakan peraga		24

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif

Variabel	Indikator	Bentuk Penilaian	No. Soal
Aspek Isi/Materi	Kesesuaian topik dengan materi	Skala nilai (1 - 4)	16
	Kecukupan (<i>sufficiency</i>)		17
	Kesesuaian contoh dengan materi		18
	Isi/materi dalam program		19
	Kejelasan contoh		20
Aspek Pembelajaran	Motivasi belajar		14
	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (<i>audience</i>)		15
Aspek Media	Daya tarik <i>teaser/opening</i>		1
	Transisi (perpindahan)		2
	Ketajaman gambar		3
	Kesesuaian gambar dengan materi		4
	Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, warna huruf		5,6,7
	Daya tarik		8
	Musik		9
	Kualitas pengisi suara		10
	Kualitas peraga		11
	Penggunaan bahasa		12
Durasi program		13	

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen evaluasi formatif sasaran

Variabel	Indikator	Bentuk Penilaian	No. Soal
Aspek isi materi	Kejelasan uraian	Skala nilai (1 – 4)	1
	Kejelasan contoh		2
	Kemudahan memahami		3
Aspek media	Ketajaman gambar		4
	Kesesuaian gambar dengan materi		5
	Keterbacaan tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, warna huruf		6,7,8
	Daya tarik		9
	Penggunaan bahasa pada pengisi suara		10
	Kualitas peraga		11
	Musik		12

Langkah selanjutnya adalah menulis butir soal sesuai dengan kisi-kisi instrumen. Soal yang diberikan harus sesuai agar instrumen yang dihasilkan memiliki hasil yang valid. Pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen sebaiknya disusun sesuai dengan tatanan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Setelah soal selesai ditulis maka langkah terakhir yang dilakukan menata soal. Penataan soal dilakukan dengan memberi urutan nomor pada pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam instrumen.

Selain instrumen evaluasi formatif, pada tahap ini juga turut merancang instrumen evaluasi sumatif. Perancangan instrumen evaluasi sumatif serupa dengan instrumen evaluasi formatif. Hanya

saja bentuk dari evaluasi sumatif ini berupa lembar pengamatan yang nantinya digunakan oleh instruktur untuk menilai peningkatan kemampuan peserta didik.

Pada lembar pengamatan ini para peserta didik akan dinilai dalam memperagakan teknik-teknik gerakan. Penilaian dalam lembar pengamatan ini nantinya akan berupa skala nilai yang dimulai dari 1 hingga 5. Berikut kisi-kisi penyusunan instrumen lembar pengamatan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen evaluasi formatif sasaran

No	Materi	Indikator Pencapaian	Aspek Yang Dinilai	Bentuk Penilaian	Bentuk Tes
1	Teknik tangkisan dasar wing chun	Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan Tan Sao	1. Posisi Kuda-kuda 2. Kelenturan Gerakan 3. Penguasaan Teknik 4. Reflek Gerakan	Skala Penilaian (1-5)	Unjuk Kerja
		Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan Lap Sao			
		Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan Gan Sao			
2	Teknik Kuda-kuda dasar Wing Chun	Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan Siu Lim Tao			

3. Development

Development (Pengembangan) merupakan tahap ketiga dari model ADDIE. Langkah ini merupakan langkah pembuatan produk video dimulai dari tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi yang telah dibuat dalam tahap desain. Selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap produk yang sedang dikembangkan guna mengetahui kesesuaian produk dengan tujuan yang telah ditetapkan. Video ini nantinya akan dikaji ulang dan direvisi sesuai dengan *feedback* yang didapat. Berikut penjelasan mengenai tahapan yang terdapat dalam tahap development:

a. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap persiapan sebelum tahap produksi dilaksanakan. Penting untuk melaksanakan tahapan pra produksi agar tahap pengembangan menjadi lebih teratur. Dalam tahap pra produksi persiapan yang dilakukan adalah pembagian *jobdesk crew*, persiapan lokasi syuting, dan perhitungan anggaran. Pembagian *jobdesk crew* ini terdiri dari sutradara, penata kamera, penata suara, penata cahaya, dan perlengkapan.

Pembagian ini bertujuan agar tidak ada yang salah paham dalam pembagian tugas. Selanjutnya adalah tahap penentuan pemain. Dalam tahap pemilihan pemain terpilih 2 orang yang

akan berpartisipasi dalam video. Hal berikutnya adalah penentuan lokasi syuting. Lokasi pengambilan gambar dilakukan di dua lokasi yaitu Studio jurusan Teknologi Pendidikan UNJ dan gedung parkir UNJ.

b. Tahap Produksi

Kegiatan Produksi adalah proses pengambilan gambar yang sesuai dengan naskah video dan dilanjutkan dengan proses perekaman suara. Sebelum melakukan pengambilan gambar, peneliti bersama tim produksi mengadakan penataan lokasi dan mengatur properti sesuai yang dibutuhkan dalam naskah. Prosedur ini berlaku untuk perencanaan *shooting* baik di dalam maupun luar ruangan. Di samping itu penempatan kamera (*camera blocking*) sudah harus tergambar dalam area ini.

Setelah semua persiapan selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu produksi atau pengambilan gambar dan perekaman suara. Kegiatan produksi merupakan kegiatan untuk merubah ide dalam bentuk naskah ke bentuk gambar dan suara. Kegiatan ini harus mencari dan mendapatkan gambar dan suara dengan kualitas prima sesuai dengan yang diinginkan (sesuai naskah, *shooting script/storyboard*).

Dalam kegiatan produksi peneliti melakukan pembagian jobdesk crew agar tidak ada kesalahpahaman dalam pembagian tugas. Pembagian tersebut terdiri dari sutradara (Aditya Pratama), penata kamera (Bayu Jatmiko), penata cahaya (Abdul Aziz), penata suara (Dian Kurnia), dan perlengkapan (Fardlan). Dalam tahap ini turut dilakukan pemilihan pemain yang akan memerankan karakter pada naskah video yaitu Shifu Adit, dan Mances.

Selain pengambilan gambar, dalam tahapan produksi peneliti turut melakukan rekaman suara untuk mengisi bagian-bagian dalam video tutorial. Teknik pengambilan suara ini dilakukan dalam ruangan yang kedap suara dengan dibantu oleh seorang pengisi suara dan crew penata suara.

Tahap produksi ini direncanakan dilakukan selama 8 hari di Studio jurusan Teknologi Pendidikan UNJ dan Gedung parkir UNJ lantai 5. Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar dan suara yang siap diserahkan kepada editor untuk dipilih sesuai dengan naskah.

c. Tahap Pasca Produksi

Setelah melalui tahap produksi, peneliti melanjutkan pengembangan ke tahap pasca produksi. Semua hasil pengambilan gambar pada tahap produksi akan dikaji dan

diolah pada tahap pasca produksi akan dikaji dan diolah pada tahap pasca produksi ini. Hasil pengambilan gambar dan suara akan dikaji ulang untuk dipilih sesuai dengan hasil dari pencatat adegan pada tahap produksi.

Hasil yang sudah dipilih kemudian akan di-*edit* dengan perangkat lunak *adobe after effect* dan *adobe audition*. Gambar-gambar ini akan ditambah efek visual grafis, tulisan dan pengisi suara agar hasil hasil video menjadi maksimal.

Setelah proses *editing* selesai hasil video akan diputar untuk melihat kelayakan video sebelum digunakan. Jika seluruh tahap pasca produksi selesai, maka terciptalah sebuah video tutorial bela diri wing chun yang nantinya akan diterapkan dalam pembelajaran setelah melewati tahap evaluasi.

4. Implementasi

Pada tahapan ini media video yang sudah melewati tahapan produksi akan diterapkan kepada peserta didik. Penerapan video ini dilakukan dengan cara memberikan akses kepada peserta didik terhadap media video. Terdapat 2 akses yang diberikan kepada peserta didik yaitu *online* dan *offline*.

Pada akses secara *online* peserta didik dapat mengakses video melalui akun youtube resmi perguruan Harimau Besi. Sebelum peserta didik dapat menonton video pada youtube, para peserta didik harus

berlangganan terlebih dahulu pada akun perguruan harimau besi terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan akses pada video tersebut bersifat internal sehingga materi yang diajarkan tidak ditiru oleh perguruan lain.

Selain akses secara *online*, peserta didik juga dapat mengakses video secara *offline*. Peserta didik dapat mengakses video melalui DVD yang diberikan oleh instruktur. Selain akses melalui dvd peserta didik dapat meminta file digital yang diproteksi password agar kerahasiaan materi tetap terjaga.

Setelah pemberian akses selesai dilakukan para peserta didik mengakses video secara mandiri di luar jam pembelajaran. Minat belajar peserta didik sangat mempengaruhi tahapan ini karena keberhasilan tahap implementasi akan dilihat pada tahap evaluasi.

Tahap implementasi ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan pada tahap evaluasi. Sebelum media video diimplementasikan pada peserta didik, media video akan diujicoba terlebih dahulu oleh para ahli materi dan media. Setelah diujicoba oleh para ahli kemudian media video akan diujicoba pada peserta didik perseorangan dan kemudian dilanjutkan pada sekelompok peserta didik.

Implementasi ini diterapkan pada 2 kelas, yaitu pada kelas A yang sedang mempelajari teknik *Tan Sao*, *Lap Sao*, *Gan Sao*, dan kelas B yang sedang mempelajari gerakan siu lim tao. Total jumlah keseluruhan

peserta didik sebanyak 33 orang dengan pembagian kelas A berjumlah 18 orang dan kelas B berjumlah 15 orang.

Dalam langkah mencari umpan balik dari para ahli dan peserta didik, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner yang dibagikan kepada tiap-tiap peserta didik yang menyaksikan tayangan video. Peneliti akan membagikan instrumen yang instrumen evaluasi formatif terlebih dahulu kepada para ahli untuk mendapatkan saran yang kemudian dijadikan referensi dalam perbaikan produk.

Selanjutnya peneliti memberikan instrumen evaluasi formatif kepada peserta didik untuk mendapatkan umpan balik berupa penilaian yang diberikan oleh peserta didik. Pemberian Instrumen evaluasi kepada peserta didik dilakukan sebanyak dua tahap mengikuti teknik evaluasi seperti yang akan dijelaskan pada bagian teknik evaluasi.

5. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti menerima data yang digunakan untuk memperbaiki media video. Evaluasi dilakukan melalui beberapa tahapan yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan nilai secara detail dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada sebuah produk pembelajaran kegiatan evaluasi yang ideal terdiri dari empat tahap yaitu⁴⁶:

⁴⁶ Arif S. Sadiman, *op. cit.*, p. 176

a. Evaluasi para ahli (*expert review*)

Pada evaluasi ini melibatkan para ahli yang sesuai dengan pengembangan jenis produk yang telah diproduksi. Ahli yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli materi dan ahli media. Keterlibatan kedua para ahli ini didasari oleh kompetensi yang telah diakui pada bidangnya masing-masing.

b. Evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*)

Evaluasi ini melibatkan tiga orang peserta didik yang dipilih berdasarkan tingkat penguasaan materi. Peserta didik yang telah dipilih menilai media video yang telah direvisi pada tahap evaluasi para ahli melalui instrumen evaluasi yang telah peneliti berikan. Setelah peserta didik mengisi penilaian maka selanjutnya peneliti melakukan evaluasi kelompok kecil.

c. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Dalam evaluasi ini melibatkan kelompok beranggotakan lima orang peserta didik dari masing-masing kelas. Pemilihan peserta didik yang terlibat dalam evaluasi ini juga berdasarkan dengan tingkat penguasaan materi oleh peserta didik. Pelaksanaan evaluasi kelompok kecil ini serupa dengan evaluasi sebelumnya, peneliti memberikan instrumen penilaian media kepada peserta didik tiap-tiap kelompok. Setelah

peserta didik mengisi penilaian maka selanjutnya peneliti melakukan ujicoba media pada peserta didik.

d. Ujicoba lapangan (*field test*)

Tahapan ini merupakan tahapan produk diujicoba pada peserta didik. Dalam tahapan ini terdapat dua tes yang ditujukan pada peserta didik untuk mengukur tingkat penguasaan materi yaitu *pre-test* dan *post-test*. Peserta didik melaksanakan *pre-test* terlebih dahulu agar tingkat penguasaan materi dapat dilihat dengan jelas berdasarkan nilai yang diberikan instruktur melalui lembar pengamatan.

Setelah *pre-test* dilaksanakan para peserta didik selanjutnya diberikan akses ke media video. Peserta didik dapat memilih akses secara *online* atau *offline* tergantung dengan kebutuhan peserta didik. Para peserta yang telah memiliki akses diberikan waktu selama satu minggu untuk mempelajari teknik dengan menggunakan media video.

Pada waktu yang telah ditentukan, peneliti melaksanakan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan media video. Pada pelaksanaan *post-test* ini instruktur menilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan lembar pengamatan sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

C. Teknik Evaluasi

Kegiatan evaluasi merupakan tahapan untuk memperbaiki serta menjadi penentu kualitas terhadap media yang telah dikembangkan. Evaluasi akan melihat keberhasilan video pembelajaran melalui teknik teknik tertentu yang dikembangkan peneliti. Teknik evaluasi yang akan peneliti laksanakan terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif adalah suatu metode untuk menilai kelayakan dari suatu program pada saat kegiatan program sedang dibentuk (dalam proses pengembangan)⁴⁷. Dengan kata lain evaluasi ini adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tingkat efektif dan efisiensi dari media yang sedang dikembangkan guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya evaluasi formatif media terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui agar dapat melakukan pengembangan secara lebi lanjut yaitu sebagai berikut

a. Evaluasi ahli (*expert review*)

Pada kegiatan ini video dinilai oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen evaluasi formatif. Para ahli melakukan penilaian terhadap keseluruhan video mulai dari isi materi, tampilan, gambar, suara, dan alur pembelajarannya. Selain

⁴⁷ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), p. 270

memberikan penilaian para ahli turut memberikan masukan jika terdapat kekurangan dalam video.

Dalam hal ini peneliti meminta pengarahan dari Saudara Riski Mulia S.Ikom sebagai ahli media. Beliau adalah *Co-Founder* dari Movember Pictura yaitu sebuah rumah produksi yang telah berpengalaman dalam memproduksi media. Sedangkan untuk penilaian materi peneliti meminta arahan dari Shifu Victor Cheung. Beliau merupakan salah satu Instruktur senior yang telah berpengalaman dalam Perguruan Harimau Besi.

b. Evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*)

Kegiatan ini hanya melibatkan tiga orang peserta kelas. Setiap peserta kelas memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pemilihan peserta didik dalam evaluasi ini dilakukan oleh instruktur dari masing-masing kelas untuk mendapatkan kualifikasi yang sesuai dengan harapan peneliti. Dalam evaluasi ini peserta didik hanya memberikan penilaian terhadap media video melalui instrumen yang telah dibagikan.

c. Evaluasi kelompok kecil

Pada tahap ini setidaknya melibatkan enam peserta kelas bela diri wing chun. Dimana setiap kelas diwakili oleh tiga orang peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman tinggi, sedang,

dan rendah. Pemilihan peserta didik dalam kegiatan evaluasi kelompok kecil serupa pada evaluasi perorangan. Pada tahap evaluasi ini peserta didik juga hanya memberikan penilaian terhadap media video melalui instrumen yang telah dibagikan.

d. Ujicoba lapangan

Melihat perbedaan hasil belajar peserta didik merupakan tujuan dari tahapan ini. Sehingga untuk dapat melihat perbedaan hasil belajar perlu diadakannya *pre-test* dan *post-test*. Kedua test tersebut dinilai oleh instruktur dengan lembar pengamatan yang telah dikembangkan sebelumnya.

Setelah melakukan *pre-test* peserta didik diberikan akses ke media video baik secara *online* atau *offline*. Para peserta didik yang telah diberi akses diberikan waktu selama satu minggu untuk mempelajari gerakan melalui video. Pada waktu yang telah ditentukan, peserta didik melakukan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media video. Hasil perbedaan belajar peserta didik merupakan bukti keberhasilan dari media video yang telah diproduksi.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan nantinya adalah statistik deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

1. Evaluasi para ahli (*expert review*)

Teknik analisis data yang digunakan untuk evaluasi para ahli adalah dengan cara menghitung nilai kuesioner berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek (materi, pembelajaran, dan media) akan dikategorikan ke dalam kriteria hasil. Komentar yang diberikan oleh ahli tentang produk dideskripsikan untuk mengetahui langkah apa yang harus dilakukan dalam memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam video.

2. Evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*)

Selanjutnya teknik analisis data yang dilakukan pada evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*) hampir sama dengan evaluasi para ahli, yaitu dengan menghitung nilai kuesioner yang telah diberikan kepada peserta didik Perguruan Harimau Besi berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan

aspek (materi, pembelajaran, dan media) akan dikategorikan ke dalam kriteria hasil.

3. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Teknik analisis data yang digunakan untuk evaluasi kelompok kecil pada dasarnya sama dengan menganalisa data evaluasi perorangan. Data yang diperoleh dari peserta didik dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yang akan menghasilkan skor rata-rata yang disesuaikan dengan kriteria hasil. Dari kriteria hasil dapat diketahui kualitas nilai dari video apakah mendapatkan nilai yang sangat baik, baik, cukup baik atau kurang baik.

4. Ujicoba lapangan (*field test*)

Dalam tahap ujicoba lapangan ini peneliti melakukan dua jenis test yaitu pre-test dan post-test. Hasil dari kedua tes ini dibandingkan satu sama lain untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan lembar pengamatan untuk menilai tingkat penguasaan teknik pada peserta didik. Lembar pengamatan ini dinilai oleh instruktur.

Setelah penilaian selesai dilakukan oleh instruktur, peneliti menghitung nilai yang didapatkan dari tiap-tiap peserta didik. Kemudian peneliti menghitung nilai rata-rata pada masing-masing kelas. Selanjutnya peneliti membandingkan hasil nilai rata-rata kelas pada saat pre-test dengan post-test.

Semua penilaian yang telah diisi pada lembar instrumen dinilai berdasarkan teknik evaluasi yang dilakukan. Penilaian dalam instrumen evaluasi formatif menggunakan skala nilai Likert yang telah peneliti modifikasi seperti yang ditampilkan pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Skala penilaian Likert

Skala	Nilai
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Instrumen yang telah diisi selanjutnya akan diproses lebih lanjut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah rata-rata seluruh aspek}}{\text{Jumlah aspek}}$$

Setelah hasil perhitungan dari instrumen evaluasi formatif didapatkan, peneliti menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif menggunakan acuan sebagai berikut:

0 – 1,50 : adalah kurang baik

1,51 – 2,50 : adalah cukup baik

2,51 – 3,50 : adalah baik

3,56 – 4 : adalah sangat baik

Sementara itu Untuk mengolah data dari hasil tabel pengamatan peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah hasil perhitungan dari tabel pengamatan didapatkan, peneliti menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif menggunakan acuan sebagai berikut:

0 - 20 : buruk

21 - 40 : kurang baik

41 - 60 : cukup baik

61 - 80 : baik

81 - 100 : sangat baik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Pada pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video tutorial yang berjudul “Video Tutorial Perguruan Wing Chun Harimau Besi Jakarta”. Materi yang terkandung didalamnya adalah cara melakukan teknik dasar wing chun dengan baik dan benar. Produk ini akan dikemas dalam bentuk DVD (Digital Video Disc) serta diunggah pada akun youtube resmi milik perguruan harimau besi Jakarta untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses video tutorial.

B. Karakteristik Produk

Produk ini merupakan video tutorial yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Video ini akan dikemas dalam dua bentuk yaitu bentuk fisik dan digital. Bentuk fisik dari video ini akan dikemas ke dalam DVD dengan format MP4. Bentuk digital dari video ini akan diunggah dengan format yang sama ke akun youtube resmi milik perguruan harimau besi jakarta. Video ini berjumlah 4 video dengan penyajian materi yang berbeda-beda pada tiap video. Setiap video dibagi menjadi 4 sesi yaitu, bagian pembuka, bagian penyajian materi, bagian simulasi, dan bagian penutup.

Susunan materi pada video ini tersusun secara hirarki sehingga peserta didik harus menonton video ini dari teknik yang paling dasar dan berlanjut ke teknik yang lebih kompleks. Dalam penggunaan video ini diperlukan pula perangkat sistem yang mendukung agar dapat memutar video ini yang diuraikan sebagai berikut.

1. Kebutuhan Sistem

Produk ini dapat digunakan dengan berbagai cara, bisa digunakan dengan komputer/laptop, *DVD player*, dan *Smartphone*. Terdapat beberapa spesifikasi minimum yang harus dipenuhi agar video dapat digunakan, untuk perangkat komputer/laptop spesifikasi minimum yang harus dipenuhi yaitu:

- a. Processor: Pentium 4
- b. Sistem Operasi: Windows XP
- c. Memory/RAM: 4GB/2GB
- d. Hardware: Monitor, DVD player
- e. Software: Windows Media Player

Selain dapat digunakan melalui komputer/laptop. Media video ini dapat diakses secara *online* melalui akun youtube resmi perguruan tinggi dengan *smartphone*. Berikut ini adalah spesifikasi minimum yang harus dipenuhi agar bisa diakses melalui *smartphone* adalah sebagai berikut

- a. RAM: 1 GB
- b. Memory ROM: 1 GB
- c. Sistem Operasi: Android 3.0 atau ios 8.0
- d. Ukuran Layar : 4,5”
- e. Jaringan Koneksi : 3G

2. Keunggulan Produk

Video tutorial teknik dasar wing chun ini mempunyai beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Materi gerakan disajikan dengan detail

Materi yang terdapat dalam video pembelajaran ini ialah cara melakukan gerakan teknik dasar dengan baik dan benar. Tiap-tiap teknik yang disajikan pada video akan diperlambat gerakan untuk memberikan detail pada teknik gerakan. Selain gerakan yang diperlambat, penyajian gambar turut diperjelas dengan tampilan close up. Sehingga peserta didik dapat melihat teknik gerakan dengan lebih jelas.

- b. Video ditampilkan dengan menarik

Video pembelajaran ini dibuat dengan kualitas gambar yang baik untuk kenyamanan pemelajar dalam menyaksikan teknik gerakan. Selain itu dari segi bahasa *caption* yang terdapat pada video turut

menggunakan bahasa yang sederhana dan umum sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah.

c. Video dapat digunakan dengan mudah

Video ini dapat digunakan dengan mudah mulai dengan menggunakan DVD player, Komputer atau *smartphone* hingga dapat diakses melalui website youtube. Hal ini disesuaikan dengan berkembangnya zaman agar dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

C. Prosedur Pemanfaatan

Penggunaan media video diawali dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional terlebih dahulu tanpa adanya bantuan media video. Setelah itu peserta didik akan diberikan akses ke media video, baik secara *offline* mau *online*. Peserta didik dapat mengakses media secara *offline* dengan diberikan DVD yang kemudian dapat diputar pada DVD *player* ataupun perangkat elektronik lainnya yang mendukung untuk memutar DVD dengan baik. Selain itu akses secara *online* turut dapat digunakan oleh para peserta didik dengan cara berlangganan akun youtube resmi perguruan harimau besi terlebih dahulu, setelah itu peserta didik dapat mengakses video secara *online*.

Penggunaan akses secara *online* terkesan sedikit lebih rumit mengingat kerahasiaan materi yang harus dijaga oleh perguruan harimau besi. Video yang ada pada akun youtube bersifat privasi, sehingga hanya bisa diakses oleh pelanggan yang sudah disetujui oleh admin .

Peserta didik tidak menggunakan video ini pada proses pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan media video yang diproduksi hanyalah sebagai alat bantu dalam menguasai teknik gerakan dan tidak membahas seputar filosofi atau makna gerakan secara lebih spesifik . Maka dari itu peserta didik tetap harus mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga dapat pemahaman lebih lanjut mengenai filosofi, makna, serta pengalaman lainnya dari tiap-tiap gerakan yang memang harus didapatkan dalam kegiatan belajar di kelas.

D. Hasil Pengembangan

1. Hasil Tahap Analisis

Pengembangan media video dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pedoman dalam memproduksi media. Tahapan yang dilakukan pertama kali adalah analisis. Kegiatan analisis membutuhkan informasi sehingga peneliti dapat menentukan kegiatan yang harus dilakukan selanjutnya.

Peneliti menggunakan teknik kuisioner dan wawancara sebagai cara untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk pengembangan media video. Pada tahapan ini, terbagi menjadi 2 tahapan yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan peneliti membagikan kuesioner kepada para peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan spesifikasi media pembelajaran yang diperlukan untuk membantu proses belajar. Setelah peserta didik selesai mengisi kuisioner, peneliti menganalisa kuesioner secara satu persatu. Dari hasil pembagian kuesioner kepada 15 orang peserta didik, peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut :

- 1) Rata-rata peserta didik menyatakan pernah mempelajari ilmu bela diri selain wing chun.
- 2) Para peserta didik memilih wing chun dikarenakan ingin tahu akan kesederhanaan teknik wing chun.
- 3) Hampir semua peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari teknik dasar wing chun.
- 4) Peserta didik megalami beragam kesulitan dalam mempelajari wing chun. Rata-rata peserta didik kesulitan dalam mengingat teknik karena memiliki nama hampir mirip satu dengan lainnya

- 5) Seluruh peserta didik pernah mempelajari wing chun melalui video
- 6) Hampir semua peserta didik tidak mengerti penjelasan yang ada pada video karena menggunakan bahasa inggris dan penjelasan materi yang tidak teratur.
- 7) Peserta didik rata-rata menjawab bahwa mereka membutuhkan media video berbahasa indonesia yang memiliki penjelasan secara terstruktur dan dilengkapi dengan pemaparan teknik gerakan secara jelas.

Kuesioner yang telah dijawab oleh peserta didik dikumpulkan menjadi satu yang kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan. Berdasarkan kumpulan jawaban kuesioner di atas, peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwa “peserta didik perguruan wing chun harimau besi membutuhkan sebuah media video yang mampu menyajikan materi secara lengkap dan inovatif”.

b. Analisis Tugas

Analisi tugas melibatkan seorang narasumber yang telah mempunyai banyak pengalaman mengajar di perguruan harimau besi. Kegiatan ini tidak Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam tahapan analisis materi yaitu dengan melakukan wawancara.

Kegiatan wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada ahli materi sebagai narasumber. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui kelengkapan dari komponen-komponen pembelajaran hingga materi yang dapat dimasukkan ke dalam media video

Hasil dari wawancara ini dicatat dan kemudian dianalisis untuk mengetahui komponen yang dibutuhkan dalam mengembangkan media video ini. Berikut adalah daftar pertanyaan serta jawaban yang diberikan oleh narasumber

1) Sudah berapa lama perguruan harimau besi terbentuk?

“Perguruan harimau besi dibentuk oleh shifu julius kang pada tahun 2005, jadi kurang lebih sudah 12 tahun sekarang. Pada awalnya tempat latihan wing chun itu dilakukan di rumah Shifu Julius Kang sendiri. Namun seiring berjalannya waktu perguruan harimau besi terus berkembang hingga membuka cabang di beberapa provinsi lain.”

2) Bagaimana suasana pembelajaran yang ditawarkan dalam perguruan harimau besi?

“Kegiatan belajar yang ada di sini tidak jauh berbeda dengan perguruan lain. Hanya saja kami memberikan teknik dari bela diri lain yang sekiranya dapat memberikan manfaat bagi murid dalam mempelajari wing chun.”

3) Apakah perguruan ini mempunyai kurikulum yang tersusun secara sistematis? “Kita mempunyai kurikulum yang menjadi dasar dari proses belajar. Namun untuk bentuk dari kurikulum itu sendiri belum mempunyai bentuk formal.”

4) Apakah perguruan harimau besi mempunyai media yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik?

“Sampai saat ini belum ada media pembelajaran formal yang membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media yang telah diproduksi hanya bersifat dokumentasi pribadi bagi perguruan.”

5) Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran pada perguruan ini?

“Saya sangat setuju jika dalam proses pembelajaran ini menggunakan media. Akan tetapi dalam mempelajari teknik bela diri manapun tidaklah cukup hanya melalui video. Murid harus turut hadir dalam kelas untuk mendapatkan pengalaman yang lebih nyata.”

6) Apakah wing chun benar-benar efektif jika digunakan untuk bela diri?

“Kita tidak bisa mengukur seberapa efektif suatu teknik bela diri dalam situasi seperti itu. Masing-masing dari bela diri mempunyai keunggulan masing-masing. Tindakan bela diri

kembali lagi pada kondisi di lapangan. Penggunaan teknik yang tepat tentu dapat menjadikan wing chun sebagai bela diri yang efektif.”

7) Teknik atau gerakan apa yang cocok digunakan dalam usaha membela diri?

“Banyak sekali ya, semua itu tergantung pada kondisi di lapangan. Dalam ilmu bela diri wing chun terdapat berbagai macam teknik yang bisa digunakan. Mulai dari teknik yang mampu menangkis serangan, melumpuhkan lawan, hingga mematikan lawan.”

8) Apakah teknik dasar wing chun dinilai cukup mumpuni dalam melakukan usaha bela diri?

“Sudah cukup, karena kami mengajarkan kepada para murid untuk menghindari konflik. Teknik dasar wing chun yang bisa digunakan dalam upaya bela diri itu berupa tangkisan dasar.”

Semua jawaban yang telah diberikan oleh narasumber dianalisis secara satu persatu. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti mendapatkan beberapa tugas yang harus dilakukan sebelum memproduksi video, yakni sebagai berikut :

- 1) Perguruan harimau besi memerlukan buku pedoman belajar yang formal.

2) Perguruan harimau membutuhkan media video untuk mendukung proses pembelajaran..

3) Teknik dasar wing chun dinilai cukup sebagai materi video.

Ketiga poin tugas yang telah disebutkan di atas harus dilaksanakan agar peneliti dapat memproduksi media video dengan materi yang tepat sehingga dapat digunakan oleh peserta didik perguruan harimau besi. Setelah analisis tugas selesai dilakukan maka pengembangan memasuki tahapan selanjutnya yakni tahap desain. Pada tahapan desain peneliti melakukan berbagai perancangan yang nantinya akan dilakukan dalam proses pengembangan media. Berikut ini adalah ulasan hasil tahapan desain.

2. Hasil Tahap Desain

Tahapan desain merupakan kegiatan perancangan pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada tahapan desain ini terdapat beberapa kegiatan perancangan yang dilakukan yakni sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran yang dilakukan harus memenuhi empat unsur SMAR yakni *Specific*, *Measurable*, *Aplicable*, dan *Realistic*. Berdasarkan empat unsur tersebut didapatkan tujuan

pembelajaran yaitu “Peserta didik mampu mempraktikkan gerakan teknik dasar bela diri wing chun”.

Unsur *Specific* dalam tujuan pembelajaran di atas dapat dilihat dari garis besar materi yang akan dipelajari yaitu “teknik dasar bela diri Wing Chun”. Unsur *measurable* mengartikan tujuan pembelajaran dapat diukur pencapaiannya. Hal tersebut dapat dilihat dari penguasaan teknik gerakan oleh peserta didik. Unsur *Aplicable* adalah materi yang telah didapat mampu diterapkan kepada seluruh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Unsur terakhir adalah *Realistic*, yakni tujuan yang ditetapkan masih berada dalam jangkauan batas kemampuan manusia. Unsur ini ditetapkan pada tujuan pembelajaran dalam tingkat penguasaan materi oleh peserta didik. Mengingat materi yang akan dipelajari adalah teknik dasar maka semua peserta didik dianggap mampu mencapai tujuan pembelajaran.

b. Strategi Pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam tahapan desain adalah merancang strategi pembelajaran. Dalam penyusunan strategi pembelajaran ini menghasilkan sebuah silabus pembelajaran yang terlampir dalam bab lampiran. Di dalam silabus terdapat susunan materi yang telah disusun secara sistematis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada perguruan harimau besi.

Tabel 3.1 Susunan Materi Silabus

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran
Mampu melakukan teknik pukulan dasar	Sikap gerakan 12 pukulan dasar
Mampu melakukan teknik tendangan dasar	Sikap gerakan 8 tendangan dasar
Mampu melakukan gerakan tangkisan dasar	Tangkisan Dasar : 1. Tan Sao 2. Lap Sao 3. Gan Sao
Mampu melakukan gerakan kuda-kuda dasar	Kuda-Kuda Dasar : 1. Siu Lim Tao 2. Chum Kiu
Mampu melakukan gerakan tangkisan lanjutan	Tangkisan Lanjutan: 1. Tangkis Bebas 2. Tangkis Bebas Balas 3. Pukul Bebas
Mampu melakukan gerakan tuicu	1. Gerakan Tuicu Teratur 2. Tuicu Bebas

Setelah silabus selesai dikembangkan maka peneliti dan instruktur mendiskusikan mengenai materi yang akan dimasukkan dalam video. Dari hasil diskusi didapatkan bahwa teknik yang akan dimasukkan adalah Tan Sao, Lap Sao, Gan Sao, dan Siu Lim Tao.

c. Naskah Media

Penyusunan naskah media turut dilakukan dalam tahapan desain ini. Perancangan naskah ini sendiri untuk memudahkan peneliti dalam tahapan *development*. Naskah media yang telah dirancang turut terlampir dalam bab lampiran.

d. Instrumen Evaluasi

Pada tahapan desain juga turut merancang instrumen evaluasi yang nantinya akan digunakan sebagai bentuk untuk mengukur keefektifan media serta untuk menilai kelayakan media. Instrumen yaitu instrumen evaluasi formatif dan instrumen sumatif.

Pada evaluasi formatif bentuk yang digunakan adalah kuesioner. Dalam kuesioner ini pertanyaan-pertanyaan dimuat dalam sebuah tabel yang terdiri dari dua kolom yaitu kolom pertanyaan dan kolom penilaian. Sedangkan evaluasi sumatif berupa lembar pengamatan yang berisikan kolom penilaian terhadap peserta didik. Bentuk dari kedua instrumen yang dis ini terlampir dalam bab lampiran.

3. Hasil Tahap Development

Pada pengembangan produk video tutorial ini terbagi menjadi beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangannya. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut

a. Tahap Pra Produksi

Pra-produksi merupakan tahap awal dari pembuatan sebuah produk, pada tahapan ini peneliti melakukan perencanaan dari kegiatan produksi yang akan dilakukan. Peneliti membuat GBIMV (Garis Besar Isi Media Video), JM (Jabaran Materi), *Synopsis*, Naskah, *Treatment*, serta *story board* dari video yang akan dibuat. Semua komponen yang telah dibuat dalam tahapan pra-produksi ini turut peneliti lampirkan dalam bab lampiran.

Selanjutnya peneliti menentukan presenter, peraga dan tim produksi yang membantu peneliti dalam memproduksi video nantinya. Pembentukan tim produksi juga diikuti dengan pembagian *jobdesk* agar proses produksi berjalan lancar.

Langkah selanjutnya dalam tahapan ini adalah menentukan lokasi untuk pengambilan gambar. Peneliti memilih studio jurusan Teknologi Pendidikan dan Gedung Parkir UNJ sebagai lokasi pengambilan gambar. Langkah terakhir adalah peneliti dan tim mempersiapkan peralatan untuk pengambilan gambar yang berupa lighting, tripod kamera, dan kain latar.

b. Tahap Produksi

Dalam tahap produksi, peneliti menghabiskan waktu yang cukup banyak. Pada saat proses pengambilan gambar ini peneliti

menggunakan tiga *angle* dengan teknik pengambilan gambar yang berbeda di tiap kamera.

Pengambilan gambar dari tiga sudut ini untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai gerakan yang sedang dilakukan. Selain itu selama proses pengambilan gambar disesuaikan dengan naskah video serta *story board* yang dibuat sebelum tahap produksi.

Pengambilan gambar dilakukan sebanyak mungkin agar peneliti dapat memilih kualitas terbaik. Ketika pengambilan gambar semua telah selesai, maka tahapan selanjutnya adalah tahap pasca produksi untuk mengolah stok gambar yang telah diambil.

c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahapan terakhir dalam tahap development. Pada tahapan ini semua stok gambar yang telah diambil pada tahap produksi diedit agar video yang dihasilkan menarik minat peserta didik. Proses editing ini menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro.

Dalam tahap ini peneliti mengerjakan editing secara personal. Hal ini untuk memudahkan peneliti dalam menuangkan ide penyajian materi pada video. Editing video juga memberikan pengaruh dalam kualitas video yang akan dihasilkan nantinya. Video yang menarik pasti dipengaruhi oleh kemampuan editing.

Maka dari itu banyak hal yang dilakukan dalam proses editing. Dimulai dari penambahan teks, melambatkan gerakan, *color grading*, dan pemilihan transisi gambar. Setelah proses editing selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering* untuk meng-export video dalam format MP4 dengan resolusi 1280 X 720 Kualitas HD agar gambar terlihat jelas dan tidak pecah.

5. Hasil Tahap *Implementation*

Hasil tahap implementasi adalah Penerapan produk yang telah melewati tahap pengembangan. Penerapan dalam tahap ini adalah mengenai cara menyajikan video kepada peserta didik. Media video yang telah diproduksi diterapkan kepada peserta didik melalui dua cara yaitu secara *online* dan *offline*.

Mengingat video yang diproduksi adalah sebuah media yang bersifat tutorial, maka penerapan video tidak dilakukan pada saat proses belajar di kelas. Peserta didik dapat mengakses video di luar proses belajar secara *online* atau *offline*. Peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih akses video.

Peserta didik yang mengakses video secara *online* dapat menonton video melalui youtube resmi milik perguruan harimau besi. Namun, sebelum peserta didik dapat menonton video tutorial merak harus men-*unsubscribe* akun perguruan terlebih dahulu. Hal ini karena

video yang mereka saksikan ini bersifat internal perguruan harimau besi saja.

Selain akses *online*, penerapan video lainnya juga diberikan dalam akses *offline*. Pada akses ini peserta didik akan mendapatkan video dalam bentuk DVD. Peserta didik hanya memerlukan perangkat elektronik yang dapat memutar DVD untuk dapat menonton video. Pada tahapan ini pentingnya minat belajar peserta didik menjadi kunci keefektifan media ini. Hal tersebut dikarenakan peserta didik menonton video ini secara mandiri di luar proses belajar di kelas.

Setelah video ini diterapkan melalui dua cara yaitu *online* dan *offline* maka tahap selanjutnya adalah untuk memberikan penilaian terhadap media video. Penilaian ini dilakukan pada tahap evaluation yang melibatkan para ahli dan peserta didik.

5. Hasil Tahap *Evaluation*

Tahapan ini merupakan tahapan dimana media video dinilai kualitasnya. Penilaian ini tidak hanya dilakukan oleh peserta didik namun turut pula dilakukan oleh ahli. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik dan para ahli berbeda. Para ahli menilai dan memberikan saran terhadap produk yang sedang dikembangkan sedangkan peserta didik hanya menilai media secara garis besar. Berikut ini adalah tahapan evaluasi yang dilakukan :

a. Expert Review

Para ahli yang dilibatkan adalah ahli materi dan ahli media. Kedua para ahli yang memberikan penilaian nantinya akan dihitung dengan menggunakan rumus yang telah dipaparkan sebelumnya. Ahli yang telah dipilih ini didasarkan dari kompetensi yang telah teruji di bidangnya masing-masing sehingga hasil penilaian yang didapatkan bersifat lebih objektif.

1) Ahli Materi

Berdasarkan rumus penghitungan nilai rata-rata pada evaluasi formatif maka didapatkan penghitungan sebagai berikut

Tabel 4.1. Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai Rata-rata
1	Isi/Materi	3,28
2	Pembelajaran	3,0
2	Media	3,5
Total Nilai Rata-rata		3,26

Berdasarkan penilaian hasil Ahli Materi diatas, Video tutorial teknik dasar bela diri wing chun mendapatkan nilai rata-rata 3,26. Perolehan angka tersebut didapatkan dengan menjumlahkan rata-

rata angka yang ada di setiap aspek lalu dibagi dengan jumlah banyak aspek.

Aspek materi mendapatkan nilai rata-rata 3,42 sedangkan nilai rata-rata aspek pembelajaran mendapat 3,14 dan nilai rata-rata pada aspek media adalah 3,6. Hasil rata-rata dari ketiga aspek tersebut dijumlah dan dibagi 3 hingga mendapatkan nilai 3,26, Artinya kualitas video ini dapat dikatakan **baik** atas dasar skala nilai 1-4. Ahli materi juga menambahkan beberapa masukan dan komentar yaitu.

- Teknik yang dipaparkan sudah bagus namun pengambilan gambar harus lebih variatif.
- Musik latar sudah sangat bagus namun alangkah baiknya musik latar turut memberikan identitas wing chun.
- Presenter salah menyebutkan nama teknik siu lim tao.

Dengan adanya saran yang telah diberikan oleh ahli materi, maka selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Berikut ini adalah *preview* dari hasil revisi yang telah peneliti lakukan

Tabel 4.2. Tampilan Revisi Produk 1

Pengambilan Sudut Gambar	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Pengambilan gambar pada video ini hanya dilakukan dengan 2 teknik yaitu full body dan medium shot</p>	 <p>Pengambilan gambar yang baru menyajikan sudut pandang yang lebih</p>

Media video yang telah direvisi sesuai dengan saran dari ahli materi selanjutnya akan diberikan kepada ahli media untuk dinilai dan diberikan masukan untuk memperbaiki kesalahan yang sekiranya masih terdapat dalam video.

2) Ahli media

Berdasarkan rumus penghitungan nilai rata-rata pada evaluasi formatif yang sudah dipaparkan sebelumnya maka didapatkan penghitungan sebagai berikut:

Tabel 4.3. Rata-Rata Hasil Evaluasi Ahli Media

No.	Aspek	Nilai Rata-rata
1	Media	3,38
2	Pembelajaran	3,0
2	Isi/Materi	3,6
Total Nilai Rata-rata		3,32

Berdasarkan penilaian hasil ahli media diatas, Video tutorial teknik dasar bela diri wing chun mendapatkan nilai rata-rata 3,32. Perolehan angka tersebut didapatkan dengan menjumlahkan rata-rata angka yang ada di setiap aspek lalu dibagi dengan jumlah banyak aspek. Aspek media mendapatkan nilai rata-rata 3,38 sedangkan nilai rata-rata aspek pembelajaran mendapat 3,0 dan nilai rata-rata pada aspek media adalah 3,6.

Hasil rata-rata dari ketiga aspek tersebut dijumlah dan dibagi 3 hingga mendapatkan nilai 3,32, Artinya kualitas video ini dapat dikatakan **baik** atas dasar skala nilai 1-4. Ahli materi juga menambahkan beberapa masukan dan komentar yaitu.

- Jangan tambahkan outline dengan warna berbeda pada teks caption. Warna pada teks harus konsisten.
- Sebisa mungkin teknik gerakan yang ditampilkan tidak *out frame*. Cukup sesuaikan saja sudut gambar dengan area gerakan.
- Masih banyak audio yang bocor pada scene presenter, mohon dirapikan kembali.

Peneliti melakukan revisi produk berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Berikut ini adalah *preview* dari hasil revisi yang telah peneliti lakukan

Tabel 4.4. Tampilan Revisi Produk 2

Tampilan Video	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Teks pada video memiliki <i>outline</i> berwarna kuning sehingga teks terlihat sedikit sulit untuk dibaca</p>	 <p><i>outline</i> pada teks telah dihilangkan</p>
 <p>Gerakan yang ditampilkan keluar dari frame yang mengakibatkan kurang detail.</p>	 <p>Gerakan yang ditampilkan keluar dari frame yang mengakibatkan kurang detail.</p>

Dari hasil kedua para ahli diatas masukan yang diberikan bertujuan untuk menampilkan yang lebih baik kepada sasaran. Hal ini akan direvisi untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *one-to-one*.

b. Hasil Ujicoba Perorangan (*one-to-one*)

Teknik evaluasi pada tahap *one-to-one* yaitu dengan cara memberikan kuesioer kepada 3 peserta didik dalam kelas A dan 3 peserta didik kelas B dengan tingkat pemahaman yang berbeda sebagai berikut

Tabel 4.5. Rata-Rata Hasil Evaluasi One-toOne Kelas A

No.	Siswa	Rata-rata
1	Daniel Simamarta	3,17
2	Hary Afrizal	3,50
3	Bagas Firmansyah	3,08
Total Nilai Rata-rata		3,25

Dari peserta pertama dalam kelas A didapatkan nilai rata-rata 3,17 yang berarti video masuk kategori baik. Kemudian dari peserta didik kedua video mendapatkan nilai 3,50 yang berarti video masuk kategori sangat baik. Peserta terakhir memberikan nilai 3,08 yang berarti video turut masuk ke dalam kategori baik juga.

Berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan dari ketiga orang peserta didik sebesar 3,25 artinya video ini **baik** atas dasar skala 1 - 4. Hasil ini didapat dengan cara menjumlahkan rata-rata dari setiap siswa lalu dibagi dengan jumlah banyaknya siswa.

Penilaian kemudian dilanjutkan oleh kelas B dengan menggunakan metode yang sama dengan kelas A. Berikut ini adalah pemaparan hasil penilaian kelas B.

Tabel 4.6. Rata-Rata Hasil Evaluasi One-toOne Kelas B

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Rata-rata
1	Jupiter	3,42
2	Devi Sony	2,92
3	Mei Ching	3,25
Total Nilai Rata-rata		3,19

Dari peserta pertama dalam kelas A didapatkan nilai rata-rata 3,41 yang berarti video masuk kategori baik. Kemudian dari peserta didik kedua video mendapatkan nilai 2,92 yang berarti video masuk kategori cukup baik. Peserta terakhir memberikan nilai 3,25 yang berarti video turut masuk ke dalam kategori baik.

Berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan dari ketiga orang peserta didik sebesar 3,19 artinya video ini **baik** atas dasar skala 1 - 4. Hasil ini didapat dengan cara menjumlahkan rata-rata dari setiap siswa lalu dibagi dengan jumlah banyaknya siswa. Setelah nilai rata-rata didapat dari kedua kelas, maka evaluasi memasuki tahapan selanjutnya yakni evaluasi *small group*.

c. Hasil Ujicoba Grup Kecil (*Small Group*)

Teknik evaluasi pada tahap *one-to-one* yaitu dengan cara memberikan kuesioer kepada masing-masing 5 peserta didik dalam kelas A dan kelas B. Pemilihan peserta didik berdasarkan tingkat pemahaman yang berbeda. Berikut ini adalah hasil uji coba yang diperoleh pada masing-masing kelas:

Tabel 4.7. Rata-Rata Hasil Evaluasi Small Group Kelas A

No.	Nama Peserta didik	Nilai Rata-rata
1	Tino syahputra	3,25
2	Ardiansyah	3,42
3	Fionna Siregar	3,08
4	Linda	3,50
5	Novri Sihombing	3,33
Total Nilai Rata-rata		3.31

Berdasarkan pemaparan tabel di atas nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan dari ketujuh peserta didik kelas A perguruan harimau besi yaitu 3,31. Ini mengartikan bahwa video ini masuk ke dalam kategori **Baik** berdasarkan penilaian skala 1-4. Setelah mendapatkan penilaian dari kelas A maka penilaian berlanjut ke kelas B.

Tabel 4.8. Rata-Rata Hasil Evaluasi Small Group Kelas B

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Rata-rata
1	Tjie Hendra	3,17
2	Benny Chang	3,42
3	Erwin	3,0
4	Serlin Veronica	2,83
5	Asty Kemala Dewi	3,17
Total Niai Rata-rata		3,11

Berdasarkan pemaparan tabel di atas nilai rata-rata keseluruhan yang didapatkan dari ketujuh peserta didik kelas B perguruan harimau besi yaitu 3,11. Ini mengartikan bahwa video ini masuk ke dalam kategori **Baik** berdasarkan penilaian skala 1 - 4. Hasil rata-rata didapatkan dari jumlah rata-rata nilai peserta didik yang kemudian dibagi dengan banyak siswa yang mengikuti tes.

d. Hasil Ujicoba Lapangan (*Field Test*)

Tahapan ini merupakan penilaian terakhir yang dilakukan pada tahap evaluasi. Dalam tahapan ini jenis evaluasi yang digunakan adalah evaluasi sumatif dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai teknik evaluasi media. Peserta didik akan memlalui dua tahapan dalam proses ujicoba lapangan ini yaitu pre-test dan post-tes.

Pada tahap *pre-test* peeliti akan melakukan uji praktek kepada peserta didik kelas A dan B untuk melihat tingkat penguasaan teknik yang sedang dipelajari. Setelah melakukan *pre-test* tahapan selanjutnya adalah *post-test*. Namun sebelum melakukan *post-test* peneliti akan memberikan akses media video kepada masing-masing peserta didik agar dapat mempelajari teknik gerakan yang sedang dipelajari. Berikut ini adalah pemaparan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan

1) Hasil *Pre-test*

Tabel 4.9. Rata-Rata Hasil *Pre-test* Kelas A

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1	Elyn Sukmawati	40
2	Gadis Ramadhani	26,6
3	Faruq Alhabsyi	31,6
4	Irwan Bangun Pasaribu	28,3
5	Ikhsan Kamil	33,3
6	Aisyah Wulandari	35
7	Arif Sentana	35
Total Nilai Rata-rata		37

Dari hasil perhitungan nilai rata-rata dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas A tidak terlalu menguasai teknik tangkisan dasar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata keseluruhan peserta didik kelas A yang mendapatkan nilai sebesar **37**. Berdasarkan skala rentang penilaian 0 – 100, maka angka tersebut masuk ke dalam kategori **kurang baik**.

Setelah mendapatkan nilai *pre-test* pada kelas A, maka selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil *pre-test* pada kelas B. Berikut ini adalah hasil *pre-test* yang diberikan pada peserta didik kelas B

Tabel 4.10. Rata-Rata Hasil *Pre-test* Kelas B

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1	Hendri zhu	45
2	Catherine simanjuntak	35
3	Julia asikin	40
4	Reymond loei	35
5	veren angelia	45
6	Yohannes	30
7	Rajab Jumaris	40
8	Muhammad Faisal	50
Total Nilai Rata-rata		40

Dari hasil perhitungan nilai rata-rata dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas B tidak terlalu menguasai teknik siu lim tao. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang menunjukkan angka **40**. Berdasarkan skala penilaian 0 -100, angka tersebut masuk ke dalam kategori **kurang baik**.

b) Hasil *Post-test*

Setelah memberikan akses media video kepada para peserta didik maka tahapan selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melaksanakan *post-test*. Berikut ini adalah hasil *post-test* para peserta didik yang ada pada kelas A

Tabel 4.11. Rata-Rata Hasil *Post-test* Kelas A

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1	Elyn Sukmawati	85
2	Gadis Ramadhani	76,6
3	Faruq Alhabsyi	76,6
4	Irwan Bangun Pasaribu	68,3
5	Ikhsan Kamil	88,3
6	Aisyah Wulandari	70
7	Arif Sentana	75
Total Nilai Rata-rata		77

Pada hasil *post-test* yang telah dilakukan terdapat perbedaan hasil belajar dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Menggunakan rumus penghitungan yang sama, perolehan nilai rata-rata pada *post-test* mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 77. Berdasarkan skala penilaian 0 – 100 maka tingkat pemahaman peserta didik masuk ke dalam kategori **baik**. Dari hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media video tutorial teknik dasar wing chun pada kelas A berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya dibawah ini merupakan rata-rata hasil *post-test* peserta didik kelas B

Tabel 4.12. Rata-Rata Hasil *Post-test* Kelas B

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1	Hendri zhu	80
2	Catherine simanjuntak	70
3	Julia asikin	70
4	Reymond loei	65
5	veren angelia	85
6	Yohannes	60
7	Rajab Jumaris	75
8	Muhammad Faisal	70
Total Nilai Rata-rata		72

Pada hasil *post-test* yang telah dilakukan terlihat perbedaan yang cukup signifikan dengan hasil penghitungan nilai pada *pre-test*. Dengan menggunakan rumus penghitungan yang sama, perolehan nilai rata-rata pada *post-test* mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 72.

Berdasarkan skala penilaian 0 – 100 maka tingkat pemahaman peserta didik masuk ke dalam kategori baik. Dari hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media video tutorial teknik dasar wing chun pada kelas B berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video tutorial teknik dasar wing chun ini telah dilakukan berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan prosedur. Namun dalam pengembangan media video tutorial ini terdapat keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk yakni tidak adanya tampilan POV (*Point Of View*) seperti yang telah peneliti rencanakan sebelumnya. Pada awalnya peneliti berniat menyajikan materi melalui sudut pandang POV pada produk video tutorial ini.

Keterbatasan waktu dan fasilitas yang dimiliki peneliti maka peneliti membatalkan penayangan materi secara POV. Tampilan POV memang memberikan pengalaman baru secara visual bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan tampilan POV maka pengguna video dapat melihat penampilan gambar melalui sudut pandang orang pertama sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti gerakan.

Untuk membuat tampilan POV diperlukan aksesoris *chest mount* untuk menopang kamera pada bagian dada talent atau peraga. Peneliti telah mencoba alternatif dengan membuat chest mount sendiri namun gambar yang dihasilkan terlalu banyak guncangan sehingga memiliki kualitas yang buruk. Dengan tidak adanya penampilan POV pada video ini mengakibatkan peserta didik untuk mengikuti gerakan secara berlawanan arah dengan yang ada pada video. Sehingga proses belajar peserta didik akan memakan waktu yang sedikit lebih lama.

Selain keterbatasan yang telah peneliti jelaskan di atas, terdapat keterbatasan lain yakni peralatan audio untuk menangkap suara yang dimiliki peneliti memiliki kualitas yang kurang baik. Sehingga audio pada video tutorial yang dihasilkan memiliki sedikit gema.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media video tutorial yang berjudul “Video Tutorial Teknik Dasar Wing Chun Perguruan Harimau Besi”. Video yang telah diproduksi ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Dengan hadirnya video ini dalam proses pembelajaran di perguruan harimau besi dapat menambah kualitas kegiatan belajar mengajar yang ada pada perguruan.

Pengembangan video tutorial ini sudah melewati beberapa tahap pengembangan. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan tahapan yang ada pada model pengembangan ADDIE. Dalam proses pengembangannya video ini melewati 5 tahap yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengembangan video tutorial dimulai dengan tahap *analysis* dimana peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik serta analisis tugas untuk melakukan pengembangan secara lebih lanjut.

Tahapan kedua yang dilakukan adalah *design*. Pada tahapan ini peneliti merancang seluruh kebutuhan pengembangan berdasarkan hasil dari analisis tugas. Dalam tahapan ini peneliti merancang tujuan pembelajaran, silabus, naskah media, serta instrumen evaluasi. Seluruh

perancangan tersebut peneliti lakukan berdasarkan panduan dari berbagai sumber.

Pengembangan berlanjut pada tahap selanjutnya yakni tahap *development*. Pada tahapan ini peneliti memulai proses produksi video tutorial. Dalam tahapan memproduksi video terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan secara sistematis yakni pra produksi, produksi, serta pasca produksi. Ketiga tahapan produksi tersebut selesai dilaksanakan dengan baik maka pengembangan masuk ke tahap *implementation*.

Pada tahap *implementation* media video tidak diterapkan atau digunakan dalam proses belajar di kelas. Namun media video ini harus diterapkan secara mandiri oleh peserta didik di luar proses belajar di kelas. Peneliti memberikan akses video kepada peserta didik secara *online* dan *offline*. Pemberian akses ini akan dilakukan oleh instruktur masing-masing kelas.

Tahap terakhir dalam pengembangan media video ini adalah *evaluation*. Pada tahapan ini melibatkan beberapa pihak yaitu ahli media, ahli materi, serta peserta didik perguruan harimau besi. Tahap *evaluation* juga memiliki tahapan yang harus dilalui secara sistematis. Dimulai dari tahap *expert review* yang dimana pada tahapan ini para ahli memberikan penilaian terhadap media video yang telah diproduksi. Dari penilaian tersebut video mendapatkan nilai sebesar 3,26 dari ahli materi dan 3,32 dari media. Dari tahap *one-to-one evaluation* yang melibatkan tiga peserta

didik, media video mendapatkan nilai sebesar 3,25 dari kelas A dan 3,19 dari kelas B.

Sedangkan pada tahap evaluasi *small group* media video mendapatkan nilai sebesar 3,31 dari kelas A dan 3,11 dari kelas B. Untuk menilai keberhasilan video tutorial dalam membantu proses belajar peserta didik, peneliti melakukan evaluasi sumatif dengan melakukan uji praktek. Uji praktek ini dilakukan melalui dua tahap yaitu pre-test dan post-test. Pada pre-test yang dilakukan kepada kelas A menghasilkan nilai rata-rata kelas 37 sedangkan kelas B mendapatkan nilai rata-rata kelas 40. Berdasarkan skala nilai 0 – 100 nilai yang didapat termasuk dalam kategori kurang baik.

Setelah melakukan pre-test, peneliti kemudian melakukan post-test kepada kelas A dan Kelas B. Nilai rata-rata yang didapatkan kelas A sebesar 77 dan kelas B sebesar 72. Berdasarkan skala nilai 0 – 100 nilai yang didapatkan kedua kelas setelah melaksanakan post-test masuk dalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video tutorial teknik dasar wing chun mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Implikasi

Video tutorial teknik dasar wing chun ini memberikan dampak yang baik bagi peserta didik dalam mempelajari teknik secara umum. Para

peserta didik yang baru mempelajari bela diri wing chun merasa sangat terbantu dengan hadirnya media video tutorial sebagai sumber belajar yang bisa digunakan secara mandiri.

Disisi lain, pengembangan video tutorial ini juga dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang ingin mengembangkan media video tutorial. Semoga dengan adanya pengembangan ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

C. Saran

Saran pada penelitian ini adalah sebaiknya pengembang media pembelajaran menjelaskan tahapan pengembangan secara lebih terstruktur agar pada pengembangan selanjutnya dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan peserta didik. Untuk mahasiswa terus lakukan eksplorasi agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang sama dengan standar yang terus berubah-ubah .

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011 *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Miarso, Yusuf Hadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Situmorang, Robinson. 2006. *Media Televisi*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas
- Sadiman, Arief. Dkk. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- <http://nasional.kompas.com/read/2012/03/07/16244162/2011.Kekerasan.pada.Perempuan.Semakin.Parah> Diakses pada 19 Februari 2016 Pukul 03.00 WIB
- <http://www.cnnindonesia.com/nasional/20150129073701-20-28179/survei-jakarta-kota-paling-tak-aman-sejagat/> Diakses pada 18 februari 2016 Pukul 20.00 WIB

LAMPIRAN 1

(Naskah Video, Treatment, GBIM, Silabus)

Naskah Video Tutorial

Sasaran : Peserta Didik Perguruan Harimau Besi

Judul program : Video Tutorial Teknik Gerakan Gan Sao Perguruan Harimau Besi

Tujuan program : Mampu mempraktikkan gerakan Gan Sao

Sinopsis:

Dalam video ini akan memaparkan mengenai teknik Gan Sao beserta contoh penggunaannya dalam simulasi bertarung. Penyajian materi dalam video ini akan dibimbing oleh seorang presenter dan peraga yang melakukan gerakan teknik yang akan dipelajari. Pada video ini turut disertai dengan simulasi tarung untuk memberikan gambaran kepada audiens mengenai penggunaan teknik yang telah dipelajari.

Judul	: Video Teknik Gerakan Gan Sao Perguruan Harimau Besi
Durasi	: ± 10 Menit
Penulis	: Aditya Pratama

Naskah Video Tutorial

“Teknik Gerakan Gan Sao Perguruan Harimau Besi”

VISUAL	AUDIO
<p>SCENE 1 FADE IN INSERT PICTURE: Logo Universitas Negeri Jakarta Logo Teknologi Pendidikan FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 2 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo SugarBae Production FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 3 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo Perguruan Harimau Besi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 4 FADE IN: “Mempersembahkan” FADE OUT _____/</p>	_____/

<p>SCENE 5</p> <p>JUMP IN</p> <p>Bumper Opening Video</p> <p>Insert Caption:</p> <p>Wing Chun Harimau Besi Indonesia</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>_____ /</p>
<p>SCENE 6</p> <p>FADE IN:</p> <p>MS. Opening Presenter</p> <p>Presenter menyambut audiens yang sedang menyaksikan video</p> <p>SWEEP OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“Hai Selamat datang di video Tutorial wing chun perguruan harimau besi.”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 7</p> <p>SWEEP IN:</p> <p>MCU. Presenter</p> <p>Presenter menyampaikan mengenai materi yang akan dipelajari oleh audiens.</p> <p>SWEEP OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“Pada video kali ini teman-teman akan mempelajari teknik dasar wing chun yang berikut ini...”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 8</p> <p>SWEEP IN:</p> <p>Insert Caption:</p> <p>“Gan Sao”</p> <p>CUT TO</p> <p>_____ /</p>	<p>_____ /</p>

<p>SCENE 9 SWEEP IN: CU. Presenter Presenter menmberitahu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada audiens. SWEEP OUT _____ /</p>	<p>Nah setelah menyaksikan video tutorial ini teman-teman diharapkan mampu mempraktikkan teknik Gan Sao dengan baik dan benar” _____ /</p>
<p>SCENE 10 SWEEP IN: MCU: Presenter Video akan memasuki sesi materi FADE OUT _____ /</p>	<p>“Baiklah, tanpa menunggu waktu lebih lama lagi, ayo sama- sama kita belajar teknik Gan Sao” _____ /</p>
<p>SCENE 11 FADE IN: Full Body : Peraga Peraga berdiri tegak mengambil posisi kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	<p>Fade in Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 12 FADE IN: MS : peraga Peraga melakukan gerakan kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	

<p>SCENE 13</p> <p>JUMP IN</p> <p>CU : Kaki peraga</p> <p>Detail gerakan kaki pada posisi kuda-kuda</p> <p>CUT TO</p> <p>_____ /</p>	
<p>SCENE 14</p> <p>JUMP IN</p> <p>MS : Peraga</p> <p>Peraga melakukan gerakan posisi kuda-kuda</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 15</p> <p>FADE IN:</p> <p>Insert Caption :</p> <p>Gan Sao</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	
<p>SCENE 16</p> <p>FADE IN:</p> <p>Full Body : Peraga</p> <p>Gan Sao</p> <p>CUT TO</p> <p>_____ /</p>	

<p>SCENE 17 JUMP IN MS : Peraga Detail keseluruhan gerakan Gan Sao SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 18 JUMP IN Side Shot : Peraga Detail keseluruhan gerakan Gan Sao bagian kanan CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 19 SWEEP IN: Full Body : Peraga Detail keseluruhan gerakan Gan Sao bagian kiri SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 20 FADE IN: Insert Caption : Detail keseluruhan gerakan Gan Sao FADE OUT</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperor oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 25 FADE IN:</p>	<p>“ Bagaimana teman-teman?, sudah bisa mempraktikkan teknik Gan Sao?</p>

<p>MS : Presenter Menyambut kembali audiens FADE OUT _____/</p>	<p>Mudah bukan?” _____/</p>
<p>SCENE 26 FADE IN: MS : Presenter FADE OUT _____/</p>	<p>“Untuk mempermudah kalian, berikut ini adalah contoh penggunaan teknik yang telah <u>dipelajari</u> /</p>
<p>SCENE 27 FADE IN: TWO SHOT : Peraga 1 dan 2 Kedua peraga bersiap melakukan simulasi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 28 FADE IN: TWO SHOT : Peraga 1 dan 2 Kedua melakukan simulasi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 29 FADE IN: MS : Presenter Menyambut kembali audiens FADE OUT _____/</p>	<p>Baiklah cukup sekian pertemuan kita kali ini, sampai bertemu kembali di video tutorial wing chun lainnya “Salam Wing Chun” _____/</p>

Naskah Video Tutorial

Sasaran : Peserta Didik Perguruan Harimau Besi

Judul program : Video Tutorial Teknik Gerakan Lap Sao Perguruan Harimau Besi

Tujuan program : Mampu mempraktikkan gerakan Lap Sao

Sinopsis:

Dalam video ini akan memaparkan mengenai teknik Lap Sao beserta contoh penggunaannya dalam simulasi bertarung. Penyajian materi dalam video ini akan dibimbing oleh seorang presenter dan peraga yang melakukan gerakan teknik yang akan dipelajari. Pada video ini turut disertai dengan simulasi tarung untuk memberikan gambaran kepada audiens mengenai penggunaan teknik yang telah dipelajari.

Judul	: Video Teknik Gerakan Lap Sao Perguruan Harimau Besi
Durasi	: ± 10 Menit
Penulis	: Aditya Pratama

Naskah Video Tutorial

“Teknik Gerakan Lap Sao Perguruan Harimau Besi”

VISUAL	AUDIO
<p>SCENE 1 FADE IN INSERT PICTURE: Logo Universitas Negeri Jakarta Logo Teknologi Pendidikan FADE OUT</p> <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/>	
<p>SCENE 2 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo SugarBae Production FADE OUT</p> <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/>	
<p>SCENE 3 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo Perguruan Harimau Besi FADE OUT</p> <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/>	
<p>SCENE 4 FADE IN: “Mempersembahkan” FADE OUT</p> <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/>	<hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/>

<p>SCENE 5</p> <p>JUMP IN</p> <p>Bumper Opening Video</p> <p>Insert Caption:</p> <p>Wing Chun Harimau Besi Indonesia</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>_____ /</p>
<p>SCENE 6</p> <p>FADE IN:</p> <p>MS. Opening Presenter</p> <p>Presenter menyambut audiens yang sedang menyaksikan video</p> <p>SWEEP OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“Hai Selamat datang di video Tutorial wing chun perguruan harimau besi.”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 7</p> <p>SWEEP IN:</p> <p>MCU. Presenter</p> <p>Presenter menyampaikan mengenai materi yang akan dipelajari oleh audiens.</p> <p>SWEEP OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“Pada video kali ini teman-teman akan mempelajari teknik dasar wing chun yang berikut ini...”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 8</p> <p>SWEEP IN:</p> <p>Insert Caption:</p> <p>“Lap Sao”</p> <p>CUT TO</p> <p>_____ /</p>	<p>_____ /</p>

<p>SCENE 9 SWEEP IN: CU. Presenter Presenter menmberitahu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada audiens. SWEEP OUT _____ /</p>	<p>Nah setelah menyaksikan video tutorial ini teman-teman diharapkan mampu mempraktikkan teknik Lap Sao dengan baik dan benar” _____ /</p>
<p>SCENE 10 SWEEP IN: MCU: Presenter Video akan memasuki sesi materi FADE OUT _____ /</p>	<p>“Baiklah, tanpa menunggu waktu lebih lama lagi, ayo sama- sama kita belajar teknik Lap Sao” _____ /</p>
<p>SCENE 11 FADE IN: Full Body : Peraga Peraga berdiri tegak mengambil posisi kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	<p>Fade in Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 12 FADE IN: MS : peraga Peraga melakukan gerakan kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	

<p>SCENE 13 JUMP IN CU : Kaki peraga Detail gerakan kaki pada posisi kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	
<p>SCENE 14 JUMP IN MS : Peraga Peraga melakukan gerakan posisi kuda-kuda FADE OUT _____ /</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 15 FADE IN: Insert Caption : Lap Sao FADE OUT _____ /</p>	
<p>SCENE 16 FADE IN: Full Body : Peraga Lap Sao CUT TO _____ /</p>	

<p>SCENE 17 JUMP IN MS : Peraga Detail keseluruhan gerakan Lap Sao SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 18 JUMP IN Side Shot : Peraga Detail keseluruhan gerakan Lap Sao bagian kanan CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 19 SWEEP IN: Full Body : Peraga Detail keseluruhan gerakan Lap Sao bagian kiri SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 20 FADE IN: Insert Caption : Detail keseluruhan gerakan Lap Sao FADE OUT</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperor oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 25 FADE IN:</p>	<p>“ Bagaimana teman-teman?, sudah bisa mempraktikkan teknik lap sao?</p>

<p>MS : Presenter Menyambut kembali audiens FADE OUT _____/</p>	<p>Mudah bukan?” _____/</p>
<p>SCENE 26 FADE IN: MS : Presenter FADE OUT _____/</p>	<p>“Untuk mempermudah kalian, berikut ini adalah contoh penggunaan teknik yang telah <u>dipelajari</u> /</p>
<p>SCENE 27 FADE IN: TWO SHOT : Peraga 1 dan 2 Kedua peraga bersiap melakukan simulasi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 28 FADE IN: TWO SHOT : Peraga 1 dan 2 Kedua melakukan simulasi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 29 FADE IN: MS : Presenter Menyambut kembali audiens FADE OUT _____/</p>	<p>Baiklah cukup sekian pertemuan kita kali ini, sampai bertemu kembali di video tutorial wing chun lainnya “Salam Wing Chun” _____/</p>

Naskah Video Tutorial

Sasaran : Peserta Didik Perguruan Harimau Besi

Judul program : Video Tutorial Teknik Gerakan Siu Lim Tao Perguruan Harimau Besi

Tujuan program : Mampu mempraktikkan gerakan Siu Lim Tao

Sinopsis:

Dalam video ini akan memaparkan mengenai teknik siu lim tao beserta contoh penggunaannya dalam simulasi bertarung. Penyajian materi dalam video ini akan dibimbing oleh seorang presenter dan peraga yang melakukan gerakan teknik yang akan dipelajari. Pada video ini turut disertai dengan simulasi tarung untuk memberikan gambaran kepada audiens mengenai penggunaan teknik yang telah dipelajari.

Judul	: Video Teknik Gerakan Siu Lim Tao Perguruan Harimau Besi
Durasi	: ± 10 Menit
Penulis	: Aditya Pratama

Naskah Video Tutorial

“Teknik Gerakan Siu Lim Tao Perguruan Harimau Besi”

VISUAL	AUDIO
<p>SCENE 1 FADE IN INSERT PICTURE: Logo Universitas Negeri Jakarta Logo Teknologi Pendidikan FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 2 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo SugarBae Production FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 3 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo Perguruan Harimau Besi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 4 FADE IN: “Mempersembahkan” FADE OUT _____/</p>	_____/

<p>SCENE 5</p> <p>JUMP IN</p> <p>Bumper Opening Video</p> <p>Insert Caption:</p> <p>Wing Chun Harimau Besi Indonesia</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>_____ /</p>
<p>SCENE 6</p> <p>FADE IN:</p> <p>MS. Opening Presenter</p> <p>Presenter menyambut audiens yang sedang menyaksikan video</p> <p>SWEEP OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“Hai Selamat datang di video Tutorial wing chun perguruan harimau besi.”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 7</p> <p>SWEEP IN:</p> <p>MCU. Presenter</p> <p>Presenter menyampaikan mengenai materi yang akan dipelajari oleh audiens.</p> <p>SWEEP OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“Pada video kali ini teman-teman akan mempelajari teknik dasar wing chun yang berikut ini...”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 8</p> <p>SWEEP IN:</p> <p>Insert Caption:</p> <p>“Siu Lim Tao”</p> <p>CUT TO</p> <p>_____ /</p>	<p>_____ /</p>

<p>SCENE 9 SWEEP IN: CU. Presenter Presenter menmberitahu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada audiens. SWEEP OUT _____ /</p>	<p>Nah setelah menyaksikan video tutorial ini teman-teman diharapkan mampu mempraktikkan teknik siu lim tao dengan baik dan benar” _____ /</p>
<p>SCENE 10 SWEEP IN: MCU: Presenter Video akan memasuki sesi materi FADE OUT _____ /</p>	<p>“Baiklah, tanpa menunggu waktu lebih lama lagi, ayo sama- sama kita belajar teknik siu lim tao” _____ /</p>
<p>SCENE 11 FADE IN: Full Body : Peraga Peraga berdiri tegak mengambil posisi kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	<p>Fade in Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 12 FADE IN: MS : peraga Peraga melakukan gerakan kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	

<p>SCENE 13 JUMP IN CU : Kaki peraga Detail gerakan kaki pada posisi kuda-kuda CUT TO _____ /</p>	
<p>SCENE 14 JUMP IN MS : Peraga Peraga melakukan gerakan posisi kuda-kuda FADE OUT _____ /</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 15 FADE IN: Insert Caption : Bagian 1 FADE OUT _____ /</p>	
<p>SCENE 16 FADE IN: Full Body : Peraga Peraga melakukan gerakan siu lim tao bagian 1 CUT TO _____ /</p>	

<p>SCENE 17 JUMP IN MS : Peraga Detail keseluruhan gerakan siu lim tao SWEEP OUT _____ /</p>	
<p>SCENE 18 JUMP IN Side Shot : Peraga Detail keseluruhan gerakan siu lim tao bagian pada tangan kanan CUT TO _____ /</p>	
<p>SCENE 19 SWEEP IN: Full Body : Peraga Detail keseluruhan gerakan siu lim tao SWEEP OUT _____ /</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 20 FADE IN: Insert Caption : Bagian 2 FADE OUT _____ /</p>	

<p>SCENE 21 FADE IN: Full Body : Peraga Peraga melakukan gerakan siu lim tao bagian 2 CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 22 JUMP IN MS : Peraga Detail keseluruhan gerakan siu lim tao SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 23 JUMP IN Side Shot : Peraga Detail keseluruhan gerakan siu lim tao bagian 2 pada tanan kanan CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 24 JUMP IN Full Body : Peraga Detail keseluruhan gerakan siu lim tao FADE OUT _____ /</p>	<p>BACKSOUND : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter Fade out</p>
---	---

<p>SCENE 25</p> <p>FADE IN:</p> <p>MS : Presenter</p> <p>Menyambut kembali audiens</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>“ Bagaimana teman-teman?, sudah bisa mempraktikkan teknik siu lim tao?”</p> <p>_____ /</p>
<p>SCENE 26</p> <p>FADE IN:</p> <p>MS : Presenter</p> <p>Menyambut kembali audiens</p> <p>FADE OUT</p> <p>_____ /</p>	<p>Baiklah cukup sekian pertemuan kita kali ini, sampai bertemu kembali di video tutorial wing chun lainnya</p> <p>“Salam Wing Chun”</p> <p>_____ /</p>

Naskah Video Tutorial

- Sasaran** : Peserta Didik Perguruan Harimau Besi
- Judul program** : Video Tutorial Teknik Gerakan Tan Sao Perguruan Harimau Besi
- Tujuan program** : Mampu mempraktikkan gerakan Tan Sao

Sinopsis:

Dalam video ini akan memaparkan mengenai teknik Tan Sao beserta contoh penggunaannya dalam simulasi bertarung. Penyajian materi dalam video ini akan dibimbing oleh seorang presenter dan peraga yang melakukan gerakan teknik yang akan dipelajari. Pada video ini turut disertai dengan simulasi tarung untuk memberikan gambaran kepada audiens mengenai penggunaan teknik yang telah dipelajari.

Judul	: Video Teknik Gerakan Tan Sao Perguruan Harimau Besi
Durasi	: ± 10 Menit
Penulis	: Aditya Pratama

“Teknik Gerakan Tan Sao Perguruan Harimau Besi”

VISUAL	AUDIO
<p>SCENE 1 FADE IN INSERT PICTURE: Logo Universitas Negeri Jakarta Logo Teknologi Pendidikan FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 2 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo SugarBae Production FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 3 FADE IN: INSERT PICTURE: Logo Perguruan Harimau Besi FADE OUT _____/</p>	
<p>SCENE 4 FADE IN: “Mempersembahkan” FADE OUT _____/</p>	_____/
<p>SCENE 5 JUMP IN</p>	

<p>Bumper Opening Video Insert Caption: Wing Chun Harimau Besi Indonesia FADE OUT _____ /</p>	<p>_____ /</p>
<p>SCENE 6 FADE IN: MS. Opening Presenter Presenter menyambut audiens yang sedang menyaksikan video SWEEP OUT _____ /</p>	<p>“Hai Selamat datang di video Tutorial wing chun perguruan harimau besi.” _____ /</p>
<p>SCENE 7 SWEEP IN: MCU. Presenter Presenter menyampaikan mengenai materi yang akan dipelajari oleh audiens. SWEEP OUT _____ /</p>	<p>“Pada video kali ini teman-teman akan mempelajari teknik dasar wing chun yang berikut ini...” _____ /</p>
<p>SCENE 8 SWEEP IN: Insert Caption: “Tan Sao” CUT TO _____ /</p>	<p>_____ /</p>
<p>SCENE 9 SWEEP IN:</p>	<p>_____ /</p>

<p>CU. Presenter Presenter menmberitahu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada audiens. SWEEP OUT _____/</p>	<p>Nah setelah menyaksikan video tutorial ini teman-teman diharapkan mampu mempraktikkan teknik Tan Sao dengan baik dan benar” _____/</p>
<p>SCENE 10 SWEEP IN: MCU: Presenter Video akan memasuki sesi materi FADE OUT _____/</p>	<p>“Baiklah, tanpa menunggu waktu lebih lama lagi, ayo sama- sama kita belajar teknik Tan Sao” _____/</p>
<p>SCENE 11 FADE IN: Full Body : Peraga Peraga berdiri tegak mengambil posisi kuda-kuda CUT TO _____/</p>	<p>Fade in Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 12 FADE IN: MS : peraga Peraga melakukan gerakan kuda-kuda CUT TO _____/</p>	
<p>SCENE 13 JUMP IN</p>	

<p>CU : Kaki peraga Detail gerakan kaki pada posisi kuda-kuda CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 14 JUMP IN MS : Peraga Peraga melakukan gerakan posisi kuda-kuda FADE OUT _____ /</p> <p>SCENE 15 FADE IN: Insert Caption : Tan Sao FADE OUT _____ /</p> <p>SCENE 16 FADE IN: Full Body : Peraga Tan Sao CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 17 JUMP IN</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
--	---

<p>MS : Peraga Detail keseluruhan gerakan Tan Sao SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 18 JUMP IN Side Shot : Peraga Detail keseluruhan gerakan Tan Sao bagian kanan CUT TO _____ /</p> <p>SCENE 19 SWEEP IN: Full Body : Peraga Detail keseluruhan gerakan Tan Sao bagian kiri SWEEP OUT _____ /</p> <p>SCENE 20 FADE IN: Insert Caption : Detail keseluruhan gerakan Tan Sao FADE OUT</p>	<p>Back sound : The Yellow Emperror oleh Derek & Brandon Fiechter</p>
<p>SCENE 25 FADE IN: MS : Presenter Menyambut kembali audiens</p>	<p>“ Bagaimana teman-teman?, sudah bisa mempraktikkan teknik Tan Sao? Mudah bukan?”</p>

FADE OUT _____/	_____/
SCENE 26 FADE IN: MS : Presenter FADE OUT _____/	“Untuk mempermudah kalian, berikut ini adalah contoh penggunaan teknik yang telah <u>dipelajari</u> /
SCENE 27 FADE IN: TWO SHOT : Peraga 1 dan 2 Kedua peraga bersiap melakukan simulasi FADE OUT _____/	
SCENE 28 FADE IN: TWO SHOT : Peraga 1 dan 2 Kedua melakukan simulasi FADE OUT _____/	
SCENE 29 FADE IN: MS : Presenter Menyambut kembali audiens FADE OUT _____/	Baiklah cukup sekian pertemuan kita kali ini, sampai bertemu kembali di video tutorial wing chun lainnya “Salam Wing Chun” _____/

SILABUS
TEKNIK BELA DIRI DASAR
WINGCHUN HARIMAU BESI



Pelatih : Victor Cheung

PERGURUAN WINGCHUN HARIMAU BESI JAKARTA
2015

A. Identitas Materi Latihan

Nama Materi : Teknik Dasar Bela Diri Wingchun

Pelatih : Victor Cheung

Alokasi Waktu : 3 X 40 menit

B. Tujuan

Setelah mengikuti materi latihan ini peserta didik mampu mempraktekkan teknik dasar bela diri wingchun sebagai alat pertahanan diri.

C. Deskripsi Isi:

Pada materi latihan ini membahas dasar bela diri wingchun yang meliputi teknik pukulan dan tendangan dasar, teknik kuda-kuda dasar, teknik tangkisan, dan penerapannya dalam membela diri.

D. Pendekatan Pembelajaran:

Ekspositori dan Inkuiri

- Metode : Praktek, Ceramah, Tanya-jawab, Diskusi, Pemecahan masalah
- Media : Video.

E. Evaluasi:

- Kehadiran.
- Uji Praktek
- Tanya Jawab

F. Rincian materi latihan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen		
Mampu melakukan teknik dasar pukulan	Sikap gerakan 12 pukulan dasar	Menjelaskan dan memperagakan sikap gerakan 12 pukulan dasar	Mampu memperagakan sikap gerakan 12 pukulan	Uji Praktek	1. Lembar Pengamatan	3 x 40 menit	Pengalaman pribadi
Mampu melakukan teknik dasar tendangan	Sikap gerakan 8 tendangan dasar	Menjelaskan dan memperagakan sikap 8 tendangan dasar	Mampu memperagakan sikap 8 tendangan dasar	Uji Praktek	1. Lembar Pengamatan	3 x 40 menit	Pengalaman pribadi
Mampu melakukan gerakan tangkisan dasar	Tangkisan Dasar: 1. Tan Sao 2. Lap Sao 3. Gan Sao	Menjelaskan dan memperagakan gerakan tagkisan dasar	1. Mampu memperagakan gerakan Tan Sao 2. Mampu memperagakan gerakan Lan Sao	Uji Praktek	1. Lembar Pengamatan	3 x 40 menit	Pengalaman pribadi dan video

			3. Mampu memperagakan gerakan Gan sao				
Mampu melakukan gerakan kuda-kuda dasar	Kuda-kuda dasar: 1. Siu Lim Tao 2. Chum Kiu	Menjelaskan dan memperagakan gerakan kuda-kuda dasar	1. Mampu memperagakan gerakan Siu Lim Tao 2. Mampu memperagakan gerakan Chum Kiu	Uji Praktek	1. Lembar Pengamatan	3 x 40 menit	Pengalaman pribadi dan video
Mampu melakukan gerakan tangkisan lanjutan	Tangkisan lanjutan: 1. Tangkis bebas 2. Tangkis bebas balas 3. Pukul bebas	Menjelaskan dan memperagakan gerakan tangkisan lanjutan	Mampu memperagakan gerakan tangkisan lanjutan	Uji Praktek	1. Lembar Pengamatan	3 x 40 menit	Pengalaman pribadi
Mampu melakukan gerakan Tuicu	Gerakan Tuicu: 1. Tuicu teratur 2. Tuicu bebas	Menjelaskan dan memperagakan gerakan Tuicu	Mampu memperagakan gerakan Tuicu	Uji Praktek	1. Lembar Pengamatan	3 x 40 menit	Pengalaman pribadi

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (20 menit)

- a. Berbaris dan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik,absensi,apersepsi
- b. Pelatih menanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik dan diperbolehkan untuk pulang lebih awal.
- c. Pelatih meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas yang akan dilakukan. Saat melakukan pemanasan pelatih mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, pelatih langsung memperbaiki pada saat kejadian (sambil memberhentikan pemanasan sementara).
- d. Pelatih mendemonstrasikan gerakan peregangan otot dari atas (kepala) sampai kaki (bawah) atau sebaliknya.

e. Pelatih menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (80 Menit)

a. Mengamati:

- Pelatih mendemonstrasikan gerakan yang akan dipelajari oleh peserta didik. Pada tahap ini para peserta didik mengamati setiap gerakan yang dilakukan oleh pelatih secara seksama. Materi yang akan dipelajari oleh peserta didik adalah pukulan dasar, tendangan dasar, kuda-kuda dasar, tangkisan dasar, tangkisan lanjutan, dan gerakan tuicu. Peragaan gerakan bisa dilakukan oleh peserta didik senior yang berkompeten.

b. Mengeksplor

- Peserta didik memperagakan teknik gerakan yang telah diperagakan sebelumnya oleh pelatih. Peragaan gerakan yang akan dilakukan oleh peserta didik pukulan secara berpasangan atau dalam

kelompok dengan koordinasi yang baik dengan menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggungjawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.

c. Diskusi:

- Peserta didik dapat bertanya kepada instruktur mengenai gerakan yang sedang dipelajari kepada pelatih.
- Peserta didik mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan gerakan beladiri wing chun.
- Peserta didik mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan

3. Kegiatan Penutup (20 Menit)

- a. Pendinginan.
- b. Evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara.
- c. Melakukan refleksi oleh guru dengan melibatkan peserta didik tentang materi wing chun.

- d. Memberikan umpan balik dan penugasan pada peserta didik Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan berdoa.

H. Penilaian

1. Peserta didik memeragakan gerakan-gerakan dasar wing chun yang akan dinilai melalui lembar pengamatan. Lembar pengamatan ini diisi oleh pelatih atau asisten pelatih.

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja peserta didik, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 3

Indikator Pembelajaran	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian		
		1	2	3
Peserta didik dapat mempraktikkan Siu Lim Tao dengan benar.	Persiapan posisi kuda-kuda			
	Kelenturan gerakan dalam melakukan teknik			
	Penguasaan terhadap teknik gerakan			
	Reflek dalam melakukan gerakan			
Peserta didik dapat mempraktikkan Chum Kiu dengan benar.	Persiapan posisi kuda-kuda			
	Kelenturan gerakan dalam melakukan teknik			
	Penguasaan terhadap teknik gerakan			
	Reflek dalam melakukan gerakan			

Peserta didik dapat mempraktikkan Tan Sao dengan benar.	Persiapan posisi kuda-kuda			
	Kelenturan gerakan dalam melakukan teknik			
	Penguasaan terhadap teknik gerakan			
	Reflek dalam melakukan gerakan			
Peserta didik dapat mempraktikkan Lap Sao dengan benar.	Persiapan posisi kuda-kuda			
	Kelenturan gerakan dalam melakukan teknik			
	Penguasaan terhadap teknik gerakan			
	Reflek dalam melakukan gerakan			
Peserta didik dapat mempraktikkan Gan	Persiapan posisi kuda-kuda			
	Kelenturan gerakan dalam melakukan teknik			

Sao dengan benar	Penguasaan terhadap teknik gerakan			
	Reflek dalam melakukan gerakan			
Jumlah Nilai				

Keterangan :
1.

Peserta mendapatkan nilai 3, apabila gerakan dilakukan dengan benar.

2. Peserta mendapatkan nilai 2, apabila gerakan dilakukan kurang benar.
3. Peserta mendapatkan nilai 1, apabila gerakan tidak dapat dilakukan.
4. Nilai maksimal adalah 60

Untuk mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik melalui lembar pengamatan dapat digunakan acuan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah Nilai maksimal}} \times 100$$

Treatment

Media video yang diproduksi ini bersifat tutorial. Video tutorial ini berjumlah empat video dengan penyajian materi yang berbeda-beda. Video ini akan dibagi menjadi empat sesi yakni *opening*, pembelajaran, simulasi, dan *closing*. Pada sesi opening, video akan diawali dengan bumper opening yang menampilkan logo-logo dari pihak yang terlibat dalam produksi video. Setelah menampilkan logo-logo dari pihak yang terkait selanjutnya video menampilkan bagian pembuka yang dirancang sedemikian rupa untuk menarik minat audiens. Selesai dari bumper opening, para audiens akan disambut oleh presenter yang akan menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan dipelajari dalam video tutorial. Sebelum sesi opening selesai presenter turut memberitahu tujuan pembelajaran dari video tutorial.

Setelah presenter memberitahu tujuan pembelajaran maka video akan memasuki sesi pembelajaran. Dalam sesi ini para audiens akan disuguhkan dengan penyajian materi gerakan-gerakan teknik dasar wing chun. Pemaparan teknik ini akan dilakukan oleh seorang peraga. Tiap-tiap gerakan yang dilakukan oleh peraga akan dijelaskan dengan bantuan pemaparan teks. Selain dibantu teks, tiap-tiap gerakan juga diperlambat untuk mendapatkan detail gerakan yang dibutuhkan.

Pada saat sesi pemaparan materi selesai, audiens kembali disambut oleh presenter untuk memasuki contoh dari penggunaan teknik yang telah dipelajari. Contoh penggunaan teknik ini digambarkan melalui simulasi tarung yang dilakukan oleh dua model yang telah berpengalaman. Dalam simulasi ini audiens dapat melihat contoh-contoh gerakan dalam gerakan lambat sehingga memungkinkan untuk melihat detail gerakan. Setelah sesi simulasi selesai presenter akan kembali menyambut audiens untuk menutup video tutorial teknik yang telah dipelajari.

LAMPIRAN 2

**(Instrumen Evaluasi Formatif, Instrumen Lembar
Pengamatan, Rekapitulasi Nilai)**

Instrumen Video Tutorial

Teknik Bela Diri Dasar Wing Chun Untuk Ahli Materi

Judul Program : Video Tutorial Teknik Bela Diri Dasar Wing Chun

Materi : Teknik Dasar Bela Diri Wing Chun

Sasaran : Peserta didik di perguruan wing chun harimau besi cabang kelapa gading

Petunjuk : Beri tanda Centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia (skala 1 s/d 4), dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

1 = Kurang Baik

2= Cukup Baik

3= Baik

4= Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Apakah materi video sudah sesuai dengan kegiatan pembelajaran?				
2.	Apakah Isi video sesuai dengan praktek yang ada di lapangan?				
3.	Topik yang ada pada video sudah sesuai dengan isi materi				
4.	Uraian materi yang ada di video sudah memadai				
5.	Contoh gerakan dalam video sudah sesuai dengan materi				
6.	Bagaimana Kualitas materi dalam video?				
7.	Apakah Video sudah memberikan peragaan materi dengan baik?				
8.	Apakah penyampaian tujuan pembelajaran sudah menarik?				

9	Bagaimanakah kualitas penyajian apersepsi dalam video?				
10	Apakah metode penyampaian materi dalam video sudah menarik?				
11.	Bagaimana Urutan penyajian yang ada dalam video?				
12.	Apakah materi yang disampaikan sudah efektif & efisien?				
13.	Apakah video ini dapat menambah motivasi belajar?				
14.	Apakah video ini cocok digunakan oleh peserta didik?				
15.	Bagaimana kualitas opening pada video?				
16.	Apakah transisi video sudah baik?				
17.	Bagaimana ketajaman gambar pada video?				
18.	Apakah gambar sudah sesuai dengan materi?				
19	Apakah tulisan yang ada di video sudah dapat dibaca dengan baik?				
20	Apakah ukuran huruf dalam video telah sesuai?				
21	Apakah warna huruf sudah membantu anda dalam membaca teks tulisan?				
22	Apakah anda merasa tertarik untuk belajar menggunakan video ini?				
23.	Bagaimana kualitas suara dari pengisi suara?				
24.	Bagaimana kualitas gerakan yang dilakukan oleh peraga?				

Komentar :

Instrumen Video Tutorial

Teknik Bela Diri Dasar Wing Chun Untuk Ahli Media

Judul Program : Video Tutorial Teknik Bela Diri Dasar Wing Chun

Materi : Teknik Dasar Bela Diri Wing Chun

Sasaran : Peserta didik di perguruan wing chun harimau besi cabang kelapa gading

Petunjuk : Beri tanda Centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia (skala 1 s/d 4), dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

1 = Kurang Baik

2= Cukup Baik

3= Baik

4= Sangat Baik

No	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Bagaimana kualitas opening pada video?				
2	Apakah transisi video sudah baik?				
3.	Bagaimana ketajaman gambar pada video?				
4.	Apakah gambar sudah sesuai dengan materi?				
5	Apakah tulisan yang ada di video sudah dapat dibaca dengan baik?				
6	Apakah ukuran huruf dalam video telah sesuai?				
7	Apakah warna huruf sudah membantu anda dalam membaca teks tulisan?				
8	Apakah anda merasa tertarik untuk belajar menggunakan video ini?				

9	Apakah musik latar belakang sudah sesuai?				
10	Bagaimana kualitas suara dari pengisi suara?				
11	Bagaimana kualitas gerakan yang dilakukan oleh peraga?				
12	Apakah bahasa yang digunakan oleh pengisi suara mudah dipahami?				
13	Apakah durasi program sudah sesuai?				
14	Apakah penyajian materi dalam video mampu meningkatkan motivasi belajar?				
15	Apakah video ini cocok digunakan oleh peserta didik?				
16	Topik yang ada pada video sudah sesuai dengan isi materi				
17	Uraian materi yang ada di video sudah memadai				
18	Contoh gerakan dalam video sudah sesuai dengan materi				
19	Bagaimana Kualitas materi dalam video?				
20	Apakah contoh yang dipaparkan dalam video sudah cukup jelas?				

Komentar :

Pertanyaan Penelitian

Nama:

Kelas:

Petunjuk : Beri tanda Centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia (skala 1 s/d 4), dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Saya merasa uraian yang ada pada video sudah jelas				
2.	Saya dapat melihat contoh gerakan dengan jelas.				
3.	Saya menjadi mudah memahami teknik gerakan				
4.	Ketajaman gambar pada video saya lihat sudah baik				
5.	Gambar yang saya lihat sesuai dengan teknik dasar bela diri wing chun				
6.	Saya merasa tulisan mudah untuk dibaca				
7.	Saya merasa ukuran huruf sudah sesuai.				
8	Warna huruf pada video sudah sesuai				
9	Anda merasa tertarik untuk belajar dengan menggunakan video ini				
10	Penggunaan bahasa pada pengisi suara mudah untuk saya pahami				
11.	Saya meihat kualitas peraga di video ini sangat baik				
12.	Musik yang ada dalam video dirasa sudah sesuai				

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Ahli Materi

Aspek	No. Instrumen	Nilai				Rata-rata
		1	2	3	4	
Isi/Materi	1			3		3,28
	2			3		
	3				4	
	4			3		
	5				4	
	6			3		
	7			3		
Pembelajaran	8			3		3,0
	9	1				
	10			3		
	11			3		
	12			3		
	13				4	
	14				4	
Media	15			3		3,5
	16				4	
	17				4	
	18			3		
	19			3		
	20			3		
	21				4	
	22			3		
	23				4	
	24				4	

Keterangan Skala Nilai	Kriteria Hasil
1 = Kurang Baik	0 – 1,50 : kurang baik
2 = Cukup Baik	1,51 – 2,50 : cukup baik
3 = Baik	2,51 – 3,50 : baik
4 = Sangat Baik	3,51 – 4 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,28+3,0+3,5}{3} = 3,26$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma tiga puluh dua (**3,26**) yang diperoleh dari hasil ujicoba ahli materi, secara umum video tutorial teknik dasar wing chun dapat dikatakan **BAIK**

Komentar:

- Teknik yang dipaparkan sudah bagus namun pengambilan gambar harus lebih variatif.
- Musik latar sudah sangat bagus namun alangah baiknya musik latar turut memberikan identitas wing chun.
- Presenter salah menyebutkan nama teknik siu lim tao.

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Ahli Media

Aspek	No. Instrumen	Nilai		Rata-rata		
		1	2	3	4	
Isi/Materi	16				4	3,38
	17			3		
	18				4	
	19			3		
	20				4	
Pembelajaran	14			3		3,0
	15			3		
Media	1			3		3,6
	2			3		
	3				4	
	4			3		
	5			3		
	6			3		
	7			3		
	8			3		
	9				4	
	10				4	
	11				4	
	12			3		
	13				4	

Keterangan Skala Nilai	Kriteria Hasil
1 = Kurang Baik	0 – 1,50 : kurang baik
2 = Cukup Baik	1,51 – 2,50 : cukup baik
3 = Baik	2,51 – 3,50 : baik
4 = Sangat Baik	3,51 – 4 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,38+3,0+3,6}{3} = 3,32$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma tiga puluh dua (**3,32**) yang diperoleh dari hasil ujicoba ahli media, secara umum video tutorial teknik dasar wing chun dapat dikatakan **BAIK**

Komentar:

- Jangan tambahkan outline dengan warna berbeda pada teks caption. Warna pada teks harus konsisten.
- Sebisa mungkin teknik gerakan yang ditampilkan tidak *out frame*. Cukup sesuaikan saja sudut gambar dengan area gerakan.
- Masih banyak audio yang bocor pada scene presenter, mohon dirapikan kembali.

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Kelas A (One-to-one)

Nama	Nomor Instrumen												Rata-rata	Total Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Daniel simarmata	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3.17	3,25
Hary Afrizal	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3.50	
Bagas Firmansyah	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3.08	

Keterangan Skala Nilai

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

0 – 1,50 : kurang baik

1,51 – 2,50 : cukup baik

2,51 – 3,50 : baik

3,51 – 4 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,17+3,50+3,08}{3} = 3,25$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma tiga puluh lima (**3,25**) yang diperoleh dari hasil ujicoba one-to-one, secara umum video tutorial teknik tangkisan dasar wing chun dapat dikatakan **BAIK**

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Kelas B (One-to-one)

Nama	Nomor Instrumen												Rata-rata	Total Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Jupiter	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3.42	3,19
Devi Sony	4	3	3	3	2	4	2	3	2	4	2	3	2.92	
Mei ching	3	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3.25	

Keterangan Skala Nilai

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

0 – 1,50 : kurang baik

1,51 – 2,50 : cukup baik

2,51 – 3,50 : baik

3,51 – 4 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,42+2,92+3,25}{3} = 3,19$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma sembilan belas (**3,19**) yang diperoleh dari hasil ujicoba one-to-one, secara umum video tutorial siu lim tao dapat dikatakan **BAIK**

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Kelas A (Small Group)

Nama	Nomor Instrumen												Rata-rata	Total Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Tino syahputra	3	4	2	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3.25	3,31
ardiansyah	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3.42	
Linda	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3.50	
Novri Sihombing	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3.33	
Fionna Siregar	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3.08	

Keterangan Skala Nilai

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

0 – 1,50 : kurang baik

1,51 – 2,50 : cukup baik

2,51 – 3,50 : baik

3,51 – 4 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,25+3,42+3,50+3,33+3,08}{5} = 3,31$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma tiga puluh satu (**3,31**) yang diperoleh dari hasil ujicoba small group, secara umum video tutorial teknik tangkisan dasar dapat dikatakan **BAIK**

Rekapitulasi
Hasil Evaluasi Formatif Kelas B (Small Group)

Nama	Nomor Instrumen												Rata-rata	Total Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Tjie Hendra	3	4	3	4	2	4	2	3	4	2	4	3	3.17	3,11
Benny chang	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3.42	
Erwin	3	4	3	4	4	2	2	3	2	2	4	3	3.00	
Serlin Veronica	3	4	3	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2.83	
Asty kemala dewi	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3.17	

Keterangan Skala Nilai

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

0 – 1,50 : kurang baik

1,51 – 2,50 : cukup baik

2,51 – 3,50 : baik

3,51 – 4 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{3,17+3,42+3,0+2,83+3,17}{5} = 3,11$$

Dengan nilai rata-rata tiga koma tiga sebelas (**3,11**) yang diperoleh dari hasil ujicoba small group , secara umum video tutorial teknik dasar siu lim tao dapat dikatakan **BAIK**

**Rekapitulasi
Hasil Pre-Test Kelas A**

No	Nama	Teknik Tangkisan Dasar			Jumlah Nilai	Persentase Nilai
		Tan Sao	Lap Sao	Gan Sao		
1	Elyn sukmawati	7	9	8	24	40
2	Gadis ramadhani	6	5	5	16	26,6
3	Faruq alhabsyi	7	5	7	19	31,6
4	Irwan bangun pasaribu	5	7	5	17	28,3
5	Ikhsan Kamil	9	5	6	20	33,3
6	Aisyah Wulandari	5	8	8	21	35
7	Arif Sentana	6	8	7	21	35
Rata-Rata Persentase Nilai						37

Keterangan Skala Nilai

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

- 0 - 20 : buruk
- 21 - 40 : kurang baik
- 41 - 60 : cukup baik
- 61 - 80 : baik
- 81 - 100 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{40+26,6+31,6+28,3+3,33+35+35}{7} = 37$$

Dengan total nilai rata-rata tiga puluh tujuh (**37**) yang diperoleh dari hasil pre-test , maka hasil pembelajaran kelas A masuk ke dalam kategori **KURANG**

BAIK

**Rekapitulasi
Hasil Pre-Test Kelas B**

No	Nama	Aspek Penilaian Teknik Siu Lim Tao				Jumlah Nilai	Presentase Nilai
		Posisi Kuda-kuda	Kelenturan Gerakan	Penguasaan teknik	Posisi Gerakan		
1	Hendri zhu	3	2	2	2	9	45
2	Catherine simanjuntak	2	2	2	1	7	35
3	Julia asikin	2	2	2	2	8	40
4	Reymond loei	3	1	2	1	7	35
5	veren angelia	3	2	2	2	9	45
6	Yohannes	2	2	1	1	6	30
7	Rajab Jumaris	3	2	1	2	8	40
8	Muhammad Faisal	3	2	3	2	10	50
Rata-rata Presentase Nilai							40

Keterangan Skala Nilai

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

- 0 - 20 : buruk
- 21 - 40 : kurang baik
- 41 - 60 : cukup baik
- 61 - 80 : baik
- 81 - 100 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{45+35+40+35+45+30+40+50}{8} = 40$$

Dengan total nilai rata-rata empat puluh (**40**) yang diperoleh dari hasil pre-test , maka hasil pembelajaran kelas B masuk ke dalam kategori **KURANG BAIK**

Rekapitulasi
Hasil Post-Test Kelas A

No	Nama	Teknik Tangkisan Dasar			Jumlah Nilai	Persentase Nilai
		Tan Sao	Lap Sao	Gan Sao		
1	Elyn sukrawati	16	17	18	51	85
2	Gadis ramadhani	14	17	15	46	76,6
3	Faruq alhabsyi	14	15	17	46	76,6
4	Irwan bangun pasaribu	13	13	15	41	68,3
5	Ikhsan Kamil	17	18	18	53	88,3
6	Aisyah Wulandari	12	14	16	42	70
7	Arif Sentana	15	15	15	45	75
Rata-Rata Persentase Nilai						77

Keterangan Skala Nilai

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

- 0 - 20 : buruk
- 21 - 40 : kurang baik
- 41 - 60 : cukup baik
- 61 - 80 : baik
- 81 - 100 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{85+76,6+76,6+68,3+88,3+70+75}{7} = 77$$

Dengan total nilai rata-rata tujuh puluh tujuh (**77**) yang diperoleh dari hasil post-test , maka hasil pembelajaran kelas A masuk ke dalam kategori **BAIK**

**Rekapitulasi
Hasil Post-Test Kelas B**

No	Nama	Aspek Penilaian Teknik Siu Lim Tao				Jumlah Nilai	Presentase Nilai
		Posisi Kuda-kuda	Kelenturan Gerakan	Penguasaan teknik	Posisi Gerakan		
1	Hendri zhu	4	4	4	4	16	80
2	Catherine simanjuntak	4	5	5	4	14	70
3	Julia asikin	3	4	4	3	14	70
4	Reymond loei	3	3	4	3	13	65
5	veren angelia	5	4	4	4	17	85
6	Yohannes	3	3	3	3	12	60
7	Rajab Jumaris	4	4	3	4	15	75
8	Muhammad Faisal	3	4	4	3	14	70
Rata-rata Presentase Nilai							71,87

Keterangan Skala Nilai

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Kriteria Hasil

- 0 - 20 : buruk
- 21 - 40 : kurang baik
- 41 - 60 : cukup baik
- 61 - 80 : baik
- 81 - 100 : sangat baik

$$\text{Total rata-rata hasil} = \frac{80+70+70+65+85+60+75+70}{8} = 71,875$$

Dengan total nilai rata-rata tujuh puluh tujuh satu koma delapan puluh tujuh **(71,87)** yang diperoleh dari hasil post-test , maka hasil pembelajaran kelas A masuk ke dalam kategori **BAIK**

Daftar Riwayat Hidup



Aditya Pratama lahir pada tanggal 18 oktober 1994 di Banda Aceh merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Syarbaini Usman dan Sri Rezeki. Lulus sekolah dasar di SD Karika XIV Banda Aceh pada tahun 2006, kemudian dilanjutkan pendidikan SMP di SMP Negeri 2 Banda Aceh dan berlanjut pada SMA Negeri 2 Banda Aceh. Lahir dan besar di Banda Aceh mencoba peruntungan di Jakarta dengan menempuh pendidikan S1 di Universitas Negeri Jakarta. Mengenyam pendidikan selama 5 tahun di UNJ merupakan salah satu pengalaman yang berharga dan tidak akan pernah dilupakan.