Modul 5

Pengembangan Bahan Ajar Audio dan Video

Prof. Ir.Tian Belawati, Ph.D.
Drs. Denny Setiawan, M.Ed.

PENDAHULUAN

B

agaimana kabar Anda hari ini? Semoga Anda berada dalam keadaan sehat sehingga dapat dengan mudah mempelajari materi pada modul ini.

Pada modul sebelumnya Anda telah mempelajari berbagai bentuk medium pembelajaran cetak, seperti modul, *handouts* atau lembaran kerja, yang dapat Anda buat sendiri dan Anda gunakan dalam mengajar di kelas. Nah, sekarang kita akan membahas medium pembelajaran audio dan video. Namun, agar kita dapat membahas medium tersebut dengan efektif maka topik ini akan kita pecah menjadi 2 kegiatan belajar sebagai berikut.

Kegiatan Belajar 1 : Pengembangan program audio.
Kegiatan Belajar 2 : Pengembangan program video.

Marilah kita mulai mencermati tujuan pembelajaran untuk modul ini. Kejelasan tujuan akan membantu Anda berkonsentrasi dan memfokuskan diri pada materi yang disajikan.

Setelah menyelesaikan modul ini, diharapkan Anda akan mampu:

1. menyebutkan manfaat penggunaan program audio dan video dalam proses pembelajaran;
2. menjelaskan langkah-langkah pengembangan program audio dan video.

Nah, sekarang marilah kita mulai. Ingat, bahwa Anda diharapkan untuk mempraktikkan pengetahuan yang akan kita bahas pada modul ini. Oleh karena itu, siapkanlah bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan medium yang akan dikembangkan.

Kegiatan Belajar 1

Pengembangan Program Audio

Manfaat audio (atau biasa dikatakan kaset audio) yang sudah sangat kita kenal adalah untuk mendengarkan lagu ataupun musik instrumental. Anda yang pernah mengajar atau belajar Bahasa Inggris tentu pernah juga menggunakan program audio untuk melatih pendengaran atau *listening comprehension*. Tetapi, apakah Anda pernah mencoba menggunakan program audio untuk membantu Anda dalam melakukan kegiatan pembelajaran? Mungkin belum. Sesungguhnya program audio dapat Anda manfaatkan dalam proses pembelajaran untuk semua mata pelajaran, tidak terbatas untuk mata pelajaran bahasa saja. Mengingat alat pemutar kaset audio atau *cassette player* (biasanya menjadi satu dengan radio dan biasa disebut radio kaset) saat ini mudah dibeli di mana saja dan harganya relatif terjangkau maka program audio menjadi alat bantu potensial untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran siswa Anda.

Nah, pada kegiatan belajar ini marilah kita bahas tentang manfaat penggunaan program audio untuk proses pembelajaran. Setelah itu, mari kita pelajari langkah-langkah pembuatan suatu program audio secara praktis. Dengan demikian, setelah Anda menyelesaikan kegiatan belajar ini, diharapkan Anda dapat mencoba membuat suatu bahan pendukung pembelajaran dalam bentuk program audio.

A. MANFAAT PENGGUNAAN PROGRAM AUDIO

Seperti halnya medium transparansi, program audio juga dapat Anda manfaatkan dalam pembelajaran massal, individual maupun kelompok. Dalam pembelajaran apa pun, program audio paling tidak memiliki 3 peran penting sebagai berikut.

1. Memberi ilustrasi agar lebih "hidup" sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan tidak membosankan. Misalnya, pada pelajaran musik dengan memperdengarkan rekaman musik jenis tertentu yang sedang diajarkan atau dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk memperdengarkan rekaman percakapan yang dilakukan oleh orang asing (*native speakers*), sedangkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia

peran audio dapat memperdengarkan contoh cara membaca suatu puisi atau prosa, dan sebagainya.
2. Menjadi pemicu dalam mempelajari teknik tertentu. Misalnya, untuk belajar cara berdebat dapat memperdengarkan rekaman dua orang sedang berdebat, untuk belajar cara melakukan kritik dengan memperdengarkan rekaman suatu diskusi yang bersifat kritis, dan sebagainya.
3. Sebagai alat pembelajaran utama, yaitu memperdengarkan uraian/ceramah tentang keseluruhan materi yang diajarkan. Dalam hal ini rekaman program audio dapat disebarkan secara luas melalui pemancar radio dan digunakan secara massal. Selain itu, rekaman program audio dapat digunakan langsung secara individual.

Manfaat program audio pada proses pembelajaran individual dan berkelompok juga sangat signifikan. Sebagai contoh yang paling banyak digunakan adalah pada mata pelajaran Bahasa Inggris di mana sekarang banyak dijual program belajar bahasa secara mandiri melalui program audio (yang umumnya dilengkapi dengan bahan cetak seperti buku). Penggunaan program audio untuk pembelajaran individual sangat ideal karena pengguna atau siswa dapat mengatur kecepatan belajarnya sendiri, dengan memutar kaset kapan saja, serta dapat mengulang-ulang (*rewind*) atau mempercepat (*fast forward*) pemutaran kaset sesuai dengan kebutuhannya. Dengan kata lain, pembelajaran melalui program audio memungkinkan siswa untuk mengatur jadwal belajarnya sendiri dengan kecepatan belajar yang paling sesuai untuk dirinya.

Di samping fleksibilitas pemanfaatannya yang tinggi, program audio juga mudah dibuatnya. Bagaimana caranya? Simaklah pembahasan berikut ini.

B. TAHAP-TAHAP PEMBUATAN PROGRAM AUDIO

Pembuatan program audio harus dirancang dengan baik agar hasilnya menjadi optimal. Seperti halnya pada pembuatan medium transparansi, langkah pertama dan terpenting yang harus dilakukan adalah menyiapkan materi yang akan disajikan atau direkam dalam pita program audio. Setelah materi siap, baru kita mulai menyiapkan perlengkapan untuk melakukan rekaman.

1. Penyiapan Materi

Dalam penyiapan materi program audio, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Menentukan tujuan penggunaan program audio, apakah untuk menyampaikan keseluruhan materi, untuk memberi ilustrasi atau untuk

menunjukkan suatu teknik tertentu yang ingin dipelajari oleh siswa? Contohnya, untuk memberi ilustrasi bagaimana cara memimpin/menjadi moderator suatu diskusi.

b. Menyusun *outline*, yaitu butir-butir materi yang ingin dicakup untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Contoh lihat Gambar 5.1.

OUTLINE
1. Cara membuka/memulai diskusi
2. Cara memotong percakapan
3. Cara menengahi debat berkepanjangan
4. Cara menutup diskusi

Gambar 5.1.
Contoh *Outline* Naskah Program Audio.

c. Mengembangkan naskah (*script*) awal yang menunjukkan urutan rekaman, siapa-siapa saja yang berbicara, dan apa yang dibicarakan oleh setiap orang yang terlibat. Perhatikan Gambar 5.9 berikut sebagai contohnya.

d. Mengembangkan naskah lengkap yang berisi materi yang akan direkam secara terperinci. Lihat contoh pada Gambar 5.10.

Nah, apabila naskah lengkap telah selesai disusun maka Anda siap untuk merekamnya. Namun untuk melihat kualitas naskah yang Anda buat, ada baiknya Anda simulasikan dahulu sebelum direkam. Dengan demikian, Anda akan memperoleh gambaran dan masukan sehingga naskah dapat disempurnakan.

Musik Pengantar
1. Narator 1 : Menyebutkan judul.
2. Musik antara (30").
3. Narator 1 : Menyebutkan tujuan penggunaan program dan memberikan instruksi pada pendengar.
4. Musik antara (30").
5. Narator 1 : Mengantar pendengar pada situasi yang akan direkam.
6. Moderator : Membuka diskusi.
7. Murid 1 : Menyampaikan pendapat.

8.	Moderator	: Menanyakan pendapat Murid 2.
9.	Murid 2	: Menanggapi pendapat Murid 1.
10.	Murid 3	: Menyanggah tanggapan Murid 2.
11.	Murid 4	: Mempertahankan pendapat Murid 1 dan 3.
12.	Moderator	: Menengahi dengan cara melihat persamaan dan perbedaan pendapat tersebut.
13.	Murid 1, 2, 3	: Memberikan klarifikasi.
14.	Moderator	: Menyimpulkan dan menutup diskusi.
Musik Penutup.		

Gambar 5.9.
Contoh Naskah Awal Program Audio

Contoh-contoh tadi hanya merupakan salah satu format naskah program audio. Anda dapat mengembangkan naskah-naskah yang lain, seperti naskah yang sepenuhnya berisi narasi yang akan dibacakan oleh seorang narator saja. Demikian pula, Anda dapat membuat naskah hanya sampai tahap *outline* atau naskah awal, apabila pengisi suara yang akan Anda gunakan adalah orang-orang yang menguasai materi yang akan direkam. Namun, pengisi suara tidak mengetahui ataupun memahami materi yang ingin Anda sajikan dalam rekaman program audio, sebaiknya Anda mengembangkan suatu naskah lengkap dan terperinci.

2. Proses Perekaman Program Audio

Apabila naskah telah siap maka kini Anda siap untuk merekamnya. Kita tidak akan membahas tentang bagaimana secara teknis suara direkam di dalam pita kaset karena hal itu akan terlalu rumit. Hal yang penting kita bahas adalah bagaimana kita harus merekam naskah yang telah disusun sehingga menjadi program audio yang siap untuk diperdengarkan.

Musik Pengantar		
1.	Narator 1	: Memimpin Diskusi.
2.	Musik antara (30").	
3.	Narator 1	: Tujuan rekaman program ini adalah untuk memberikan contoh atau ilustrasi bagaimana cara memimpin suatu diskusi.
4.	Musik antara (30").	
5.	Narator 1	: Dengarkanlah diskusi berikut ini. Diskusi ini dilakukan di suatu kelas. Perhatikan cara-cara yang dilakukan oleh moderator dalam membuka, menengahi, dan menutup diskusi.

6.	Moderator	:	Selamat pagi teman-teman semua. Seperti teman-teman ketahui, sebentar lagi kita akan mengikuti lomba kebersihan kelas. Nah untuk itu, kita harus membuat persiapan. Apakah ada yang ingin mengusulkan langkah-langkah yang harus kita lakukan?
7.	Murid 1	:	Menurut saya, kita harus membagi tugas membersihkan.
8.	Moderator	:	Baik, ada usul lain?
9.	Murid 2	:	Tidak perlu membagi tugas, yang penting semua orang membantu.
10.	Murid 3	:	Kalau tidak bagi tugas, siapa mengerjakan apa? Lebih baik dibagi tugas.
11.	Murid 4	:	Ya, setuju bagi tugas. Tetapi menurut saya, kita buat dulu daftar pekerjaannya, supaya jelas.
12.	Moderator	:	Baiklah, tampaknya kita memang harus membagi tugas. Bagaimana kalau kita mulai dengan membuat daftar pekerjaan, setelah itu baru kita bagi tugas untuk melakukan pekerjaan tersebut?
13.	Murid 1, 2, dan 3	:	Setuju!
14.	Moderator	:	Nah teman-teman, tampaknya kita telah menemukan kata sepakat untuk membagi tugas kerja. Sekarang saya kira diskusi bisa saya tutup sehingga kita dapat segera membuat daftar pekerjaan yang harus dilakukan. Semoga kelas kita menang. Terima kasih.
Musik Penutup.			

Gambar 5.10.
Contoh Naskah Lengkap Program Audio

Proses perekaman yang harus dilakukan bervariasi, hal ini tergantung pada kualitas hasil yang Anda inginkan. Apabila program audio diperuntukkan untuk disiarkan di radio atau untuk digandakan dalam jumlah yang banyak maka kualitas rekaman harus tinggi. Kualitas program audio akan menjadi baik apabila Anda merekamnya di studio audio. Studio audio dilengkapi dengan peralatan rekaman yang lengkap sehingga proses perekaman dan hasil rekamannya dapat diedit sesuai dengan kehendak. Misalnya, Anda dapat merekam narasi terlebih dahulu, kemudian baru musiknya. Selanjutnya keduanya akan disatukan oleh editor. Namun demikian, studio audio tidak terlalu banyak jumlahnya di Indonesia. Salah satu alternatif yang dapat Anda gunakan mungkin di stasiun-stasiun radio di kota Anda.



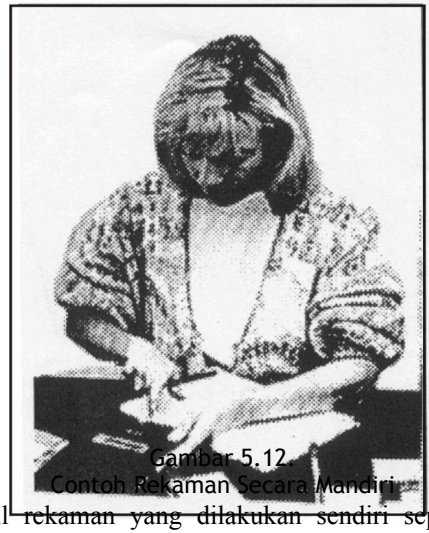
Gambar 5.11.
Contoh Rekaman Audio di Studio

Namun, apabila Anda ingin membuat program audio untuk digunakan dalam mengajar di kelas saja maka Anda dapat merekamnya sendiri dengan menggunakan *tape recorder* biasa. Sekarang ini, banyak radio-kaset yang dilengkapi dengan fasilitas untuk merekam.

Proses perekaman sendiri dengan radio/*tape recorder* seperti ini sangat mudah, dan hasilnya pun dapat baik jika Anda memperhatikan hal-hal berikut ini.

a. Membeli dan menggunakan pita kaset kosong berkualitas tinggi, misalnya pita program dengan merek *Sony* atau *Maxwell*.
b. Mencari ruangan yang sepi dan jauh dari suara-suara bising yang dapat mengganggu dan terekam.
c. Siapkan semua kebutuhan dan pengisi suara sesuai tuntutan naskah. Misalnya: program musik yang akan direkam dan *tape player* lain untuk memperdengarkannya sudah harus siap, seluruh pengisi suara sudah mempunyai dan memegang satu *copy* naskah, dan sebagainya.
d. Melakukan tes suara untuk mengetahui jarak ideal dari alat perekam ke pengisi suara. Apabila naskah lebih dari satu halaman, sebaiknya halamannya tidak *distaple* tetapi dipisah-pisahkan dan diletakkan di hadapan pengisi suara. Hal ini penting agar pengisi suara tidak perlu membuka atau membalik halaman ketika dilakukan proses perekaman karena suara kertas dapat terekam dan mengganggu kualitas hasil rekaman.
e. Memperhatikan jarak alat perekam dengan pengisi suara agar hasil rekaman terdengar jelas.
f. Apabila terjadi kesalahan pengucapan atau pengisian suara, Anda dapat memberhentikan dahulu proses perekaman, memutar balik (*rewind*) pita

sampai bagian yang ingin diperbaiki, kemudian memulai kembali dengan cara "menimpa" bagian yang salah tersebut. Namun, hal ini jangan dilakukan terlalu sering agar pita kaset tidak menjadi kotor.



Gambar 5.12.
Contoh Rekaman Secara Mandiri

Kualitas hasil rekaman yang dilakukan sendiri seperti ini umumnya sangat bervariasi. Anda dapat melakukan uji coba berulang-kali sampai Anda merasa puas. Seiring dengan pengalaman, kemampuan Anda untuk menghasilkan hasil rekaman yang jernih dan jelas akan semakin meningkat. Untuk hasil optimal, sebaiknya digunakan alat perekam (*tape recorder*) yang dapat disambungkan dengan mikrofon (*microphone*) sehingga suara yang direkam lebih mudah dikontrol.

Nah, jika hasil rekaman sudah Anda anggap maksimal, beri label pada kasetnya agar mudah dikenali ketika akan digunakan. Simpanlah kaset program audio pada tempat yang aman dan satukan dengan materi pembelajaran lainnya.

LATIHAN

yangkan Anda sedang mempersiapkan materi untuk mengajar minggu depan. Dari topik bahasan tersebut, identifikasi teori/konsep yang dapat diperjelas dengan bantuan program audio.

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

2) Buatlah *outline* dan naskah singkat dari materi yang akan Anda audiokan.
3) Lalu, kembangkan naskah lengkapnya.

RANGKUMAN

Sekarang mari kita lihat kembali apa yang telah kita bahas dalam kegiatan belajar ini. Program audio merupakan alat bantu mengajar yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran massal, individual ataupun kelompok. Manfaat utama penggunaan program audio adalah untuk memberikan ilustrasi konkret suatu materi pelajaran. Program audio juga dapat digunakan sebagai bahan ajar utama ataupun bahan ajar pendukung yang diintegrasikan dengan pembelajaran lisan. Pemanfaatan program audio di kelas sebaiknya diikuti dengan diskusi dan praktik untuk memperkuat manfaat penggunaan program dalam proses belajar siswa.

TES FORMATIF 1

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1) Manfaat program audio dalam proses pembelajaran di antaranya adalah untuk ....
   A. melatih penglihatan
   B. mendemonstrasikan suatu gerakan motorik
   C. melatih ketajaman pendengaran terhadap bahasa asing
   D. menunjukkan suatu *image* bergerak

2) Program audio merupakan medium pembelajaran yang fleksibel bagi siswa, *kecuali* ....
   A. dapat diperdengarkan secara berulang
   B. dapat digunakan pada waktu yang disesuaikan dengan kondisi siswa
   C. dapat memicu siswa untuk belajar secara aktif
   D. dapat disiarkan melalui radio atau digandakan dalam bentuk kaset

3) Penyiapan materi untuk pengembangan program audio, *kecuali* ....
   A. perumusan tujuan pembelajaran
   B. pembuatan naskah awal
   C. pembuatan naskah lengkap
   D. pencarian studio audio

4) Narator adalah istilah untuk ....
   A. guru kelas
   B. pengisi suara yang memandu program
   C. pemimpin diskusi
   D. pembuat *outline* program

5) Alat perekam program audio yang paling sederhana dan dapat digunakan sendiri disebut ....
   A. *audio player*
   B. *audio-cassette*

C. *audio-tape*
D. *tape recorder*

Untuk soal nomor 6 sampai dengan nomor 10.

Sekarang perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, dan pilihlah!

A. jika pernyataan pertama dan kedua benar dan pernyataan satu merupakan sebab pernyataan kedua.
B. jika pernyataan pertama dan kedua benar tapi kedua pernyataan tidak mempunyai hubungan sebab akibat.
C. jika pernyataan pertama benar tetapi pernyataan kedua salah atau sebaliknya.
D. jika pernyataan pertama dan kedua sama-sama salah.

6) Penggunaan program audio di kelas harus terintegrasi dengan keseluruhan proses pembelajaran.

Sebab

Penggunaan program audio tidak akan efektif untuk pembelajaran individual.

7) Program audio merupakan medium efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Sebab

Program audio dapat menunjukkan *image* bergerak secara nyata.

8) Kegiatan tindak lanjut di kelas akan mempengaruhi efektivitas program audio dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebab

Program audio dapat berisi hiburan semata.

9) Mata pelajaran Bahasa Asing merupakan satu-satunya mata pelajaran yang dapat menggunakan program audio.

Sebab

Pelajaran Bahasa Asing biasanya mempunyai aspek pelatihan pendengaran (*listening*).

10) Program audio dapat membantu guru untuk memfokuskan konsentrasi siswa pada materi yang diajarkan.

Sebab

Materi yang sulit dipelajari biasanya sulit memperoleh perhatian dan konsentrasi siswa.

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 2

Pengembangan Program Video

Kita semua sudah tahu manfaat kaset video untuk sarana hiburan. Teknologi video sebagai medium visual bergerak *(moving images)* merupakan kemajuan yang diturunkan dari teknologi film. Pembuatan film, seperti yang sering kita lihat di layar lebar (bioskop) sangatlah rumit dan melibatkan suatu tim kerja yang memiliki keahlian spesifik. Teknik pembuatan film membutuhkan keahlian pengambilan gambar, pengisian suara secara terpisah, perakitan *(editing)* untuk menentukan bagian gambar mana yang harus dibuang dan mana yang akan disambung-sambungkan, serta penyatuan gambar dan suara. Sedangkan teknik pembuatan program video jauh lebih sederhana. Bagaimana caranya? Mari kita mulai kegiatan belajar ini dengan melihat secara lebih spesifik manfaat penggunaan kaset video untuk pembelajaran.

A. MANFAAT PENGGUNAAN PROGRAM VIDEO

Kaset video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat massal *(mass instruction),* manfaat program video sangat nyata. Bisakah Anda membayangkan mengajar 100 orang siswa di suatu ruang besar, hanya dengan bantuan kapur dan papan tulis?

Visualisasi ataupun tulisan pada papan tulis ukurannya tetap, tidak dapat diperbesar ataupun diperkecil. Sedangkan ukuran tampilan program video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset video *(video player)*. Fleksibilitas ukuran tampilan kaset video ini juga yang memungkinkan medium ini dimanfaatkan pada situasi pembelajaran mandiri ataupun berkelompok.

Karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak dan suara secara simultan sangat bermanfaat untuk proses pemahaman materi yang disajikan. Seperti Anda tahu bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya melalui indra pendengaran dan penglihatan. Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh

melalui indra penglihatan dan pendengaran secara simultan dapat menghasilkan tingkat retensi 85% setelah 3 jam kemudian, dan bahkan masih sekitar 65% setelah 3 hari kemudian.

Kemampuan video dalam memvisualkan materi, sangat efektif untuk membantu Anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis (tidak statis). Materi yang memerlukan visualisasi gerakan dinamis yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah yang paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Walaupun demonstrasi gerakan motorik dapat pula dilakukan secara langsung melalui peragaan, namun dengan mendemonstrasikannya melalui kaset video, Anda dapat menggiring siswa untuk memfokuskan perhatian pada bagian-bagian tertentu yang diperagakan.

Sebagai ilustrasi, bayangkan jika Anda ingin menunjukkan proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu. Apabila Anda memperagakannya melalui rangkaian slide atau gambar-gambar, seperti kartu-kartu yang berwarna dan menarik maka siswa dapat juga mengikuti tahapan-tahapannya. Namun demikian, proses detail kapan dan berapa lama kepompong berubah menjadi kupu-kupu tidak terlihat jelas karena gambar diam tidak dapat mengilustrasikan proses tersebut, kecuali Anda menerangkan dengan panjang lebar dan terperinci proses tersebut, dan apabila Anda meminta siswa mengamati secara langsung, berapa lama waktu yang dibutuhkan siswa untuk mengikuti proses perubahan tersebut, tentunya tidak cukup 1 hari bukan. Nah, keperluan penjelasan proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu secara riil dapat ditampilkan dengan memanfaatkan program video yang perekaman dan pemutarannya menggunakan kaset video. *Pertama*, siswa tidak perlu bersusah payah mengamati langsung dengan memerlukan waktu cukup lama. Penayangan program video tentang proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu kurang lebih waktunya 3 menit dan proses itu benar-benar riel dan bergerak seperti aslinya. *Kedua*, apabila Anda ingin menunjukkan sesuatu, kaset video dapat diulang atau dihentikan sejenak. Demikian pula dalam pengambilan gambar, Anda dapat memfokuskan kamera dengan teknik *close-up,* misalnya adegan saat kepompong merekah dan dari dalamnya ke luar kupu-kupu.

Kemampuan medium video yang dapat menghadirkan suatu gambaran riil juga merupakan alat bantu efektif jika Anda ingin membangkitkan emosi siswa untuk tujuan pembelajaran yang bersifat afektif. Sebagai contoh, bayangkan Anda akan mengajarkan materi tentang bahaya suatu penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan merokok. Anda tentu saja dapat menyampaikan materi ini secara gamblang dengan kata-kata semata (baik secara lisan maupun dengan menggunakan medium transparansi). Misalnya, berikut ini.

> Penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan orang yang memiliki kebiasaan merokok akan terserang kanker paru-paru, dan kalian tahu bahwa penyakit kanker paru-paru adalah penyakit yang mematikan.

Dari kalimat di atas apakah menurut Anda kalimat tersebut dapat memotivasi siswa untuk tidak merokok? Bandingkanlah, misalnya Anda menggambarkan materi tersebut dalam suatu film yang mendemonstrasikan seseorang yang menderita penyakit kanker paru-paru: rasa sakitnya, panjangnya proses pengobatan, kesedihan keluarganya, serta ekspresi penyesalannya. Penggambaran materi yang sarat dengan emosi tersebut tentu sulit untuk digambarkan dengan kata-kata semata. Visualisasi dengan *moving images* (membangkitkan imajinasi) akan menghidupkan pesan yang ingin disampaikan, dan dengan sendirinya akan lebih membangkitkan emosi siswa untuk tidak mengalami nasib serupa.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan program video untuk dipertunjukkan secara langsung melalui *video player* atau untuk ditayangkan secara luas melalui pemancar stasiun televisi. Oleh karena itulah, materi yang telah direkam dalam pita kaset video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh. Oleh karena kemampuan ini program video telah menjadi salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan di berbagai negara.

Namun demikian, banyaknya penggunaan program video untuk keperluan hiburan, kadang-kadang siswa dapat menontonnya tanpa belajar apa-apa darinya. Oleh karena itu, a Anda hendak menggunakan program video dalam pembelajaran di kelas, Anda harus menggunakannya secara terintegrasi dengan proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Demikian pula, penyajian materi yang akan direkam dalam pita program video harus disusun dengan sistematika yang akan menekankan pesan-pesan pembelajaran yang ingin Anda sampaikan. Oleh karena itu, pengembangan materi dan penyusunan materi dalam suatu naskah untuk program video harus dilakukan dengan cermat dan imajinatif.

B. TAHAP-TAHAP PENGEMBANGAN

Seperti halnya pada proses pengembangan alat pembelajaran lainnya, hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat persiapan, yang meliputi persiapan materi dan persiapan media.

1. Cara Mempersiapkan Materi

Mempersiapkan materi yang akan disampaikan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan. Tahapan penyiapan materi meliputi:

a. merumuskan tujuan penggunaan program video, misalnya apakah untuk mendemonstrasikan gerakan materi tertentu, dan untuk membangkitkan motivasi;
b. menetapkan format atau bentuk penyajian;
c. membuat naskah kasar *(run-down script)*;
d. mengembangkan naskah lengkap *(full script)*.

Sebagai contoh, misalnya tujuan Anda adalah untuk memberikan *image* negatif tentang "rokok" agar siswa tidak merokok. Langkah selanjutnya, Anda menetapkan format penyajian materi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Format penyajian dapat dirancang dalam berbagai bentuk, antara lain *talk* atau uraian, dialog, wawancara, diskusi, drama singkat atau *fragment*, *features* ataupun majalah.

Perbedaan format-format tersebut adalah sebagai berikut.

a. *Talk* atau uraian adalah format di mana materi disampaikan oleh seorang penyampai materi secara tunggal. Dalam format ini, penyampai materi dapat tampak pada tampilan gambar video *(on screen)* ataupun tidak tampak *(off screen)*.
b. Dialog, wawancara, dan diskusi adalah format yang melibatkan lebih dari satu penyampai materi. Dialog adalah apabila kedudukan setiap orang dalam penyampaian materi tersebut sama, wawancara adalah apabila ada pembagian "peran" di mana ada seorang pembawa acara dan ada satu atau lebih nara sumber yang merupakan ahli materi yang disampaikan, sedangkan diskusi adalah apabila materi yang disampaikan dijadikan topik yang didiskusikan oleh beberapa orang dengan dipandu oleh seorang moderator.
c. Drama singkat, dari namanya jelas merupakan format semacam sandiwara yang melibatkan banyak pemain.
d. *Feature* dan majalah merupakan format yang mengombinasikan beberapa bentuk penyampaian, misalnya menggabungkan antara format *talk* dengan wawancara atau *talk*, wawancara, dengan drama, dll. Perbedaan *feature* dengan majalah adalah pada substansi materi yang disajikan. *Feature*, biasanya hanya menyampaikan satu topik materi, sedangkan majalah menyampaikan berbagai topik, seperti majalah cetak yang biasa kita baca.

Dalam contoh ini, misalnya Anda memutuskan untuk mengemas materi naskah video dalam bentuk *feature* agar dapat menyajikan data dan contoh. Setelah Anda tahu format yang akan dibuat maka Anda dapat mengembangkan naskahnya. Selain diperlukan pengetahuan dan pemahaman materi yang akan digambarkan, pengembangan naskah video juga memerlukan imajinasi Anda. Pada awalnya memang sulit, namun dengan

banyak melakukan latihan, pasti lambat laun daya imajinasi Anda akan terasah. Mulailah dengan membuat naskah kasar *(run-down script),* seperti pada Gambar 5.13.

No	Visualisasi	Materi
1.	Pembukaan	Judul
2.	Gambar sekelompok siswa SMU yang sedang "nongkrong" sambil merokok	Awal Kebiasaan merokok pada usia remaja
	Wawancara dengan siswa tentang alasan merokok	
	Tampilan data statistik jumlah perokok remaja di Indonesia	
3.	Gambar berbagai penyakit disertai narasi (penjelasan)	Penyakit-penyakit yang disebabkan oleh nikotin/rokok
4.	Wawancara dengan seorang dokter	Hubungan penyakit kanker
	Tampilan data statistik pengidap penyakit kanker yang perokok	dengan kebiasaan merokok
5.	Wawancara tentang jenis kanker dan perkembangan pengetahuan kedokteran untuk mengobati penyakit kanker, termasuk kegagalan pengobatan yang menyebabkan kematian	Bahaya penyakit kanker
6.	Gambar pasien kanker yang sedang menjalani proses kemoterapi disertai narasi	Proses pengobatan dan terapi penyakit kanker
7.	Wawancara dengan seorang remaja yang terkena kanker	Penderitaan pasien dengan penyakit kanker
8.	Wawancara dengan ibu/ayah pasien	Pendapat keluarga pasien
9.	Wawancara dengan seorang dokter	Cara-cara menghindari resiko penyakit berbahaya seperti kanker
10.	Wawancara dengan dokter	Cara menghentikan
	Wawancara dengan mantan perokok	kebiasaan merokok
11.	Narasi	
	Penutup	

Gambar 5.13.
Contoh Naskah Kasar Format *Feature*

Apabila Anda memutuskan untuk menggunakan format *talk*/uraian saja dengan pertimbangan agar mudah maka bentuk naskahnya tentu dapat lebih sederhana. Untuk contoh tentang visualisasi cara menendang bola, naskah awal untuk program video format *talk* dapat seperti pada contoh Gambar 5.7. Dari kedua contoh naskah awal ini, tampak jelas perbedaan *feature* dengan *talk* di mana *feature* memang lebih rumit.

No.	Visualisasi	Materi/Narasi
1.	Gambar lapangan bola dengan anak-anak sedang bermain bola	Penyebutan judul dan tujuan program kaset video
2.	Gambar beberapa anak sedang menendang bola dalam berbagai cara	Penjelasan tentang bermacam-macam tendangan dalam permainan bola
3.	Gambar anak sedang menendang bola dengan teknik menggiring	Penjelasan tentang fokus pelajaran pada cara menggiring
4.	Gambar kaki anak dengan bola sebelum ditendang	Penjelasan tentang posisi kaki terhadap bola
5.	Gambar anak sedang menggiring bola	Penjelasan cara menggerakkan bola
6.	Gambar sekelompok anak sedang menggiring bola	Penutup

Gambar 5.14.
Contoh Naskah Kasar Format *Talk*

Berdasarkan naskah awal/kasar ini, kemudian Anda dapat mengembangkan naskah lengkap. Sejauh mana Anda mengembangkan naskah ini tergantung dari kesiapan, pengetahuan, dan pemahaman orang-orang yang akan dilibatkan dalam materi yang dibahas. Misalnya, seberapa rinci Anda harus mengembangkan tentang apa yang harus dikatakan oleh dokter yang diwawancarai, tergantung dari kesiapan dokter yang akan diwawancarai. Namun, mengingat kadang-kadang orang mengalami "demam panggung" ketika direkam, ada baiknya Anda selalu mengembangkan naskah lengkap.

Untuk mengembangkan naskah lengkap ini, ada beberapa istilah yang harus Anda perhatikan. Istilah-istilah ini adalah untuk memandu pengambil gambar *(cameraman)* ketika melakukan pengambilan gambar *(shooting)*. Beberapa istilah dasar yang sering digunakan dalam penyusunan naskah video yang berhubungan dengan ukuran (*size*) objek gambar yang diambil adalah sebagai berikut.

a. *Extreme /Very long shot (Panorama):* pengambilan gambar dari jarak sangat jauh sehingga tampak, seperti suatu panorama/pemandangan saja. Lihat contoh pada Gambar 5.15.
b. *Long shot*: pengambilan gambar dari jarak jauh sehingga pemeran ataupun objek yang sedang diambil gambarnya dapat terlihat secara penuh lengkap dengan situasi lokasi sekitarnya, seperti terlihat dalam contoh Gambar 5.15.




Gambar 5.15.
Contoh Gambar dengan Pengambilan *Extreem Long Shot* dan *Long Shot*.

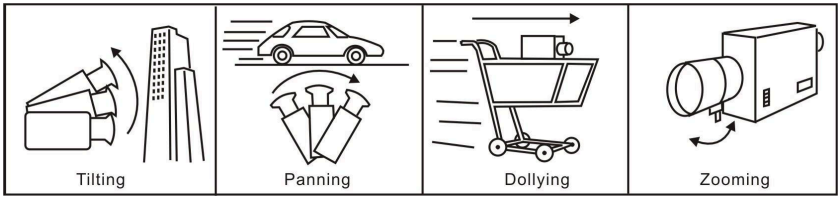
c. *Medium shot*: pengambilan gambar dengan jarak sedang, tidak terlalu jauh, tetapi tidak terlalu dekat, seperti contoh Gambar 5.16.
d. *Close up*: pengambilan gambar dengan jarak dekat sehingga spesifik dan hanya memperlihatkan bagian tertentu saja tanpa situasi lingkungan di sekitar objek yang diambil gambarnya, misalnya gambar *close up* wajah, seperti Gambar 5.16.
e. *Extreem Close Up*: pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat sehingga sangat spesifik dan hanya memperlihatkan subbagian kecil tertentu saja tanpa keseluruhan bagian yang lebih besar, misalnya gambar mata dari suatu wajah seperti pada Gambar 5.16.



Gambar 5.16. Contoh Gambar dengan Pengambilan
Medium Shot, Close Up, dan *Extreme Close Up.*

Sedangkan istilah-istilah yang berhubungan dengan arah gerakan kamera *(camera movement)* atau bagian kamera adalah sebagai berikut.

a. *Zoom in*: Gerakan bagian kamera yang disebut *zoom* (alat pengatur jarak) untuk memperoleh gambar seperti mendekat (dari jarak jauh ke arah jarak yang lebih dekat) sehingga objek menjadi lebih *"close up"*.
b. *Zoom out*: Gerakan bagian kamera yang disebut *zoom* (alat pengatur jarak) untuk memperoleh gambar, seperti menjauh (dari jarak dekat ke arah jarak yang lebih jauh) sehingga objek menjadi terlihat lebih utuh (ke arah *long shot*).
c. *Fade In*: Gerakan bagian fokus kamera dari gambar kabur menjadi lebih tajam.
d. *Fade Out*: Gerakan bagian fokus kamera dari gambar yang tampak jelas atau tajam ke arah mengabur, biasanya jika kita hendak menampilkan teks di atas gambar tersebut.
e. *Tilt Up/Tilt Down*: Gerakan keseluruhan kamera ke arah atas atau bawah untuk mendapatkan sudut gambar yang diinginkan.
f. *Panning*: Gerakan keseluruhan kamera ke samping (ke kanan disebut *Pan* kanan dan ke kiri disebut *Pan* kiri) untuk memperoleh sudut gambar yang diinginkan.
g. *Dolying*: Gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek gambar yang sedang diambil gambarnya.



Gambar 5.17.
Beberapa Arah Gerakan Kamera dan Bagian Kamera.

Nah, dengan bantuan beberapa istilah tersebut, Anda dapat mengembangkan naskah lengkap. Sebagai contoh, untuk naskah lengkap bentuk *feature*, perhatikan naskah lengkap untuk contoh bahaya merokok pada Gambar 5.18.

Seperti Anda lihat dari contoh naskah lengkap pada Gambar 5.14, naskah untuk program video dengan format *feature* sangat kompleks. Naskah lengkap *feature* harus secara terperinci menuliskan siapa saja yang akan terlibat dalam pengambilan gambar, narasi atau keterangan apa yang akan diucapkan oleh setiap orang, serta objek apa yang akan diambil gambarnya. Dalam contoh Gambar 5.18 terlihat ada unsur penyaji dan pemain (dalam hal ini siswa). Penyaji adalah pembawa acara/program yang dapat muncul ataupun tidak dalam gambar *(on* atau *off screen)*. Apabila penyaji selalu

dalam keadaan *off screen maka* biasanya disebut narator. Sedangkan pemain adalah orang-orang selain penyaji yang mendukung visualisasi naskah, seperti dalam contoh ini adalah siswa dan dokter (lihat naskah awal pada Gambar 5.19).

No	Visualisasi	Narasi/Musik
1.	Tulisan Judul : BAHAYA MEROKOK	Musik Pembuka *FADE OUT*: Musik
2.	*LONG SHOT*: Gambar sekelompok siswa SMU yang sedang "nongkrong" sambil merokok	Penyaji: Kebiasaan merokok biasanya dimulai ketika anak beranjak dewasa. Pada usia remaja inilah pada umumnya mereka ingin mencoba-coba, dan mendapat tekanan psikososial dari teman temannya untuk merokok.
3.	*CLOSE UP*: Data statistik jumlah perokok remaja di Indonesia dengan latar belakang	Penyaji: Data menunjukkan bahwa 8 dari 10 remaja pernah mencoba-coba merokok, dan 6 dari 8 tersebut akan menjadi perokok permanen. Di Indonesia sendiri diperkirakan ada ... remaja yang menjadi perokok berat. Nah, mengapa mereka mulai merokok? Mari kita tanyakan kepada mereka.
	gambar tadi yang Dikaburkan	
4.	*MEDIUM LONG SHOT*: Narator masuk ke dalam gambar dan melakukan wawancara dengan 3 orang siswa tentang alasan merokok	Penyaji : Apakah kalian setiap hari kumpul-kumpul di sini sambil merokok? Siswa 1: Ya, hampir tiap hari. Penyaji : Boleh tahu sejak kapan kamu mulai merokok?
5.	*CLOSE UP*: Objek yang berbicara	Siswa 1: Sejak kelas 2 SMP. Penyaji : Masih ingat kenapa kamu merokok? Siswa 1: Memberikan alasan Penyaji : Kalau kalian, kenapa merokok? Siswa 2: Memberikan alasan Siswa 3: Memberikan alasan Penyaji : Sekarang kenapa masih merokok? Kalian kan tahu bahwa merokok itu bisa membahayakan kesehatan? Siswa 2: Memberikan alasan dan keterangan Siswa 3: Memberikan alasan dan keterangan
4.	*ZOOM OUT*	Penyaji : Pemirsa, seperti yang kita dengar tadi ternyata mereka mulai merokok sejak usia sangat muda. Dan ternyata walaupun mereka tahu bahaya merokok, mereka tidak terlalu khawatir karena

No	Visualisasi	Narasi/Musik
		mereka yakin hal itu tidak akan terjadi pada dirinya. Benarkah demikian?
5.	*CLOSE UP*: Gambaran berbagai penyakit.	Penyaji : Mari kita tanyakan pada Dokter Simanjaya yang banyak melakukan penelitian mengenai risiko kebiasaan merokok terhadap penyakit kanker.
6.	Dan seterusnya.	

Gambar 5.19.
Contoh Naskah Lengkap Format *Feature*

Pengembangan naskah lengkap untuk format *talk* tidak serumit untuk *feature*. Perhatikan contoh pada Gambar 5.20 untuk program mengenai cara menendang bola yang kita gunakan terdahulu.

No	Visualisasi	Narasi/Musik
1.	*Long shot*: Gambar lapangan bola dengan anak-anak sedang bermain bola	Penyaji: Pada video ini kita akan melihat bagaimana cara menendang bola dengan baik dan benar.
2.	*Medium Long Shot*: Gambar beberapa anak sedang menendang bola dalam berbagai cara	Penyaji: Seperti kita ketahui, ada beberapa jenis tendangan dalam bermain bola. Ada tendangan menggiring, menyerang, mengoper, tendangan sudut, tendangan penalti, dan tendangan bebas.
3.	*Zoom In*: Gambar anak sedang menendang bola menggiring	Penyaji: Namun, pada video ini kita akan memfokuskan pelajaran pada cara menggiring bola dengan baik dan benar.
4.	*Close Up*: Gambar kaki anak dengan bola sebelum ditendang punggung kaki sebelah dalam dan sebelah luar.	Penyaji: Nah perhatikan posisi kaki pada bola. Kita lihat bahwa yang bersentuhan dengan permukaan bola adalah bagian
5.	*Close Up*: Gambar anak sedang menggiring bola	Penyaji: Untuk menggiring bola, dorong bola dengan punggung kaki bagian luar atau dalam tergantung arah bola yang diinginkan. Perhatikan bagaimana cara menggerakkan kaki ke arah yang diinginkan ini.
6.	*Long Shot*: Gambar sekelompok anak sedang menggiring bola	Penyaji: Nah, bagaimana? Apakah sekarang kamu bisa mencoba sendiri? Cobalah berlatih dengan kawan-kawanmu agar kamu bisa menggiring bola dengan baik. Sampai jumpa pada program video selanjutnya!

Gambar 5.20.

Contoh Naskah Lengkap Format *Talk*

Bagaimana? Tidak telalu sulit bukan untuk mengembangkan naskah program video pendek dan sederhana? Walaupun sederhana, namun program video, seperti contoh di atas sangat efektif untuk mendemonstrasikan suatu gerakan motorik yang ingin diajarkan kepada siswa.

Nah, jika naskah telah siap, marilah kita lanjutkan dengan langkah-langkah pembuatan program atau pengambilan gambar video.

2. Cara Mengambil Gambar untuk Program Video

Pengambilan gambar atau *shooting* untuk memproduksi program video memerlukan beberapa peralatan khusus. Seperti halnya pada pembuatan program audio, peralatan yang diperlukan tergantung dari kualitas hasil yang kita inginkan. Apabila kita ingin membuat program video dengan kualitas tinggi, sebaiknya kita meminta bantuan tenaga ahli yang secara khusus terlatih untuk proses pembuatan film atau dalam hal ini, video.



Gambar 5.21.
Contoh Proses Pengambilan Gambar di Studio Video

Pembuatan program-program video seperti yang hasilnya sering kita lihat di televisi misalnya, umumnya dilakukan oleh profesional dengan melibatkan suatu tim yang terdiri dari sutradara, juru kamera, juru lampu (pencahayaan), ahli dekorasi/*setting*, editor/penyunting, dan lain-lain. Demikian pula, peralatan yang digunakan pada proses pengambilan gambar sangat canggih dan spesifik. Program video yang berformat *feature* dan majalah adalah jenis pembuatan program video yang memerlukan peralatan khusus. Hal ini, seperti terlihat dari naskahnya, penyelesaian gambar memerlukan *editing* (penyuntingan) sebelum dapat dipertunjukkan. Misalnya, untuk menyatukan gambar "hidup" kerumunan siswa dengan teks data "Data statistik jumlah perokok remaja di Indonesia". Oleh karena itu, pembuatan

program video *feature* dan majalah agak sulit jika dilakukan dengan peralatan sederhana tanpa proses penyuntingan atau *editing*.



Gambar 5.22.
Contoh Proses Editing di Studio Video

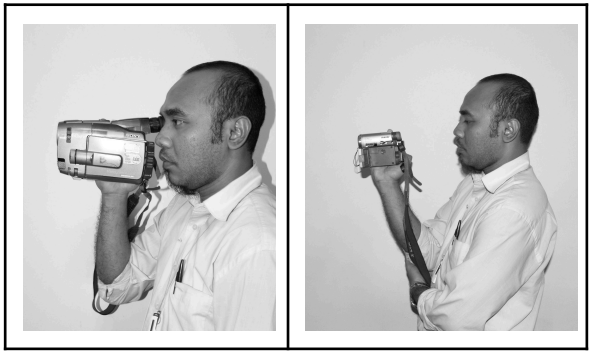
Namun, program video dapat juga dihasilkan dengan proses yang lebih pendek dan sederhana, terutama jika formatnya dalam bentuk *talk*, wawancara, diskusi atau dialog yang tidak memerlukan proses *editing* setelah pengambilan gambar. Dengan kemajuan teknologi, sekarang ini banyak kamera video tangan (biasa disebut *handycam* atau *camcorder*) yang dipasarkan dalam berbagai tipe dan kualitas. *Handycam* atau *camcorder* yang bisa ditemui di toko-toko elektronik besar pada umumnya berukuran kecil (modelnya semakin terbaru cenderung semakin kecil) sehingga mudah dibawa-bawa. Demikian pula, *handycam* atau *camcorder* pada umumnya mudah dioperasikan dan sangat fleksibel dalam penggunaan. Artinya *handycam* atau *camcorder* umumnya tidak terlalu sensitif terhadap perubahan pencahayaan serta dapat merekam suara dengan cukup tajam. Dengan demikian, dengan bantuan alat seperti ini Anda praktis dapat mengambil gambar atau *shooting* untuk menterjemahkan naskah lengkap yang telah dibuat ke dalam gambar.

Tingkat kesulitan pengambilan gambar tergantung dari tuntutan naskah yang Anda kembangkan. Pada contoh naskah tentang bahaya merokok misalnya, Anda dituntut untuk menyatukan gambar-gambar "hidup" dengan teks. Untuk keperluan seperti ini Anda tidak dapat menggunakan *handycam* atau *camcorder* walaupun memang ada jenis *handycam* yang memiliki fasilitas *superimpose*, yaitu kemampuan untuk merekam dua objek dalam *frame* pita kaset yang sama tanpa menghapus gambar objek yang diambil gambarnya terlebih dahulu. Sebagai contoh, Anda dapat mengambil gambar

latarnya dahulu (misalnya sekerumunan anak yang sedang merokok), kemudian Anda memutar balik pita atau me-*rewind* serta merekam teks di atas gambar kerumunan anak tersebut, tanpa menghapus gambar anaknya.

Gambar objek yang telah direkam oleh *handycam* atau *camcorder* pada suatu pita kaset video prinsipnya adalah program kaset video yang sudah siap untuk ditayangkan tanpa memerlukan proses *editing*. Berdasarkan contoh naskah *talk* terdahulu tentang cara menggiring bola dengan benar, Anda dapat mengambil gambar dengan menggunakan suatu *handycam* biasa. Untuk proses pengambilan gambar dari naskah sederhana seperti ini cukup *simple*. Anda tinggal mengikuti arahan naskah sambil "berbicara/menjelaskan" sesuai narasi yang dituntut oleh naskah. Jika naskah mengatakan *Long Shot maka* ambillah gambar dari jarak jauh. Kemudian, jika naskah mengatakan *Zoom In* maka aturlah lensa kamera untuk membesarkan gambar yang diambil.

Dalam pengambilan gambar demi gambar dengan menggunakan suatu *handycam* atau *camcorder*, Anda dapat berhenti setiap saat. Sebagai contoh pada naskah Gambar 6.7, setelah pengambilan gambar *"Long Shot:* Gambar lapangan bola dengan anak-anak sedang bermain bola", Anda dapat berhenti dahulu dengan menekan tombol "stop". Kemudian, setelah siap Anda dapat melakukan pengambilan gambar berikutnya, yaitu *"Medium Long Shot*: Gambar beberapa anak sedang menendang bola dalam berbagai cara". Dengan demikian, Anda dapat mengatur pemain bola yang akan diambil gambarnya terlebih dahulu sebelum Anda menyalakan/menekan tombol *"rec"* (rekam) kembali.



Gambar 5. 23.
Contoh Pengambilan Gambar Video dengan *Handycam*

Cara pengambilan gambar yang diuraikan pada halaman terdahulu mungkin masih terasa abstrak bagi Anda. Hal ini karena Anda tidak melihat alat perekamnya secara langsung sehingga sulit membayangkan tombol-tombol ataupun fasilitas yang ada pada *handycam* atau *camcorder*

tadi. Namun, apabila Anda berkesempatan melihat atau bahkan menggunakan *handycam* atau *camcorder*, Anda akan menyetujui bahwa *handycam* atau *camcorder* sangat mudah dioperasikan.

LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

1) Pilihlah satu topik bahasan yang pemaparannya dapat diperjelas dengan bantuan kaset video.
2) Dari topik bahasan tersebut, pilih salah satu teori/konsep, kemudian buatlah *outline* atau naskah kasar teori/konsep tersebut dalam selembar kertas.
3) Kemudian, coba kembangkan naskah kasar tersebut menjadi naskah lengkap yang siap diproduksi (digunakan untuk pengambilan gambar dan pengisian suara).

RANGKUMAN

Sekarang mari kita lihat kembali apa yang telah kita bahas pada kegiatan belajar ini. Program video merupakan alat bantu mengajar yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran massal, individual ataupun kelompok. Manfaat utama penggunaan kaset video adalah untuk memberikan ilustrasi konkret suatu materi pelajaran. Pemanfaatan medium video sangat efektif untuk menghadirkan gambaran nyata yang dapat membangkitkan emosi siswa untuk tujuan pembelajaran yang bersifat afektif. Medium ini juga dapat digunakan sebagai bahan ajar utama ataupun bahan ajar pendukung yang diintegrasikan dengan pengajaran lisan di dalam kelas.

TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1) *Zoom In* merupakan suatu gerakan ….
   A. kamera ke arah atas dan bawah
   B. kamera ke depan dan ke belakang
   C. bagian kamera untuk mendapatkan gambar yang lebih "dekat"
   D. bagian kamera untuk mendapatkan gambar yang lebih "jauh"

2) *Tilt Up/Tilt Down* merupakan gerakan kamera ke arah ….
   A. atas atau bawah
   B. kanan atau kiri
   C. depan atau belakang
   D. mendekat atau menjauhi objek

3) *Long shot* adalah cara pengambilan gambar dengan jarak ….

A. sedang
B. jauh
C. sangat jauh
D. sangat dekat

4) *Rundown Script* adalah istilah untuk ….
A. garis besar materi yang akan disajikan
B. naskah awal suatu program video
C. naskah lengkap suatu program video
D. *out line* materi yang akan ditulis

5) Program video sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran karena ….
A. harga kaset dan alat pemutar video relatif terjangkau
B. program dapat dibuat secara mandiri dengan relatif mudah
C. dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor
D. program video dapat dirancang menjadi program yang sangat kompleks

6) *Feature* dan majalah merupakan format video yang ….
A. menekankan pada penyampaian data dan fakta
B. memfokuskan pada unsur dokumentasi
C. mengombinasikan bentuk penyampaian *talk*, diskusi, dan wawancara
D. mengombinasikan wawancara dan sandiwara saja

7) *Handycam* merupakan alat untuk ….
A. merekam program audio
B. merekam program video
C. memutar program audio
D. memutar program video

8) Salah satu cara untuk menggiring perhatian dan konsentrasi siswa pada visualisasi bagian materi tertentu yang sangat spesifik adalah dengan cara pengambilan gambar secara ….
A. *extreme long shot*
B. *extreme close up*
C. *long shot*
D. *close up*

9) *Fade out* adalah gerakan ….
A. bagian fokus kamera dari gambar yang tampak jelas atau tajam ke arah mengabur
B. bagian fokus kamera dari gambar kabur menjadi lebih tajam

C. keseluruhan kamera ke arah atas
D. keseluruhan kamera ke arah bawah

10) Jumlah dan peranan pemain yang dilibatkan dalam program video dengan format diskusi adalah ....
A. hanya melibatkan satu orang penyaji yang *on* dan *off screen*
B. hanya melibatkan satu orang narator yang selalu *on screen*
C. melibatkan satu atau beberapa orang narasumber dan seorang pewawancara
D. melibatkan beberapa orang dengan seorang pemandu/moderator

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1) C
2) C
3) D
4) B
5) D
6) C
7) D
8) B
9) C
10) B

Tes Formatif 2

1) C
2) A
3) B
4) B
5) C
6) C
7) B
8) B
9) A
10) D

Daftar Pustaka

Ellington, H. & Race, P. (1997). *Producing Teaching Materials* (Second Ed.). New Jersey: Kogan Page.

Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional Medium and Technologies for Learning* (Fifth Ed.). New Jersey: Merrill for Prentice Hall.

Kemp, J.E. & Dayton, D.K. (1980). *Planning & Producing Instructional Medium* (Fifth Ed.). New York: Harper & Row.