

Media Video *Blended Learning* Untuk Menunjang Mata Pelajaran Multimedia Interaktif Pada SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang

M. Puad Abdul Baqi*¹, Farahdina Agustine², Muhammad Fikri Firdaus³

*^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja
Email: *¹puad@raharja.info, ²farahdina.agustine@raharja.info, ³fikri.firdaus@raharja.info

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19 ini, mahasiswa membutuhkan fasilitas yang dapat dijadikan sebagai media untuk kegiatan belajar mengajar secara online. Dengan proses pembelajaran yang efektif dan menarik, materi yang disampaikan guru mudah diterima dan dipahami dengan baik. SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Jayanti, Kabupaten Tangerang, Banten. Permasalahannya metode *blended learning* yang diterapkan selama ini hanya terdapat di Sekolah Teknik Kendaraan Ringan dan Fakultas Farmasi, dan Departemen Multimedia belum sepenuhnya menerapkan metode *blended learning*. Kami hanya menggunakan Google Classroom untuk menyediakan materi dalam bentuk slide PowerPoint dan tugas, dan grup WhatsApp untuk pemberitahuan informasi, tetapi memastikan bahwa semua siswa menghormati dan memahami materi yang diberikan oleh guru mereka. Hal ini dikarenakan setiap siswa memiliki pemahaman yang berbeda terhadap materi yang dipelajarinya. Hasil dari penelitian ini adalah media video *blended learning* untuk mendukung mata pelajaran multimedia interaktif di SMK Darul Ishlah Kabupaten Tangerang. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa, sehingga nantinya lebih kreatif dan inovatif.

Kata Kunci – Media Promosi, Video *Blended Learning*, Multimedia Interaktif

Abstract

During the Covid-19 pandemic, students need facilities that can be used as media for online teaching and learning activities. With an effective and interesting learning process, the material presented by the teacher is easy to accept and understand well. SMKS Darul Ishlah Tangerang Regency is a private school located in Jayanti, Tangerang Regency, Banten. The problem is that the *blended learning* method that has been applied so far has only been found in the School of Light Vehicle Engineering and the Faculty of Pharmacy, and the Multimedia Department has not yet fully implemented the *blended learning* method. We only use Google Classroom to provide material in the form of PowerPoint slides and assignments, and WhatsApp groups for informational notifications, but ensure that all students respect and understand the material provided by their teachers. This is because each student has a different understanding of the material being studied. The results of this study are *blended learning* video media to support interactive multimedia subjects at Darul Ishlah Vocational School, Tangerang Regency. Through this learning media, it is hoped that it can stimulate students' interest in learning, so that later they will be more creative and innovative.

Keywords – Media Promotion, Video *Blended Learning*, Interactive Multimedia

1. PENDAHULUAN

Blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan dengan media pembelajaran, pembelajaran yang menggabungkan model-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, dan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran *online*^[1].

Blended learning adalah metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai bentuk pengajaran, model pengajaran, dan gaya belajar, serta memperkenalkan media yang berbeda ke dalam dialog antara guru dan siswa. *Blended learning* juga merupakan kombinasi dari pendidikan tatap muka dan *online*. Untuk mencapai hasil yang sukses ini, diperlukan media interaktif dan mendukung untuk meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar di rumah. Media pembelajaran penunjang mata Pelajaran multimedia interaktif berupa media video pembelajaran campuran, tujuannya untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa untuk belajar di rumah.

SMKS Darul Ishlah merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di Kabupaten Tangerang, sekolah tersebut terletak di Jl. Raya Serang KM.35, Sumur Bandung, Jayanti, Tangerang, Banten 15610, yang memiliki Jurusan Farmasi, Teknik Kendaraan Ringan (TKR) Otomotif dan Multimedia (MM). Permasalahannya metode *blended learning* yang diterapkan selama ini hanya terdapat di Jurusan Teknik Kendaraan Ringan dan Fakultas Farmasi, dan Jurusan Multimedia belum sepenuhnya menerapkan metode *blended learning*, hanya menggunakan *Google Classroom* untuk menyediakan materi dalam bentuk *slide PowerPoint* dan tugas, serta grup *WhatsApp* untuk pemberitahuan informasi. Selain itu setiap siswa/i memiliki pemahaman yang berbeda terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan analisa permasalahan diatas, diperlukan sebuah perancangan media video *blended learning* Pada SMKS Darul Ishlah khususnya Jurusan Multimedia (MM), dengan salah satu mata pelajaran unggulannya yaitu Multimedia Interaktif, dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa/i. Pada Jurusan Multimedia khususnya Guru pada mata pelajaran multimedia interaktif ini, ingin berinovasi dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui *blended learning* yang akan diterapkan pada tahun ajaran 2020/2021 ini yang meliputi Prinsip-prinsip desain *user interface* multimedia interaktif, *interface* menurut terminologi, prosedur desain pada aplikasi teknologi *interface*, pentingnya *design interface*, prinsip *compatibility*, *product compatibility*, *task compatibility* dan tujuan utama dari *task compatibility*

Blended learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Dapat dibuktikan dalam siklus pertama hasil belajar siswa meningkat menjadi 30% dari hasil pratindakan.^[2] Melalui video *blended learning* ini di harapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta membantu siswa/i dalam memahami pelajaran dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan diantaranya, (1) Pengumpulan Data diantaranya yaitu: observasi, wawancara (*interview*) dan studi kepustakaan, (2) Konsep produksi media, yaitu: *preproduction*, *production* dan *post production* dan (3) aplikasi desain media dan desain video, yaitu: *Adobe After Effect Pro CC 2017*, *Adobe Premiere Pro CC 2017*, *Adobe Media Encoder CC 2017* dan *Adobe Audition CC 2017*.

2.2. Literature Review

1. Sasmitha, Weny, Frizki Amra, Juli Candra, and Zulfahri Zulfahri. (2022) "*Desain Video Ajar Blended Learning Mata Kuliah Pencak Silat*", Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media ajar (video) yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan saat ini (*blended learning*) dan bisa digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. ^[3]
2. Syarah, Mia Mai, Ririn Erlina, and Rahmadhani Fitri. (2022) "*Implementasi Blended Learning pada Pembelajaran Biologi*.", penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan atau implementasi *blended learning* pada pembelajaran biologi. ^[4]
3. Nur, A. Muafiah, and Amri Amal Nasrah. (2022) "*Blended Learning: Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi*",

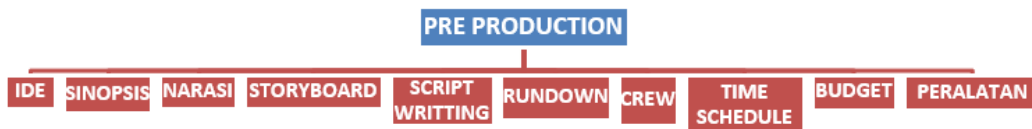
Penelitian ini bertujuan menerapkan dan melihat pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa prodi PGSD pada mata kuliah Konsep Dasar IPA SD. ^[5]

4. Ferdiansyah, Handy, N. Zulkifli, Rahman Yakub, and H. Agussalim (2021) "*Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19.*" Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan penggunaan model *Blended learning* terhadap hasil belajar dimasa pandemi *Covid 19*. ^[6]
5. Desrianti, dkk (2020) "*Perancangan Video Safety Induction Pada PT. GMF Aeroasia Tbk Sebagai Media Informasi Keselamatan Kerja*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada pegawai yang bekerja di PT GMF AeroAsia Tbk sebagai bentuk mengurangi tingkat kecelakaan kerja. ^[7]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Preproduction

Preproduction merupakan step atau langkah dimana dimulainya ide, perencanaan dan persiapan dari Konsep Produksi Media. Pada tahap pre produksi terdiri dari 10 tahap yaitu: ide/gagasan, sinopsis, narasi, *storyboard*, *script writing*, *rundown*, penyusunan *crew*, *time schedule*, anggaran/ *budget*, dan peralatan yang digunakan.



Gambar 1. *Pre production*

1. Ide atau Gagasan

Pada langkah awal proses pra produksi, ide atau gagasan yang akan dirancang ke dalam sebuah proses produksi media pembelajaran *blended learning* berbasis video untuk menunjang proses pembelajaran pada Jurusan Multimedia khususnya mata pelajaran Multimedia Interaktif pada SMKS Darul Ishlah yang meliputi: Menampilkan Guru yang sedang memperkenalkan diri. Menjelaskan dasar prinsip-prinsip desain *user interface* multimedia interaktif. Penjelasan *Interface* Menurut Terminologi, Pengertian tentang *Interface*. Lalu Menampilkan *Interface* berdasarkan prosedur desain pada aplikasi. Kemudian Menampilkan Penjelasan tentang Teknologi *Interface*. Kemudian Menampilkan pentingnya *design interface*. Kemudian menampilkan penjelasan *prinsip compatibility*. Kemudian menampilkan penjelasan *product compatibility*. Kemudian menampilkan *task compatibility*. Menampilkan tujuan utama dari *task compatibility*, *Blended learning* ini dirancang dengan aplikasi penunjang video yaitu: *Adobe Premiere Pro CC 2017*, *Adobe Audition CC 2017*, *Adobe After Effect CC 2017* dan *Adobe Media Encoder CC 2017*

2. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan atau ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama - sama dengan karangan asli yang menjadi dasar dari sinopsis tersebut. Berikut adalah sinopsis dari video media pembelajaran *blended learning* SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang adalah :

"Diawal video menampilkan bumper opening. Lalu menampilkan guru yang sedang memperkenalkan diri. Kemudian menampilkan guru yang akan memperkenalkan tentang dasar prinsip-prinsip desain *user interface* pada multimedia interaktif. Lalu menampilkan Guru membahas tentang *Interface* menurut terminologi. Kemudian menampilkan pengertian tentang *interface*. Lalu menampilkan *interface* berdasarkan prosedur desain pada aplikasi.

Kemudian menampilkan penjelasan tentang teknologi interface. Kemudian menampilkan pentingnya design interface. Selanjutnya menampilkan bumper akhir.”

3. Narasi

Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Berikut ini adalah Narasi atau *voice over* pada media video media pembelajaran

“Baik bertemu lagi dengan bapak syahrul febrianto guru bidang multimedia interaktif kali ini kita akan membahas prinsip-prinsip dasar multimedia interaktif// Baik untuk selanjutnya kita simak penjelasan atau pemaparan yang akan bapak berikan silahkan kalian simak untuk mengikuti // Baik anak-anak semuanya salam sejahtera untuk kita semua semoga kalian semua dalam keadaan sehat selalu dan pada hari ini tetap semangat untuk mengikuti pembelajaran desain multimedia interaktif// Pada kali ini kita akan membahas prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif // Ya langsung saja yang pertama Menurut Terminologinya Interface diterjemahkan sebagai salah satu media yang digunakan computer untuk berkomunikasi dengan manusia yang bertindak sebagai user // Menurut terminologinya, Interface diterjemahkan sebagai salah satu media yang digunakan computer untuk berkomunikasi dengan manusia yang bertindak sebagai user apa itu GUI yaitu Graphical User Interface // Design interface berkaitan erat dengan prosedur desain pada aplikasi/perangkat lunak/komputer/peralatan dan mesin// Oleh sebab itu desain antar muka yang lebih dikenal dengan istilah desain interface berkaitan erat dengan prosedur desain pada aplikasi perangkat lunak/ komputer/ peralatan dan mesin/ perangkat komunikasi mobile/ Lalu/ ada prinsip utama dalam prinsip interface antara lain sebagai berikut// Prinsip compatibility/ Prinsip combatibility dikategorikan sebagai berikut// Product compatibility yaitu tujuan utama dari prinsip product compatibility adalah aplikasi perangkat lunak (software)/ yang dapat menjaga produk yang dihasilkan jauh lebih baik// Dalam hal ini/ penggunaan interface pada sebuah aplikasi harus sesuai dengan system manual ataupun dengan sistem yang sudah ada// itu saja yang bapak sampaikan dalam pembelajaran kali ini semoga kalian dapat memahami materi dari prinsip-prinsip desain multimedia interaktif/semoga kalian sehat selalu untuk pembelajaran selanjutnya terima kasih Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh //”.

4. Storyboard

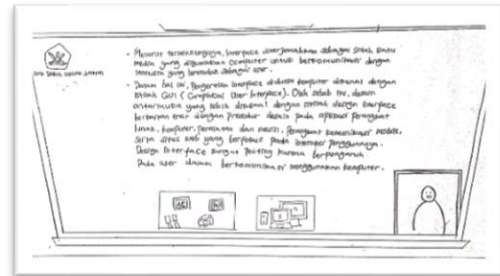
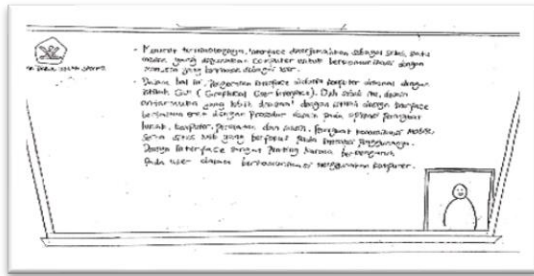
Storyboard merupakan suatu gambaran singkat atau rancangan umum tampilan dari halaman aplikasi yang dilengkapi dengan penjelasan mengenai halaman aplikasi tersebut. *Storyboard* dapat dibuat dalam penggalan - penggalan gambar. Dalam membuat *storyboard* hal yang perlu diperhatikan adalah tetap mengikuti rancangan struktur navigasi. Berikut ini adalah tampilan *storyboard* pada pembuatan video pembelajaran *blended learning* SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang :



Gambar 2. Scene 1/ Menampilkan Bumper awal Logo SMK Darul Ishlah Kabupaten

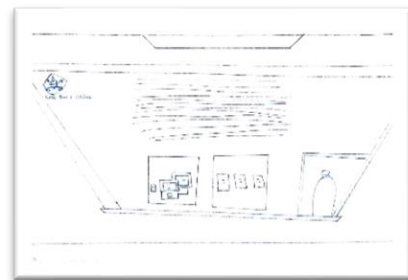
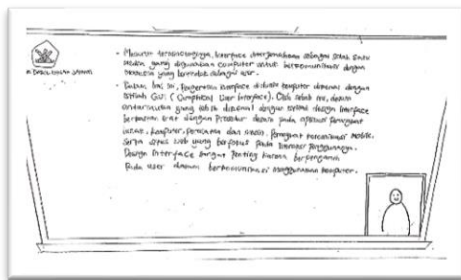
Tangerang

Gambar 3. Scene 2/ Int/ Day/ Medium Shot/ Menampilkan Guru sedang memperkenalkan diri



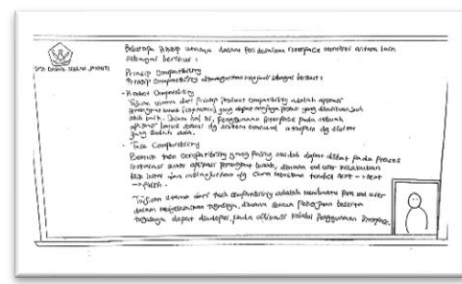
Gambar 4. Scene 3/ Int/ Day/ Medium Shot/ Menampilkan Guru sedang membahas tentang Interface Menurut Terminologi

Gambar 5. Scene 4/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Pengertian tentang Interface di dunia komputer dikenal dengan istilah GUI (Graphical User Interface).



Gambar 6. Scene 5/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Interface berdasarkan prosedur desain pada aplikasi desain antar muka yang lebih dikenal dengan istilah design interface

Gambar 7 Scene 6/ Int/ Day/Medium Shot/ Membahas Penjelasan tentang Teknologi Interface, perangkat komunikasi mobile, serta situs web yang berfokus pada interaksi penggunaannya.



Gambar 8. Scene 7/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Penjelasan Prinsip Compatibility.

Gambar 9 Scene 8/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Penjelasan Tujuan Utama Task Compatibility.



Gambar 10. Scene 9/Menampilkan bumper Akhir.

5. Script Writing

Script Writing merupakan sebuah rancangan teks dengan setiap *scene* dari hasil ide yang telah diproses sehingga menjadi konsep yang menarik. Berikut ini adalah *script writing* dari rancangan video ini:

Tabel 2. *Script Writing*

No	VISUAL	AUDIO
1.	Menampilkan <i>Bumper awal</i> Logo SMK Darul Ishlah Kabupaten Tangerang	<i>Music</i>
2.	Menampilkan guru yang sedang memperkenalkan diri	<i>Baik bertemu lagi dengan bapak syahrul febrianto guru bidang multimedia interaktif kali ini kita akan membahas prinsip-prinsip dasar multimedia interaktif// Baik untuk selanjutnya kita simak penjelasan atau pemaparan yang akan bapak berikan silahkan kalian simak untuk mengikuti // Baik anak-anak semuanya salam sejahtera untuk kita semua semoga kalian semua dalam keadaan sehat selalu dan pada hari ini tetap semangat untuk mengikuti pembelajaran desain multimedia interaktif//</i>
3.	Menampilkan Guru sedang membahas tentang <i>Interface</i> Menurut Terminologi	<i>Pada kali ini kita akan membahas prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif // Ya langsung saja yang pertama Menurut Terminologinya Interface diterjemahkan sebagai salah satu media yang digunakan computer untuk berkomunikasi dengan manusia yang bertindak sebagai user //</i>

4.	Membahas Pengertian tentang <i>Interface</i> di dunia komputer dikenal dengan istilah <i>GUI (Graphical User Interface)</i> .	Menurut terminologinya, <i>Interface</i> diterjemahkan sebagai salah satu media yang digunakan computer untuk berkomunikasi dengan manusia yang bertindak sebagai user apa itu <i>GUI</i> yaitu <i>Graphical User Interface //</i>
5.	Membahas <i>Interface</i> berdasarkan prosedur desain pada aplikasi desain antar muka yang lebih dikenal dengan istilah <i>design interface</i>	<i>Design interface</i> berkaitan erat dengan prosedur desain pada aplikasi/ perangkat lunak/ komputer/ peralatan dan mesin//
6.	Membahas Penjelasan tentang Teknologi <i>Interface</i> , perangkat komunikasi <i>mobile</i> , serta situs <i>web</i> yang berfokus pada interaksi penggunaannya.	Oleh sebab itu desain antar muka yang lebih dikenal dengan istilah desain <i>interface</i> berkaitan erat dengan prosedur desain pada aplikasi perangkat lunak/ komputer/ peralatan dan mesin/ perangkat komunikasi <i>mobile</i> /
7.	Membahas Penjelasan Prinsip <i>Compatibility</i> .	Lalu/ ada prinsip utama dalam prinsip <i>interface</i> antara lain sebagai berikut// Prinsip <i>compatibility</i> / Prinsip <i>combatibility</i> dikategorikan sebagai berikut//
8.	Membahas Penjelasan Tujuan Utama Task <i>Compatibility</i> .	<i>Product compatibility</i> yaitu tujuan utama dari prinsip <i>product compatibility</i> adalah aplikasi perangkat lunak (<i>software</i>)/ yang dapat menjaga produk yang dihasilkan jauh lebih baik// Dalam hal ini/ penggunaan <i>interface</i> pada sebuah aplikasi harus sesuai dengan <i>system manual</i> ataupun dengan sistem yang sudah ada//
9.	Menampilkan <i>bumper</i> Akhir (Logo, alamat, kontak, media sosial)	<i>Music</i>

6. *Rundown*

Rundown adalah petunjuk teknis pelaksanaan program, dimana suatu program acara akan dibagi ke dalam menit sesuai dengan sekuen yang ditetapkan. Berikut adalah *rundown* dari video *blended learning* SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang :

Tabel 3. *Rundown*

No	Scene	Location	Duration	INT/ EXT	Description
1.	2	Ruang Guru	00:11-00:21	INT	Mengambil <i>Shot</i> Guru yang sedang memperkenalkan diri
2.	3	Ruang Guru	00:22-00:35	INT	Mengambil <i>shot</i> Guru yang sedang membahas materi tentang <i>interface</i> menurut terminologi
3.	4	Ruang Guru	00:40-00:50	INT	Membahas Pengertian tentang <i>Interface</i> di dunia komputer dikenal dengan istilah <i>GUI (Graphical User Interface)</i> .
4.	5	Ruang Guru	00:51-00:59	INT	Membahas <i>Interface</i> berdasarkan prosedur desain pada aplikasi desain antar muka yang lebih dikenal dengan istilah <i>design interface</i>
5.	6	Ruang Guru	01:00-01:20	INT	Membahas Penjelasan tentang Teknologi <i>Interface</i> , perangkat komunikasi <i>mobile</i> , serta situs <i>web</i> yang berfokus pada interaksi penggunaanya.
6.	7	Ruang Guru	01:21- 01:39	INT	Membahas Penjelasan Prinsip <i>Compatibility</i> .
7.	8	Ruang Guru	01:21-01:59	INT	Membahas Penjelasan Tujuan Utama Task <i>Compatibility</i> .

7. Penyusunan *Crew*

Dalam perancangan media video pembelajaran *blended learning* ini, dimana *crew* merupakan salah satu elemen penting dalam pengambilan gambar, dan berikut susunan *crew* dalam pembuatan media video *blended learning* SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang.

Tabel 4. Susunan *Crew*

No	Jabatan	Nama
1.	Sutradara	Farahdina Agustine
2.	<i>Cameraman</i>	Farahdina Agustine
3.	<i>Assistant Cameraman</i>	Abizar
4.	<i>Editor</i>	Farahdina Agustine
5.	Sinopsis, <i>Storyboard</i> , <i>Script Writing</i> dan <i>Rundown</i>	Farahdina Agustine
6.	Dokumentasi	Farahdina Agustine
7.	Pemain	Guru Multimedia SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang

8. *Time Schedule*

Time Scheule merupakan sebuah *planing* keseluruhan sebelum memulai produksi SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang. dengan jangka waktu mulai dari oktober 2019 sampai Januari 2020.

Tabel 5. *Time Schedule*

Tahapan		Oktober 2019				November 2019				Desember 2019				Januari 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre Production	Pengajuan Observasi	■															
	Pengumpulan Data		■														
	Analisis Data		■														
	Ide/Gagasan			■	■	■	■										
	Sinopsis/Cerita					■	■										
	Narasi					■	■										
	Storyboard					■	■										
	Script Writing					■	■										
	Rundown					■	■										
	Penyusunan Crew					■	■										
	Time Schedule					■	■										
	Budget					■	■										
	Peralatan							■	■								
Production	Perencanaan multimedia							■	■								
	Perencanaan audio									■	■						
	Perencanaan visual									■	■						
	Perencanaan Broadcasting									■	■						
Post Production	Digitizing											■	■				
	Editing											■	■	■			
	Mixing											■	■	■			
	Finishing											■	■	■			
	Exporting														■		
	Segmen Pasar															■	■

9. Budget

Anggaran yaitu suatu rencana yang disusun secara sistematis yang meliputi seluruh kegiatan perusahaan yang dinyatakan dalam unit kesatuan moneter, yang berlaku untuk jangka periode tertentu yang akan datang. Berikut adalah anggaran atau *budget* selama proses perancangan video *blended learning* SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang:

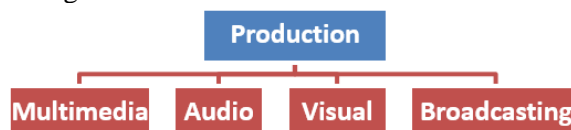
Tabel 6. *Budget* Produksi Media

No.	Alat Produksi	Keterangan	Biaya Produksi
1.	Survey Lokasi	3 hari	@Rp. 50.000 Rp. 50.000 x 3 = Rp. 150.000
2.	Kamera Sony A6000	Sewa	@Rp. 100.000 Rp. 100.000 x 2 = Rp. 200.000
3.	Beike-666	Sewa	@Rp. 100.000

			Rp. 100.000 x 2 = Rp. 200.000
4.	<i>Stand Light + LED</i>	Sewa	@Rp. 100.000 Rp. 100.000 x 2 = Rp. 200.000
5.	<i>LD-160 LED Video Lighting</i>	Milik Sendiri	-
6.	<i>Laptop Dell 15-n255tx</i>	Milik Sendiri	-
7.	<i>DVD RW + Label DVD + Cover DVD</i>	Beli	@Rp. 15.000 Rp. 15.000 x 2 = Rp. 30.000
8.	Baterai Alkaline AAA isi 6	Beli	Rp. 36.300
9.	<i>Mic</i>	Sewa	@Rp. 100.000 Rp. 100.000 x 2 = Rp. 200.000
10.	<i>Hard Disk WD 1TB</i>	Milik Sendiri	-
11.	Transportasi Produksi	2 Orang x 3 hari	@Rp. 60.000 Rp. 60.000 x 2 Orang = Rp. 120.000 Rp. 120.000 x 3 hari = Rp. 360.000
12.	Konsumsi	2 orang x 3 hari	@Rp. 25.000 Rp. 25.000 x 2 Orang = Rp. 50.000 Rp. 50.000 x 3 hari = Rp. 150.000
13.	<i>Memory Sandisk Ultra 32 GB</i>	Milik Sendiri	-
14.	<i>Software Adobe Premiere CC 2017</i>	<i>Free Download</i>	-
15.	<i>Software Adobe Photoshop CC 2017</i>	<i>Free Download</i>	-
16.	<i>Software Adobe After Effect CC 2017</i>	<i>Free Download</i>	-
17.	<i>Software Adobe Media Encoder CC 2017</i>	<i>Free Download</i>	-
TOTAL			Rp.1.526.300,-

3.2. Production

Produksi atau *Production* merupakan Proses pengambilan gambar atau biasa disebut dengan *shooting*. Pada tahap *production* untuk pembuatan suatu video *blended learning* SMK Darul Ishlah Kabupaten Tangerang semua unsur teknis dan kreatif seperti naskah, *talent*, sinematografi dijalankan sesuai arahan sutradara juga didukung dengan pengambilan gambar video yang harus dibuat dengan baik.



Gambar 11. *Production*

1. Perencanaan Multimedia

Perencanaan *Multimedia* merupakan tahapan penyajian teks, suara, dan gambar, guna untuk menciptakan sebuah media video *blended learning*. Konsep yang digunakan yaitu agar perancangan media pembelajaran dapat memberikan inovasi metode pembelajaran baru di kelas Multimedia Interaktif, serta bisa memberikan motivasi belajar yang besar bagi siswa/i, khususnya di Jurusan Multimedia

2. Perencanaan Audio

Dalam menyampaikan informasi penting dalam sebuah media video media pembelajaran *blended learning*. Perencanaan *audio* dalam bentuk suara sangat dibutuhkan, guna untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran multimedia interaktif, dalam bentuk *audio* yang baik agar dapat memberikan inovasi metode pembelajaran baru di kelas Multimedia Interaktif, serta bisa memberikan motivasi belajar, bagi siswa/i, khususnya di Jurusan Multimedia SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang. Karena jika tidak ada *audio*, video media pembelajaran *blended learning* yang dibuat akan terkesan monoton dan kurang menarik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu tujuan audio, strategi audio dan program audio.

3. Perencanaan Visual

Perencanaan visual merupakan sebuah proses merencanakan kesan yang akan ditampilkan di dalam sebuah video agar menarik atau tidaknya video tersebut. Dalam Perencanaan *visual* ini terdapat tujuan *visual*, strategi *visual* dan program visual. Dengan menggabungkan unsur-unsur visual seperti: teks, gambar dan *visual effect* untuk menghasilkan video yang berisikan media pembelajaran *blended learning* mata pelajaran multimedia interaktif.

4. Perencanaan *Broadcasting*

Perencanaan *Broadcasting* adalah tahapan akhir dari proses produksi. Dalam perencanaan *broadcasting* memiliki tujuan yang sangat penting guna menjangkau target *audience* dengan dibutuhkannya pendistribusian yang efektif serta efisien sehingga perencanaan *broadcasting* sangat perlu dilakukan. Perencanaan *Broadcasting* ini menjadi arahan untuk meningkatkan jumlah pendengar dan memberi informasi: menampilkan Guru yang sedang memperkenalkan diri. Menjelaskan dasar prinsip-prinsip multimedia interaktif. penjelasan *interface* menurut terminologi, pengertian tentang *Interface*. Lalu menampilkan *interface* berdasarkan prosedur desain pada aplikasi. Kemudian menampilkan penjelasan tentang teknologi *interface*. Kemudian menampilkan pentingnya *design interface*. Kemudian menampilkan penjelasan prinsip *compatibility*. Kemudian Menampilkan penjelasan *product compatibility*. Kemudian menampilkan *task compatibility*. Kemudian menampilkan tujuan utama dari *task compatibility*. Perencanaan *broadcasting* terdiri dari tiga aspek yaitu Tujuan *Broadcasting*, Strategi *Broadcasting*, dan Program *Broadcasting*.

Program Visual

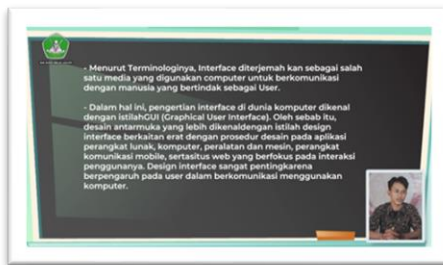
Proses produksi media video *blended learning* ini, program visual dirancang dengan *software Premiere Pro CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Adobe After Effect CC 2017* dan *Adobe Media Encoder CC 2017*.



Gambar 12. *Scene 1/ Menampilkan Bumper awal Logo SMK Darul Ishlah Kabupatn Tangerang*



Gambar 13. *Scene 2/ Int/ Day/ Medium Shot/ Menampilkan Guru sedang memperkenalkan diri*



Gambar 14. *Scene 3/ Int/ Day/ Medium Shot/ Menampilkan Guru sedang membahas tentang Interface Menurut Terminologi*



Gambar 15. *Scene 4/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Pengertian tentang Interface di dunia komputer dikenal dengan istilah GUI (Graphical User Interface).*



Gambar 16. *Scene 5/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Interface berdasarkan prosedur desain pada aplikasi desain antarmuka yang lebih dikenal dengan istilah design interface*



Gambar 17 *Scene 6/ Int/ Day/Medium Shot/ Membahas Penjelasan tentang Teknologi Interface, perangkat komunikasi mobile, serta situs web yang berfokus pada interaksi penggunaannya.*



Gambar 18. *Scene 7/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Penjelasan Prinsip Compatibility.*



Gambar 19 *Scene 8/ Int/ Day/ Medium Shot/ Membahas Penjelasan Tujuan Utama Task Compatibility.*



Gambar 20. Scene 9/Menampilkan bumper Akhir.

3.3. Post Production



Gambar 22. Post Production

Pasca produksi atau *post production* merupakan salah satu tahap akhir dari proses pembuatan film. *Editing* atau penyuntingan adalah proses menyusun, memotong dan memadukan kembali hasil rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap.

1. *Digitizing*
Tahap *Digitizing* merupakan tindakan mendigitalkan atau menyalin secara elektronik atas materi cetak ke dalam format *digital*. Dengan memindahkan data dari kamera hasil *shoting* ke *laptop* agar *memory* tidak *full*.
2. *Editing*
Editing ini dilakukan setelah tahapan *digitizing* dan memerlukan waktu yang lama karena harus menyusun video dan memotong video sesuai dengan yang diinginkan. Pada tahap *editing* ini, editor menggunakan *software Adobe Premiere CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe After Effect CC 2017* dan *Adobe Media Encoder CC 2017*.
3. *Mixing*
Mixing merupakan sebuah penggabungan suara pada saat melakukan proses *editing*. Pada tahap ini harus teliti ketika menggabungkan antara *dubbing* dan *background* dengan video yang sudah di *editing*. Dengan menggunakan *software Adobe Premiere CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe After Effect CC 2017* dan *Adobe Media Encoder CC 2017*.
4. *Finishing*
Tahap *finishing* ini merupakan tahap terakhir dalam proses pembuatan media pembelajaran *blended learning* ini, dan memastikan semua video, *dubbing* yang kurang terdengar karena suara *background* lebih kencang dan suara yang tidak sinkron. Pada tahap ini dilakukan proses *export* video dari *Adobe Premiere CC 2017* menjadi *format* video dengan ekstensi *.mp4*.
5. *Exporting*
Tahap *Exporting* merupakan tahap terakhir setelah proses pembuatan suatu video setelah melakukan *digitizing, editing, mixing, dan finishing* kemudian di *export* menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2017*, dengan memilih *format* berkualitas *full HD*

1920x1080 dan *frame rate* 25 *fps*. Kemudian hasil *render* ini akan di *upload* ke dalam *youtube* “SMKS Darul Ishlah Jayanti” dan *google classroom*.

6. Segmen pasar

Segmen pasar adalah tahap akhir, dimana video media pembelajaran ini dirilis, *upload* dan di distribusikan, media yang dipakai untuk mempromosikan video media pembelajaran *blended learning* ini adalah *Youtube*. Diharapkan media pembelajaran *blended learning* ini, dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa/i pada mata pelajaran Multimedia Interaktif.

4. KESIMPULAN

Video *blended learning* sangat diperlukan, sebagai media penunjang pembelajaran pada Jurusan Multimedia khususnya pada mata pelajaran Multimedia Interaktif, agar lebih efisien dan dapat memotivasi minat belajar siswa/i. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa/i Jurusan Multimedia pada SMKS Darul Ishlah yaitu dengan menggunakan video *blended learning* sebagai media penunjang proses pembelajaran, agar dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa/i pada mata pelajaran Multimedia Interaktif dengan baik.

5. SARAN

Disarankan kepada SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang, kedepannya, agar dapat menerapkan konsep belajar yang lebih menarik lagi, melalui *blended learning* berbentuk media video, sehingga siswa/i dapat lebih termotivasi dalam belajar dan materi pembelajaran yang diberikan dapat dipahami siswa/i dengan baik. Disarankan kepada SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang, untuk selalu memberikan informasi-informasi terbaru, dengan selalu mengupdate informasi pada media pembelajarannya seperti modul atau video praktikum, sesuai dengan perkembangan dan kemajuan informasi serta kebutuhan sekolah SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayahwati, Rita. “*Trend Blended Learning Pada Pembelajaran di New Normal Dari Pandemi Covid-19.*” *Joel: Journal of Educational and Language Research* 1, No. 4 (2021): 421-424.
- [2] Tethool, Godaliva, Wensi Ronald Lesli Paat, and Djafar Wonggo. “*Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK.*” *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 3 (2021): 268-275.
- [3] Sasmitha, Weny, Frizki Amra, Juli Candra, and Zulbahri Zulbahri. “*Desain Video Ajar Blended Learning Mata Kuliah Pencak Silat.*” *Sport Science* 22, no. 1 (2022): 60-69.
- [4] Syarah, Mia Mai, Ririn Erlina, and Rahmadhani Fitri. “*Implementasi Blended Learning pada Pembelajaran Biologi.*” In *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, vol. 1, no. 2, pp. 462-470. 2022.
- [5] Nur, A. Muafiah, and Amri Amal Nasrah. “*Blended Learning: Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi PGSD.*” *Jurnal Basicedu Vol* 6, no. 1 (2022).

- [6] Ferdiansyah, Handy, N. Zulkifli, Rahman Yakub, and H. Agussalim. “Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 329-334.
- [7] Desrianti, Dewi Immaniar, Ahmad Zainudin M. N, and Wendy Andriyan. 2020. “Perancangan Video Safety Induction Pada PT. GMF Aeroasia Tbk Sebagai Media Informasi Keselamatan Kerja”. *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting* 1 (1), 90-104.