

Video *Blended Learning* Sebagai Penunjang Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SMP Gandasari

Lusyani Sunarya ^{*1}, Bagus Dermawan ², Muhamad Raihan Hidayat ³, Tuti Nurhaeni ⁴

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja

⁴ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja
Kampus Universitas Raharja, JL. Jendral Sudirman No.40 Modern Cikokol Tangerang

Email: ^{*1} lusyani@raharja.info, ² bagus.dermawan@raharja.info,
³ muhamad.raihan@raharja.info, ⁴ tuti@raharja.info

Abstrak

Kesuksesan masa depan anak bangsa sangat bergantung pada pendidikan, karena dapat memberikan pengetahuan, membentuk keterampilan, sikap dan pemahaman yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan yang ada di masyarakat. Keberhasilan siswa sangat bergantung pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Masalah yang di hadapi SMP Gandasari adalah metode pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya dianggap kurang efektif, karena hanya berfokus pada penyampaian materi oleh Guru di kelas dan pemberian tugas untuk evaluasi pembelajaran. Sekolah memerlukan pengembangan media pembelajaran baru, seperti blended learning berbasis video. Blended learning merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dan online. Metode ini akan menggabungkan berbagai model pengajaran dan gaya belajar untuk memungkinkan interaksi antara pendidik dan siswa. Media ini dibuat dengan tujuan untuk membantu Guru dalam mengajar Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan mudah dipahami, karena terdapat visual, animasi dan audio. Metode penelitiannya yaitu pengumpulan data, observasi, studi Pustaka dan analisis PIECES. Software yang digunakan yaitu, Filmora X dan Corel DRAW X7 serta Konsep Produksi Media. Dengan video Blended Learning ini dapat membantu proses belajar mengajar siswa/i kelas VII SMP Gandasari, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan lebih efisien.

Kata Kunci – Pendidikan, Media Video, Blended Learning

Abstract

The future success of the nation's children is highly dependent on education because it can provide knowledge, shape skills, attitudes, and understanding that are very necessary in facing challenges in society. Student success is highly dependent on the learning methods and media used. The problem faced by SMP Gandasari is that the previous Indonesian language learning method was considered ineffective because it only focused on delivering material by teachers in class and giving assignments for learning evaluation. Schools need to develop new learning media, such as video-based blended learning. Blended learning is a combination of face-to-face and online learning. This method will combine various teaching models and learning styles to enable interaction between educators and students. This media was created with the aim of helping teachers in teaching Indonesian to be more interesting and easy to understand because there are visuals, animations, and audio. The research methods are data collection, observation, literature study, and PIECES analysis. The software used is Filmora X, Corel DRAW X7, and the Media Production Concept. With this blended learning video, it can help the teaching and learning process of class VII students of SMP Gandasari in the Indonesian language subject more efficiently.

Keywords – Education, Video Media, Blended Learning

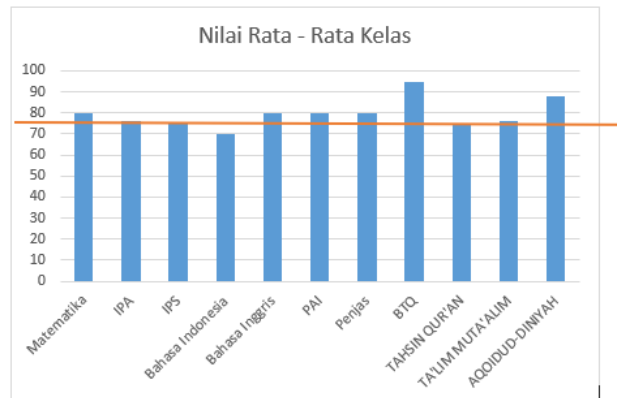
1. PENDAHULUAN

Kesuksesan masa depan anak bangsa sangat bergantung pada pendidikan, karena dapat memberikan pengetahuan, membentuk keterampilan, sikap dan pemahaman yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan yang ada di masyarakat. Keberhasilan siswa sangat bergantung pada materi pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan. Pendidikan yang efektif tidak hanya mencakup pengetahuan yang disampaikan, tetapi juga cara bagaimana pengetahuan itu disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran yang informatif dan interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Media adalah sarana yang memanfaatkan rangsangan indera penglihatan dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima ^[1]. Dengan memanfaatkan elemen komunikasi grafis seperti gambar atau foto, teks, media dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi kepada orang lain ^[2].

SMP Gandasari, yang didirikan oleh yayasan Miftahul Khair, adalah sekolah menengah pertama yang memiliki akreditasi A, berlokasi di Jalan Pajajaran Blok H 96 No. 1, RT.006, RW.004, Gandasari, Kec. Jatiuwung, Kota Tangerang, Banten 15137. Sekolah ini diakui sebagai sekolah Islam yang sangat baik karena memprioritaskan mutu, kualitas, kedisiplinan, kerapian dan kebersihan lingkungan sehingga siswa/i dapat menikmati belajar mengajar dengan nyaman. Dalam kelas, materi dan praktek digunakan. Namun, selama pandemi *COVID-19*, SMP Gandasari hanya menggunakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Permasalahan yang terdapat pada SMP Gandasari yaitu metode pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya yang dinilai kurang efektif karena hanya berupa penyampaian materi berupa teori yang disampaikan oleh Guru di kelas dan praktik berupa pemberian tugas sebagai evaluasi pembelajaran. Maka diperlukannya inovasi baru dengan media video *Blended Learning* dengan cara yang menarik, menyenangkan, jelas, dan mudah dipahami.



Gambar 1. Grafik nilai rata-rata kelas

Selain itu, sejak pandemi *COVID-19* tahun 2020, sekolah telah mencoba menggunakan media video pembelajaran untuk mendukung PJJ. Namun, menurut pihak berwenang, terutama yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 7, siswa mendapat nilai rata-rata kelas 70, yang masih di bawah KKM, yaitu 75, dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Pembelajaran berbasis *blended learning*, jenis pembelajaran yang menggabungkan berbagai metode penyampaian, seperti kegiatan tatap muka (*offline*), pembelajaran berbasis komputer (*online*), pembelajaran melalui internet dan pembelajaran melalui perangkat *mobile* ^[3].

Metode pembelajaran yang dikenal sebagai *blended learning* memadukan berbagai jenis model pengajaran, gaya belajar dan media dalam interaksi guru-siswa. Untuk mencapai hasil yang sukses, perlu ada media interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di rumah ^[4].

Video *Blended Learning* dibuat untuk membantu guru Bahasa Indonesia SMP Gandasari dalam pelajaran agar lebih menarik karena terdapat visual, animasi dan audio. Video ini untuk

meningkatkan efektivitas proses pembelajaran siswa/i kelas VII di SMP Gandasari, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan lebih efisien.

Mata pelajaran adalah kumpulan kegiatan yang membantu Guru menjadi lebih baik dalam mengelola siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.^[5] Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya adalah memberikan peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang efektif dan sesuai dengan tujuan dan fungsinya.^[6]

Media video *Blended Learning* ini akan dimanfaatkan langsung oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah, lalu Media video *Blended Learning* ini juga akan diimplementasikan melalui kanal *YouTube* sekolah, media sosial sekolah, serta pendukung kegiatan belajar mengajar *online*.

2. METODE PENELITIAN

Beberapa metode penelitian digunakan, antara lain: (1) Pengumpulan data dengan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, (2) Analisis *PIECES*, (3) Perancangan video *Blended Learning* ini dengan *software Filmora X* dan *Corel Draw X7* (4) Konsep Produksi Media yang terdiri dari: *Preproduction* (Pra Produksi), *Production* (Produksi) dan *Post Production* (Pasca Produksi).

Analisis *PIECES*

Analisis *PIECES* digunakan untuk mengidentifikasi masalah dengan mempertimbangkan elemen penting organisasi seperti kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan layanan.

Tabel 1. Analisis *PIECES*

<i>PIECES</i>	Kelemahan Media Lama	Media yang diusulkan
Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	Saat ini, SMP Gandasari hanya menggunakan pembelajaran dalam kelas berupa teori dan praktek sebagai media pembelajaran. Namun, selama pandemi <i>COVID-19</i> , sekolah telah membuat video pembelajaran di tahun 2020. Namun, karena dibuat menggunakan aplikasi sederhana, video tersebut dianggap kurang berkualitas.	Pengembangan media pembelajaran <i>blended learning</i> berbasis audio visual dan <i>motion graphic</i> tersebut diperlukan, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa/i kelas VII khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
Analisis Informasi (<i>Information</i>)	Materi yang disampaikan oleh Guru sebelumnya berupa presentasi di kelas dan <i>online</i> , informasi media pembelajaran yang disampaikan hanya melalui <i>zoom</i> dan <i>youtube</i> dengan kualitas video yang sangat sederhana dan tampilan visual yang kurang menarik, sehingga dinilai masih kurang efektif dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia.	Dibutuhkan pengembangan media video <i>blended learning</i> untuk membantu semua siswa/i kelas VIII di SMP Gandasari dalam pembelajaran.

<p>Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)</p>	<p>Dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran kepada siswa/i sebelumnya hanya melalui <i>zoom</i> dan <i>youtube</i> yang tidak banyak membutuhkan pengeluaran, namun minimnya materi Bahasa Indonesia khususnya untuk kelas VII SMP Gandasari dibutuhkan pengembangan media guna menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa/i.</p>	<p>Media <i>blended learning</i> berbasis <i>audio visual</i> dan <i>motion graphic</i> ini tidak membutuhkan biaya yang cukup besar dalam pembuatannya, serta dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama karena dapat diimplementasikan melalui <i>youtube</i>, <i>zoom</i>, <i>whatsapp group</i> dan media sosial <i>Instagram</i> secara <i>online</i> yang mudah diakses oleh siswa/i dan masyarakat luas.</p>
<p>Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)</p>	<p>Materi hanya disampaikan di kelas berupa slide presentasi dan di share melalui <i>whatsapp group</i> kelas, belum memiliki media berbasis <i>audio visual</i>. Sehingga kurang menarik, dan menjangkau sasaran yang efektif.</p>	<p>Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa/i kelas VII terhadap materi Bahasa Indonesia. Maka media video <i>blended learning</i> ini akan disampaikan melalui beberapa media penunjang penyampaian informasi seperti <i>YouTube</i>, <i>Zoom</i>, <i>Whatsapp Group</i> dan <i>Instagram</i>. SMP Gandasari Kota Tangerang akan melacak jumlah penonton, memberikan komentar, dan menjawab pertanyaan dari siswa/i SMP Gandasari maupun anggota siswa dari sekolah lain sesuai dengan kebutuhan.</p>
<p>Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)</p>	<p>Materi berbentuk slide presentasi yang di <i>share</i> melalui <i>whatsapp group</i> kelas, memiliki keterbatasan dalam hal pemahaman dan interaksi dengan siswa.</p>	<p>Media video <i>blended learning</i> yang didistribusikan melalui <i>YouTube</i>, <i>Zoom</i>, <i>Whatsapp Group</i> dan <i>Instagram</i>, adalah untuk membantu siswa/i kelas VII yang masih kurang memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia. Sekolah dapat memperoleh bantuan dalam penyampaian materi pembelajaran melalui media video <i>blended learning</i> ini. sehingga dapat menarik minat siswa dan mudah dipahami oleh siswa.</p>
<p>Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)</p>	<p>Dalam Pelayanan terhadap penyajian materi Bahasa Indonesia kelas VII pada SMP Gandasari dimana siswa/i sebelumnya masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.</p>	<p>Diharapkan bahwa media video <i>blended learning</i> berbasis <i>audio visual</i> dan <i>motion graphic</i> ini akan membantu guru meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia. Media sosial seperti <i>Instagram</i> dan <i>YouTube</i> memungkinkan siswa dan masyarakat untuk memperoleh informasi dengan mudah kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.</p>

Literature Review

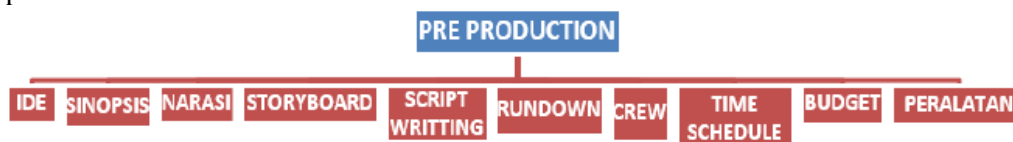
Berikut adalah ulasan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iskandar dan Dwiki Muda Yulanto (2020)^[7] “*Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Kompetensi Motorik Berbasis Model Blended Learning*”. Studi ini bertujuan untuk membuat alat pembelajaran virtual untuk mata kuliah pemrograman komputer.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, et al (2023)^[8] “*Empowering Students’ Integrated Language Skills Through The Use of The Teachers’ Learning Videos in Blended Learning Class*”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui secara kualitatif dan kuantitatif seberapa efektif guru menggunakan video pembelajaran dalam pendekatan blended learning.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Alrabadi and Mohammad Omar Al- Momani (2022)^[9] “*Blended Learning in the educational process of the University Stage During The Corona Pandemic*”. Dengan menggabungkan metode pendidikan *e-learning* dan tradisional dengan metode baik *indoor* dan *outdoor class*, tujuannya untuk membantu siswa mencapai hasil pembelajaran yang ditargetkan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rasmitadila, and Megan Asri Humaira (2020)^[10] “*Using Blended Learning Approach (BLA) in Inclusive Education Course: A Study Investigating Teacher Students’ Perception*”. Penelitian ini bertujuan mengamati bagaimana siswa melihat penerapan pendekatan blended learning (BLA) dalam mata kuliah pendidikan inklusif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pre Production

Pre Production adalah tahap sebelum produksi dimulai yang terdiri dari sepuluh langkah, dimulai dengan gagasan cerita atau ide, sinopsis berupa ringkasan cerita, narasi. Kemudian menyusun *storyboard*, menulis skenario atau *script writing*, *rundown*, kru produksi, rencana jadwal produksi, anggaran untuk mendukung produksi dan persiapan peralatan^[11].



Gambar 2. Pre Production

1. Ide atau gagasan

Sebelum proses produksi video *blended learning* ini dimulai, ide atau konsep harus ada. Ide-ide untuk video *blended learning* ini berasal dari data dan informasi yang dikumpulkan dari pihak sekolah selama proses observasi dan tanya jawab yang berkaitan dengan masalah penelitian yang dihadapi SMP Gandasari Kota Tangerang. Video ini menyampaikan materi pembelajaran tentang “Teks Berita”. Untuk menyampaikan materi pembelajaran yang jelas sehingga siswa-siswi dari SMP Gandasari dapat dengan mudah memahami materi tersebut, video media pembelajaran *blended learning* ini dirancang dengan konsep yang kekinian serta kreatif.

2. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar dari alur cerita agar dapat menggambarkan ide yang akan dibuat, merangkai masalah dari awal hingga akhir, dan menggabungkan ide-ide dalam paragraf yang dapat menggambarkan alur cerita^[12]. Untuk menunjang mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII pada SMP Gandasari, berikut adalah ringkasan dari video *blended learning* :

Tabel 2. Sinopsis

Sinopsis
<p>“Video blended learning pada SMP Gandasari ini menampilkan pembelajaran dengan materi Bahasa Indonesia pada kelas VII video pembelajaran ini membahas mengenai Teks Berita yang meliputi: pengertian teks berita, unsur-unsur berita, langkah-langkah teks berita, unsur kaidah kebahasaan dalam teks berita. Selain itu juga terdapat video tanya jawab dengan talent siswa SMP Gandasari.”</p>

3. Narasi

Narasi terdiri dari teks yang dibacakan oleh pengisi suara atau *voice over* untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam video, sehingga informasi disampaikan dengan lebih jelas dan mudah di pahami ^[15]. Narasi dari video *blended learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Narasi

Narasi
<p>Teks berita/ dalam kamus besar Bahasa Indonesia/ berita adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat diperbincangkan// Berita juga diartikan sebagai laporan/ kabar/ pemberitahuan atau pengumuman// Berita dibuat untuk dipublikasikan atau diumumkan kepada orang lain// Adapun unsur-unsur berita yang terdiri dari lima W plus satu H yaitu terdiri atas/ apa/ siapa/ dimana/ kapan/ mengapa/ bagaimana// Unsur apa berkaitan dengan apa yang disampaikan// Siapa berkaitan dengan siapa yang menjadi objek dalam pemberitaan// Dimana berkaitan dengan dimana peristiwa yang diberitakan terjadi// Kapan berkaitan dengan kapan peristiwa yang diberitakan terjadi// Mengapa berkaitan dengan mengapa peristiwa itu terjadi// Bagaimana berkaitan dengan bagaimana peristiwa itu terjadi// Adapun unsur kebahasaan yang ada dalam teks berita// Kalimat fakta/ mengandung suatu hal yang bersifat fakta// Contohnya seperti penjelasan mengenai peristiwa yang nyata// Kalimat opini/ mengandung unsur pendapat dalam bentuk kalimat/ contohnya:// Pendapat atau argumen dari pemikiran seorang terhadap suatu masalah/ misalnya/ memberikan saran ataupun kritikan biasanya bukti yang diberikan ini belum tentu benar// Konjungsi sebab/ klausal/ kata penghubung atau menjelaskan peristiwa atau tindakan yang terjadi karena sebab tertentu// Contohnya / sebab/ karena/ dan oleh karena itu// Konjungsi temporal// Kata penghubung yang menyatakan urutan waktu// Contohnya/ lalu/ selanjutnya/ sebelumnya/ sesudah/ sejak/ semenjak/ setelah itu/ kemudian dan akhirnya// Kalimat langsung// Kalimat yang memuat peristiwa atau kejadian dari sumber lain, dengan langsung menirukan atau mengutip maupun mengulang kembali ujaran dari sumber tersebut// Persis tidak ada penambahan atau pengurangan kata sedikitpun// Kalimat tidak langsung// Kalimat yang berisi suatu kejadian atau peristiwa dari sumber lain, lalu diubah susunannya oleh penutur// Kata baku// adalah kosakata bahasa indonesia yang sesuai dengan KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia/ dan ejaan yang disempurnakan// Adapun selanjutnya langkah-langkah menyusun berita// yaitu yang pertama// Menemukan peristiwa atau kejadian// Lalu yang kedua mencari sumber berita// Yang ketiga melakukan wawancara// yang terakhir barulah menyusun teks berita// setelah kalian mempelajari mengenai materi teks berita// Ibu arsy akan memberikan dua pertanyaan// Pertanyaan pertama// Apa yang kalian ketahui mengenai teks berita?// Soal yang kedua// Bagaimana cara menyusun berita dengan baik dan benar?//</p>

4. Storyboard

Storyboard adalah serangkaian gambar atau sketsa yang menunjukkan urutan kejadian dalam film, video, atau animasi ^[13]. Untuk mendukung mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII

di SMP Gandasari, yang disusun sesuai kebutuhan *shooting* dalam pembuatan video *blended learning*. Adapun *storyboard* yang dirancang yaitu sebagai berikut:



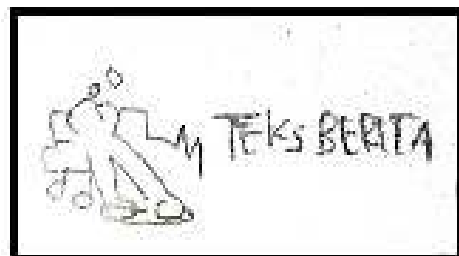
Gambar 3. *Scene 1*/Menampilkan Bumper Opening Logo SMP Gandasari



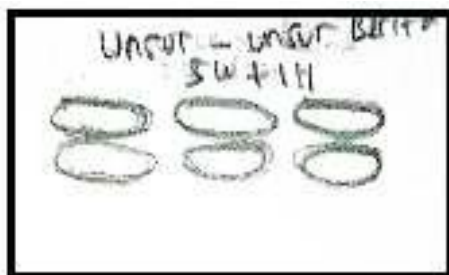
Gambar 4. *Scene 2/Day/ Ext/ Low Angle/* Menampilkan video suasana lingkungan depan sekolahan SMP Gandasari



Gambar 5. *Scene 3/ Day/ Int/Medium Shot/* Menampilkan video pengenalan dan Menampilkan judul materi



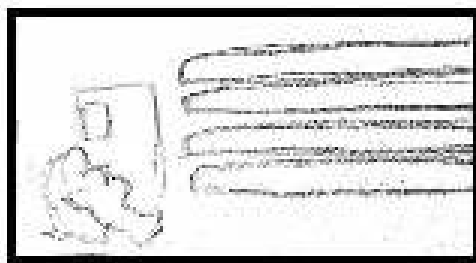
Gambar 6. *Scene 4*/Menampilkan animasi pengertian teks berita



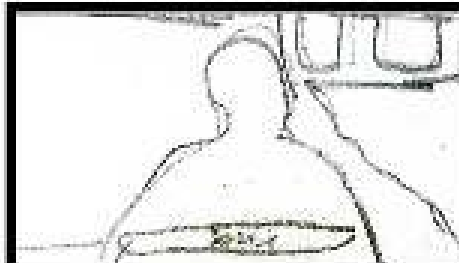
Gambar 7. *Scene 5*/Menampilkan unsur-unsur berita



Gambar 8. *Scene 6*/ Menampilkan animasi unsur kaidah kebahasaan dalam teks berita



Gambar 9. *Scene 7*/ Menampilkan animasi langkah-langkah teks berita



Gambar 10. *Scene 8/ Day/Int./Medium Shot/* Menampilkan video tanya jawab dengan talent siswa



Gambar 11. Scene 9/ Day/Int./Medium Shot/Menampilkan video penutup guru



Gambar 12. Scene 10/ Menampilkan closing bumper logo SMP Gandasari, Alamat, Instagram: @smpgandasari, Facebook: SMP Gandasari, Youtube: SMP Gantang, Telp: 0821-2706-3726

5. Script Writing

Script writing terdiri dari rangkaian dialog *audio* yang dirancang untuk menyelesaikan alur video. Untuk menunjang mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Gandasari, *script* penulisan untuk perancangan media video *blended learning* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Script Writing

No.	Visual	Audio
1.	Menampilkan <i>Bumper Opening</i> Logo SMP Gandasari	<i>Sound Effect</i> <i>Music</i>
2.	Menampilkan video suasana lingkungan depan sekolahan SMP Gandasari	<i>Sound Effect</i> <i>Music</i>
3.	Menampilkan video perkenalan guru dan menampilkan judul materi	<i>Assalammu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh//Hallo sobat literasi perkenalkan saya ibu Arsy mengajar bahasa indonesia kelas tujuh// Hari ini kita akan belajar mengenai teks berita kelas tujuh bahasa Indonesia kurikulum merdeka mengajar // kira-kira bagaimana ya teks berita itu // yuk kita simak videonya sampai selesai//</i>
4.	Menampilkan animasi pengertian teks berita	<i>Teks berita/ dalam kamus besar bahasa indonesia/ berita adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat diperbincangkan // Berita juga diartikan sebagai laporan/ kabar/ pemberitahuan atau pengumuman// Berita dibuat untuk dipublikasikan atau diumumkan kepada orang lain//</i>
5.	Menampilkan animasi unsur-unsur berita	<i>Adapun unsur-unsur berita yang terdiri dari lima w plus satu h yaitu terdiri atas/ apa/ siapa/ dimana/ kapan/ mengapa/ bagaimana// Unsur apa berkaitan dengan apa yang disampaikan// Siapa berkaitan dengan siapa yang menjadi objek dalam pemberitaan// Dimana berkaitan dengan dimana peristiwa yang diberitakan terjadi // Kapan berkaitan dengan kapan peristiwa yang diberitakan terjadi// Mengapa berkaitan dengan mengapa peristiwa</i>

		<i>itu terjadi// Bagaimana berkaitan dengan bagaimana peristiwa itu terjadi//</i>
6.	Menampilkan animasi unsur kaidah kebahasaan dalam teks berita	<i>Adapun unsur kebahasaan yang ada dalam teks berita// Kalimat fakta/ mengandung suatu hal yang bersifat fakta// Contohnya seperti penjelasan mengenai peristiwa yang nyata// Kalimat opini/ mengandung unsur pendapat dalam bentuk kalimat/ contohnya:// Pendapat atau argumen dari pemikiran seorang terhadap suatu masalah/ misalnya/ memberikan saran ataupun kritikan biasanya bukti yang diberikan ini belum tentu benar// Konjungsi sebab/ klausal/ kata penghubung atau menjelaskan peristiwa atau tindakan yang terjadi karena sebab tertentu// Contohnya / sebab/ karena/ dan oleh karena itu// Konjungsi temporal// Kata penghubung yang menyatakan urutan waktu// Contohnya/ lalu/ selanjutnya/ sebelumnya/ sesudah/ sejak/ semenjak/ setelah itu/ kemudian dan akhirnya// Kalimat langsung// Kalimat yang memuat peristiwa atau kejadian dari sumber lain, dengan langsung menirukan atau mengutip maupun mengulang kembali ujaran dari sumber tersebut// Persis tidak ada penambahan atau pengurangan kata sedikitpun// Kalimat tidak langsung// Kalimat yang berisi suatu kejadian atau peristiwa dari sumber lain, lalu diubah susunannya oleh penutur// Kata baku// adalah kosakata bahasa indonesia yang sesuai dengan KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia/ dan ejaan yang disempurnakan//</i>
7.	Menampilkan animasi langkah-langkah teks berita	<i>Adapun selanjutnya langkah-langkah menyusun berita// yaitu yang pertama// Menemukan peristiwa atau kejadian// Lalu yang kedua mencari sumber berita// Yang ketiga melakukan wawancara// yang terakhir barulah menyusun teks berita//</i>
8.	Menampilkan video tanya jawab dengan talent siswa	<i>setelah kalian mempelajari mengenai materi teks berita// Ibu arsy akan memberikan dua pertanyaan// Pertanyaan pertama// Apa yang kalian ketahui mengenai teks berita?// Soal yang kedua// Bagaimana cara menyusun berita dengan baik dan benar?//</i>
9.	Menampilkan video penutup guru	<i>Oke sahabat literasi// Itu merupakan penjelasan mengenai teks berita yang akan dipelajari di semester dua kelas tujuh terimakasih atas waktunya/ tetap semangat belajar/ salam literasi// wassalammu 'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh</i>
10.	Menampilkan <i>closing bumper</i> logo SMP Gandasari, Alamat, Instagram: @smpgandasari,	<i>Music</i>

Facebook: SMP Gandasari, Youtube: SMP Gantang, Telp: 0821-2706-3726

6. Rundown

Menjelaskan proses pengambilan gambar dan pengeditan untuk setiap adegan, menjelaskan struktur atau urutan cerita yang terdapat dalam karya naratif.^[14] Berikut ini adalah *rundown* dari video *blended learning* untuk menunjang mata pelajaran Bahasa Indonesia pada SMP Gandasari :

Tabel 5. Rundown

No.	Scene	Location	Duration	Animasi/ Int/Ext	Visual
1.	1	-	00:00:00 – 00:00:03	ANIMASI	Menampilkan <i>Bumper Opening</i> Logo SMP Gandasari
2.	4	-	00:02:22 – 00:02:46	ANIMASI	Menampilkan animasi pengertian teks berita
3.	5	-	00:02:47 – 00:03:48	ANIMASI	Menampilkan animasi unsur-unsur berita
4.	6	-	00:03:49– 00:05:26	ANIMASI	Menampilkan animasi unsur kaidah kebahasaan dalam teks berita
5.	7	-	00:05:27 – 00:07:37	ANIMASI	Menampilkan animasi langkah-langkah teks berita
6.	10	-	00:09:13 – 00:09:42	ANIMASI	Menampilkan <i>closing bumper</i> logo SMP Gandasari, Alamat, Instagram : @smpgandasari, Facebook : SMP Gandasari, Youtube : SMP Gantang, Telp : 0821-2706-3726
7.	2	Exterior Pintu Gerbang	00:00:04 – 00:00:10	EXT	Menampilkan video suasana lingkungan depan sekolah SMP Gandasari
8.	3	Indoor Ruang Kelas	00:00:11 – 00:00:21	INT	Menampilkan video perkenalan guru dan menampilkan judul materi
9.	8	Indoor Halaman Sekolah	00:07:38 – 00:08:01	INT	Menampilkan video tanya jawab dengan talent siswa
10.	9	Indoor Ruang Kelas	00:08:02 – 00:09:12	INT	Menampilkan video penutup guru

7. Kru Produksi

Pembagian tim diperlukan sebelum produksi video dimulai. Berikut ini adalah susunan kru dalam pembuatan video *blended learning* pada SMP Gandasari:

Tabel 6. Penyusunan Crew

No.	Jabatan	Nama
1.	Sutradara	Bagus Dermawan

2.	<i>Script writer</i>	Bagus Dermawan
3.	Kameramen	Bagus Dermawan
4.	Asisten kameramen	Bagus Dermawan
5.	<i>Dubber</i>	Ibu Arsy (Guru Bahasa Indonesia)
6.	<i>Editor</i>	Bagus Dermawan
7.	<i>Talent</i>	Aila Siamaharani dan Javier

8. *Time Schedule*

Time Schedule dengan menetapkan waktu yang dibutuhkan selama pembuatan video. Perkiraan waktu yang diperlukan dari pembuatan video *blended learning* pada SMP Gandasari adalah :

Tabel 7. *Time Schedule*

Tahapan		Sept 2023				Okt 2023				Nov 2023				Des 2023				Jan 2024				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Pre production</i>	Pengajuan Obsevasi				■	■																
	Pengumpulan Data						■															
	Analisis Data							■														
	Ide/Gagasan								■													
	Sinopsis/Cerita									■												
	Narasi										■											
	<i>Storyboard</i>											■										
	<i>Script Writing</i>												■									
	<i>Rundown</i>													■								
	<i>Penyusunan Crew</i>														■							
	<i>Time Schedule</i>															■						
	Anggaran/ <i>Budget</i>																■					
	Setting Alat																	■				
<i>Production</i>	Perencanaan Multimedia																	■				
	Perencanaan Audio																		■			
	Perencanaan Visual																			■		
	Perencanaan Broadcasting																				■	
<i>Post Production</i>	<i>Digitizing</i>																				■	
	<i>Editing</i>																					■
	<i>Mixing</i>																					■
	<i>Finishing</i>																					■
	<i>Exporting</i>																					■
	Segmen Pasar																					■

9. *Budget Produksi Media*

Anggaran atau *budget* produksi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan jumlah biaya yang dikeluarkan selama proses pembuatan proyek video. Berikut adalah anggaran selama proses pengembangan media video *blended learning* untuk menunjang mata pelajaran Bahasa Indonesia pada SMP Gandasari :

Tabel 8. *Budget Produksi Media*

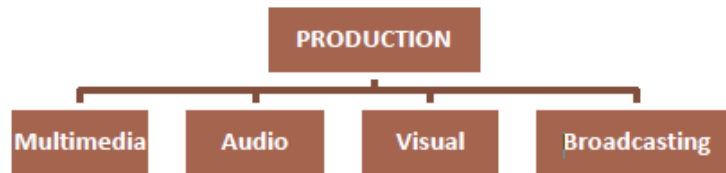
No.	Kebutuhan Produksi	Keterangan	Jumlah	Hari/Bulan	Biaya Produksi
1.	<i>Survey</i> Lokasi	-	1 Orang	3 Hari	@Rp. 50.000 x 3 Hari = Rp. 150.000
2.	Konsumsi dan Transportasi	-	1 Orang	5 Hari	@Rp. 100.000 x 5 Hari = Rp. 500.000
3.	Jasa <i>Voice Over</i>	-	1 Orang	1 Hari	-
4.	<i>Wifi</i> Indihome	Beli	1	5 Bulan	@Rp. 380.000 x 6 Bulan = Rp. 2.280.000
5.	Kamera <i>Digital Sony Cybershot</i>	Milik Sendiri	1	1 Hari	-
6.	<i>Clip On</i>	Milik Sendiri	1	1 Hari	-
7.	<i>DVD RW, label, case</i>	Beli	3	1 Hari	@Rp. 7.500+ 11.250 + 8.625 = Rp. 27.375
8.	<i>Personal Computer</i>	Milik Sendiri	1	5 Bulan	-
9.	<i>Filmora X</i>	Milik Sendiri	1	5 Hari	-
10.	<i>Corel Draw X7</i>	Milik Sendiri	1	5 Hari	-
11.	<i>HDD Seagate ST3160318AS</i>	Milik Sendiri	1	5 Bulan	-
12.	<i>Tripod Takara</i>	Milik Sendiri	1	1 Hari	-
13.	<i>Memory V-Gen 32GB</i>	Milik Sendiri	1	1 Hari	-
Total					Rp. 2.957.375

10. Peralatan

Dalam pembuatan video *blended learning* ini di dukung peralatan seperti, Kamera digital Sony Cybershot, Memory V-Gen 32 GB, Tripod Takara, WiFi Indihome, DVD RW, PC, Clip On, Filmora X, Corel DRAW, dan HDD Seagate.

3.2. *Production*

Tahap di mana pengambilan gambar atau perekaman video dilakukan, disebut sebagai produksi. Semua tindakan yang dilakukan di tahap praproduksi digabungkan ke dalam tahap produksi^[15]. Tahapan dari proses produksi diantaranya:



Gambar 13. *Production*

1. Perencanaan Multimedia
Perencanaan multimedia bertujuan agar video *blended learning* yang menggabungkan gambar, teks, audio, video dan *visual effect* menghasilkan video yang kreatif dan informatif sehingga siswa lebih termotivasi belajar dan memahami materi.
2. Perencanaan Audio
Perancangan *audio* yaitu sebuah proses memilih suara (*audio*) dan juga musik yang sesuai untuk digabungkan kedalam video. Adapun *background music* yang digunakan adalah instrumen dengan judul ceria *studying* dari *audiolist* dan di sertai dengan *dubbing* untuk menjelaskan materi, sehingga lebih menarik dan mudah di mengerti oleh siswa/i SMP Gandasari.
3. Perencanaan Visual
Proses merancang dan mengorganisasi elemen visual untuk video agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan jelas dan efektif oleh audiens. Pada video *blended learning* ini akan menampilkan ilustrasi animasi, *slide* animasi foto fasilitas sekolah, serta materi Bahasa Indonesia, sehingga menarik minat dan membantu siswa-siswi dalam proses belajar terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Perencanaan *Broadcasting*
Perencanaan media *blended learning* sangat penting untuk mencapai tujuan utamanya, yaitu menyampaikan video pembelajaran kepada siswa dengan cara yang efektif. Video *blended learning* ini akan di publikasikan ke *YouTube* SMP Gandasari “SMP Gantang”, *Instagram* SMP Gandasari “@smPgandasari”, *Zoom Meeting*, *Whatsapp Group Class*, Media video *blended learning* ini nantinya akan diberikan kepada pihak guru SMP Gandasari dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Program Visual

Untuk mendukung mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Gandasari, aplikasi *Filmora X* dan *Corel Draw X7* akan digunakan untuk membuat program visual.



Gambar 14. *Scene 1/ Menampilkan Bumper Opening Logo SMP Gandasari*



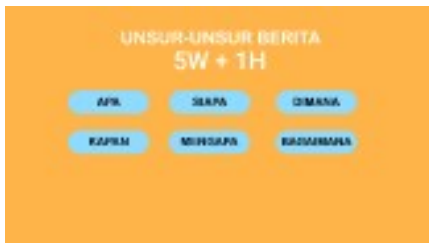
Gambar 15. *Scene 2/Day/ Ext/ Low Angle/ Menampilkan video suasana lingkungan depan sekolah SMP Gandasari*



Gambar 16. *Scene 3/ Day/ Int/Medium Shot/ Menampilkan judul materi*



Gambar 17. *Scene 4/ Menampilkan animasi pengertian teks berita*



Gambar 18. *Scene 5/ Menampilkan animasi unsur-unsur berita*



Gambar 19. *Scene 6/ Menampilkan animasi unsur kaidah kebahasaan dalam teks berita*



Gambar 20. *Scene 7/ Menampilkan animasi langkah-langkah teks berita*



Gambar 21. *Scene 8/ Day/Medium Shot/ Menampilkan video tanya jawab dengan talent siswa*



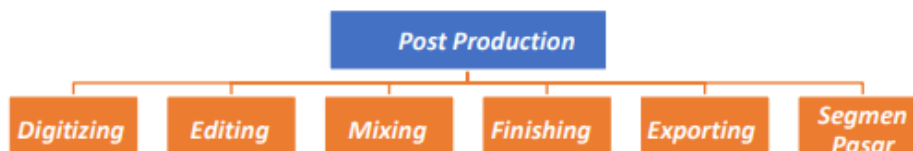
Gambar 22. *Scene 9/ Day/ Int/Medium Shot/ Menampilkan video penutup guru*



Gambar 23. *Scene 10/ Menampilkan closing bumper logo SMP Gandasari, Alamat, Instagram: @smpgandasari, Facebook: SMP Gandasari, Youtube: SMP Gantang, Telp: 0821-2706-3726*

3.3 Post Production

Post production merupakan tahap terakhir setelah produksi, dimana *editor* mengubah seluruh rekaman sesuai dengan *storyboard* untuk menyelesaikan hasil video.



Gambar 24. *Post Production*

1. *Digitizing*
Gambar hasil *shoting* dari *memory card* di pindahkan ke komputer, lalu dijadikan satu *folder* dan masuk ke *software editing*.
2. *Editing*
Editing yaitu rekaman video dikumpulkan dan di potong sesuai alur cerita *storyboard* sebelumnya, kemudian digabungkan ke dalam *timeline* untuk memberikan alur cerita yang jelas. Setelah membuat desain di *Corel Draw*, dengan mengubah gambar menjadi *PNG*. Gambar ini kemudian akan diubah menjadi animasi di *Filmora X*.
3. *Mixing*
Dengan menggunakan *Filmora X*, *mixing* adalah proses menggabungkan antara video yang sudah di *edit* dengan *voice over*, *musik* dan efek suara, untuk menghasilkan media video pembelajaran yang menarik minat siswa/i.
4. *Finishing*
Setelah video dan animasi di gabungan, *subtitle*, transisi dan *color grading* selesai, pengecekan ulang atau *review* akan dilakukan untuk memastikan isi video secara keseluruhan sesuai dengan sinopsis sebelumnya.
5. *Exporting*
Proses ekspor video dimulai setelah *digitizing*, *editing*, *mixing* dan pembuatan video selesai. *Software Filmora X* digunakan untuk melakukan ini, dalam format *Mp4* berkualitas *Full HD 1920 x 1080* dengan *frame rate 60 fps*.
6. Segmentasi Pasar
Pada segmentasi pasar ini, agar lebih efektif dan menjangkau sasaran yaitu siswa/i dengan lebih baik maka video ini akan diimplementasikan melalui *YouTube*, *Instagram*, disampaikan pada saat penyampaian melalui kelas dan *zoom meeting*, di *share* melalui *Whatsapp Group Class*, untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan di harapkan dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis pada SMP Gandasari. Guru Bahasa Indonesia menghadapi masalah dengan metode pembelajaran sebelumnya, yang masih kurang efektif karena hanya menyampaikan materi di kelas. Diharapkan bahwa media video *blended learning* ini akan meningkatkan nilai rata-rata kelas khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena berbasis *audio visual* dan animasi *motion graphic*. Media video ini memiliki ide kreatif dan dilengkapi dengan *audio* yang mudah dipahami sehingga lebih menarik bagi siswa/i untuk belajar.

5. SARAN

Penulis menyarankan kepada SMP Gandasari agar kedepannya dapat mengembangkan metode serta media pembelajarannya sehingga dapat membantu siswa/i dalam memperoleh materi dan belajar dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anding, M.F. Syukur Saud dan Syamsu Rijal, “Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Penggunaan Media Cerita Pendek”. *Interference Journal of Language Literature, and Linguistics*, Vol.2, No. 1, pp 59, 2021.
- [2] P. A. Sunarya, G. Maulani, and F. Husaini, “Media Informasi Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Animasi Interaktif Pada SMK Avicena Tangerang”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 1, no. 2, pp. 190-202, Aug. 2020.
- [3] Andriyan, W., Sindiawati, S., & Kurnia, G. P, “Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kelurahan Kebon Besar Kota Tangerang.” *Bina Insani ICT Journal*. ISSN: 2527-9777. Vol.7, No.1, pp.76, 77, 2020
- [4] M. P. Abdul Baqi, F. Agustine, and M. Firdaus, “Media Video Blended Learning Untuk Menunjang Mata Pelajaran Multimedia Interaktif Pada SMKS Darul Ishlah Kabupaten Tangerang”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 2, pp. 168-182, Aug. 2023.
- [5] Haka, Khairan Noor, "Implementasi Kegiatan Supervisi Akademik Dalam Meningkatkan Etos Kerja Guru di MAN 4 Hulu Sungai Utara." *Jurnal Pendidikan Hayati*, vol. 7, no. 1, pp 46, 2021.
- [6] Efendi, Y., Lusiana, R. M., & Karpen, W. A, “Pelatihan After Effects Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru”, *Jcoscis*, vol. 2, no. 1, pp. 39-45, Jan. 2022.
- [7] Iskandar, H., & Yulanto, D. M, “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Kompetensi Motorik Berbasis Model Blended Learning”. *JMEL: Journal of Mechanical Engineering Learning*, Vol. 9, No.2, Des. 2020.
- [8] Rahmawati, L., Ruminda, R., & Juhana, J, “Empowering Students Integrated Language Skills Through the Use of The Teachers’ Learning Videos in Blended Learning Class.” *Indonesian EFL Journal*, Vol. 9, No. 1 : pp. 83-94, Jan. 2023.
- [9] ALRABADI, I. G., & AL-MOMANI, M. O., “Blended Learning in the educational process of the University Stage During the Corona Pandemic.” *International Journal of Global Education*. ISSN: 2146-9296. Vol. 7, No. 1, pp. 10-19, 2022.
- [10] Rasmitadila, R., Widyasari, W., Humaira, M., Tambunan, A., Rachmadtullah, R., & Samsudin, A, “Using Blended Learning Approach (BLA) in Inclusive Education Course: A Study Investigating Teacher Students’ Perception.” *International Journal of Emerging Technology in Learning*, Vol. 15, No. 2, pp.72-85, Jan. 2020.
- [11] M. Abdul Baqi, M., and M. Fadilla Rosmawati, “Perancangan Video Sebagai Media Promosi Pada Restoran Gubug Makan Mang Engking Citra Raya”, *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 5, no. 1, pp. 118-127, Feb. 2024.
- [12] L. Sunarya, K. M. Ariyanto, and N. Yuliyanti, “Media Video Sebagai Penunjang Promosi Pada Pondok Pesantren Al-Bayan Rangkasbitung Kabupaten Lebak”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 2, no. 1, pp. 13-26, Aug. 2020.
- [13] N. Thasya and M. Astuti, “Perancangan Video Dokumenter Purwakarta Istimewa”, *visualideas*, vol. 1, no. 1, pp. 16–23, Feb. 2021.
- [14] K. S. Lestari, A. Ramadhan, and A. Saputri, “Media Video Marketing Sebagai Sarana Promosi Pada Rumah Makan Saung Kecapi”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 2, pp. 236-250, Aug. 2023.
- [15] Efendi E., Harahap R. A. G., and Hutagalung A., “Kinerja Pra Produksi, Proses Produksi, dan Pasca Produksi pada Siaran Radio Berbasis Dakwah Islami”, *dawatuna*, vol. 3, no. 3, pp. 910-925, Jan. 2023.