

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut merupakan penelitian penelitian yang diteliti oleh penulis sebelumnya untuk membuat video blog *nail art* ini, yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imaniya, Ulfah, & Rosyid (2016), ada perbedaan dan peningkatan serta pengaruh yang positif terhadap motivasi untuk belajar dan prestasi yang dicapai oleh murid ketika menggunakan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, teknik pembelajaran menggunakan buku yang diterapkan cukup baik oleh murid. Didalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang berarti bahwa membandingkan 2 kelas dengan teknik pembelajaran menggunakan video demonstrasi dan tanpa menggunakan video. Di mana hasil penelitian ini membuktikan bahwa belajar menggunakan media video lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan media buku cetak.

Penelitian yang dilakukan oleh Latifa, Bektiarso, & Supriadi (2015), dalam pembelajaran untuk mengarahkan siswa lebih aktif maka memberi solusi yaitu dengan pemilihan video demonstrasi karena video berperan sebagai proses pembelajaran siswa lebih menarik, memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, efisien dalam pengaturan waktu dan mengurangi kesalah pahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyatakan bahwa video demonstrasi merupakan media yang cepat untuk menginstruksikan pengguna tentang prosedur, menggiring kepada pertanyaan yang muncul secara efektif dan

mudah dan di mana hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran video demonstrasi lebih efisien di bandingkan dengan metode ceramah.

Penelitian oleh Adistie, Nurhidayah, Mardhiyah, Hendrawati, & Maryam (2017), menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran demonstrasi lebih mudah untuk mendapatkan ide, menunjukkan pengertian, dan prosedur tentang proyek yang akan di teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan adegan dengan menggunakan alat peraga. Yang memungkinkan dapat mendorong peserta didik dapat terlatih dan terampil dalam menggunakan alat-alat percobaan yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi terbukti lebih unggul dikarenakan melibatkan visual indera penglihatan dan pendengaran yang merupakan alat bantu komunikasi yang paling mudah dimengerti dan diingat. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran metode demonstrasi lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian Wulandari (2018), bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterampilan berbicara siswa melalui menetapkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Di dalam penelitian ini menerapkan metode demonstrasi agar siswa selalu berpartisipasi dan tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Melalui demonstrasi ini siswa dapat melaksanakan proses belajar aktif dan memperoleh pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan dalam berbicara dan membuka wawasan berpikir yang beragam.

Penelitian yang dilakukan Widianti (2016), menguraikan bahwa metode demonstrasi adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung

kepada siswa dan membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam. Manfaat dalam media pembelajaran demonstrasi ini untuk menyeragamkan penyampaian materi, membuat pembelajaran menarik, memperjelas dan meningkatkan hasil belajar serta mengefesienkan waktu dan tenaga. Dengan media pembelajaran demonstrasi video pidato membuat siswa fokus dan tertarik dalam mengamati proses keterampilan yang dipelajari.

Blog telah meningkatkan media baru yaitu dengan video blog yang tidak jauh berbeda dengan blog, blog menggunakan gambar dan tulisan namun video blog menggunakan video sebagai media perantaranya. Video blog biasanya dilakukan dengan berbicara di depan kamera menceritakan tentang sesuatu, berbicara tips atau tutorial, bahkan ada yang membuat klip seperti film. Video blog dapat digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pengetahuan kepada penonton dengan bahasa yang santun dan dapat dipahami yang tidak menyimpang (Dewi, 2017).

Menurut penelitian Saputra, Lestari, Milasari, & Sholikhah (2017), Video blog adalah video yang dibuat dan di sebarakan oleh pengguna dengan menggabungkan konten bercerita dan audi-visual. *Vlogger* memproduksi dan membagikan videonya sendiri karena ingin berbagi minat mereka kepada pengguna lain, sehingga dapat membentuk komunitas *vlogger online* yang dapat saling berbagi informasi dan pengalaman mereka sendiri. Video blog menyediakan sumber informasi, hiburan dan pengetahuan dasar dalam berbagai hal.

Pada penelitian Permatasari & Dwiyanti (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi

untuk proses belajar pada siswa. Dengan berkembangnya media pembelajaran yang aktif, tepat dan efisien maka menggunakan media video. Tujuan penelitian ini dalam menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan dalam pengajaran. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa hasil belajar menggunakan media video tutorial memiliki hasil belajar yang memuaskan dan mendapat respon yang baik dari siswa. Sehingga siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran.

Tinjauan Pustaka dan penelitian yang mereka lakukan penulis sediakan dalam bentuk tabel (Lihat table 1)

Table 1 Tabel Tinjauan Pustaka Penelitian

No.	Nama	Tahun	Kesimpulan
1.	Imaniya, Ulfah, & Rosyid	2016	Metode pembelajaran menggunakan media video lebih baik di bandingkan dengan media cetak.
2.	Latifa, Bektiarso, & Supriadi	2015	Metode pembelajaran yang menggunakan video demonstrasi merupakan media yang cepat untuk menginstruksikan proses pembelajaran.
3.	Adistie, Nurhidayah, Mardhiyah, Hendrawati, & Maryam	2017	Penggunaan metode demonstrasi dalam pengajaran dan menyampaikan informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4.	Wulandari	2018	Pembelajaran yang menggunakan metode demonstrasi merupakan proses pembelajaran yang aktif dan mendapat pengalaman dalam proses tersebut.
5.	Widianti	2016	Media pembelajaran demonstrasi dengan video dapat menunjukkan, menjelaskan dan mengamati sehingga dapat dipahami dengan baik.

No.	Nama	Tahun	Kesimpulan
6.	Dewi	2017	Video Blog merupakan media untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi kepada penonton.
7.	Saputra, Lestari, Milasari, Sholikhah	2017	Video blog yang di buat akan di sebar melalui media sosial sehingga dapat berbagi informasi kepada penonton.
8.	Permatasari & Dwiyanti	2017	Media pembelajaran menggunakan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar dan memudahkan dalam pengajaran.

Dari seluruh penelitian diatas, penulis menggunakan metode demonstrasi berdasarkan penelitian Adistie et al. (2017), Wulandari (2018), Widianti (2016) dengan adanya bahwa metode demonstrasi di gunakan sebagai bentuk hasil proses pembelajaran yang efektif dalam menunjukkan, menjelaskan dan mengamati sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran. Penulis menggunakan penelitian Imaniya et al., (2016), Latifa et al., (2015) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran demonstrasi lebih mudah menggunakan media video sehingga metode demonstrasi tersebut lebih baik dan merupakan media yang cepat untuk menginstruksikan proses pembelajaran, maka penulis akan merancang video blog *nail art* bertema *Chinese New Year* dengan mengikuti ide Kusuma (2017), Saputra et al., (2017), dengan teknik perancangan video yang menggunakan video tutorial berdasarkan penelitian Permatasari & Dwiyanti (2017). Penelitian yang menganalisa adanya video blog dapat membantu memperkenalkan dan memberi informasi sehingga dapat mereka praktekkan. Dari penelitian di atas maka penulis memiliki landasan penelitian dalam perancangan video blog nailart.

2.2 Landasan Teori

Merancang video blog *nail art*, penulis membuat sebuah landasan teori.

Landasan teori merupakan sekumpulan teori-teori yang penulis gunakan untuk mendukung teori untuk penelitian ini, berikut merupakan teori-teorinya:

2.2.1 Metode Pembelajaran Demonstrasi

Media pembelajaran mempunyai peran penting. Metode pembelajaran demonstrasi merupakan cara guru mengajarkan sesuatu kepada murid dengan cara memperlihatkan dan memperagakan proses tersebut dan siswa nya melihat apa dan metode ini memiliki efek lebih berkesan terhadap siswa karena lebih menarik (Nur, 2016).

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang sederhana dalam penggunaannya sehingga seorang pengajar dapat memahami sebelum menggunakannya (Hadi, 2017). Metode demonstrasi juga mendapat artian bahwa cara penyajian bahan pelajaran dengan mempertunjukkan atau memperagakan kepada siswa suatu situasi, proses atau proyek yang sedang dipelajari, baik itu sebenarnya maupun tiruan yang disertai dengan penjelasan (Herman, Saddhono, & Waluyo, 2016). Tujuan metode demonstrasi ini tentunya untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menunjukkan dan memperagakan suatu tindakan, prosedur atau proses yang dilakukan oleh guru atau orang lain seluruh siswa atau sebagai siswa itu merupakan dari metode demosntrasi. Demonstrasi alangkah lebih baiknya melakukan improvisasi dan dirancang terlebih dahulu (Rika & Nika, 2017).

Menurut Rika & Nika (2017) metode demonstrasi bisa dilakukan menggunakan dramatisasi, yang banyak digunakan dalam bidang *social* maupun bidang bahasa. Demonstrasi yang murni adalah menjelaskan lalu menunjukkan pelajaran kemudian mengerjakannya maupun demonstrasi bisa disebut sebagai kegiatan dramatisasi yang merupakan kegiatan yang efektif bagi anak usia dini. Metode demonstrasi ini sangat efektif sehingga guru dapat membimbing anak-anak mengerti situasi yang memberikan pengalaman-pengalaman yang menimbulkan kegiatan belajar pada anak.

Sebuah penelitian Suryani, Nugraheni, & Zainuddin (2016) meneliti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan di antara metode demonstrasi yang ditonton melalui video online demonstrasi secara langsung, dan oleh karena itu tidak ada kerugian dalam menggunakan metode demonstrasi pada media video online dan tidak ada perbedaan antara kedua teknik pembelajaran tersebut, dan oleh karena itu tingkat penguasaan sebuah topik tidak di batasi oleh ruang dan waktu dan dapat di konsumsi lewat media video online tanpa mengurangi kualitas pembelajaran yang akan didapatkan oleh pelajar. Begitu pun dengan media video tutorial didemonstrasikan mendapat respon yang baik dan efektif untuk menggambar bangunan sipil. Dalam penyajiannya pun membutuhkan perisapan dan rekaman yang lebih tertata sehingga bisa memusatkan perhatian pada penyajian (Nashiruddin, 2017).

Latifa et al., (2015) melakukan sebuah penelitian yang meneliti kualitas pembelajaran pelajar menggunakan PBI (*problem based instruction*) serta menampilkan sebuah video demonstrasi fisika. Hasilnya adalah adanya sebuah

perbedaan yang bermakna terhadap pembelajaran fisika menggunakan video demonstrasi tersebut. Setelah pembelajaran fisika disertai model PBI dan video demonstrasi aktivitas pelajar naik.

Jurnal oleh Herman et al. (2016) menjelaskan tentang penggunaan metode demonstrasi untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa untuk menulis teks eksplanasi karena siswa disana masih kurang dalam menulis teks eksplanasi, contohnya adalah gagasan utama yang kurang bagus dan struktur kalimat yang tidak efektif. Hasil pada penelitian tersebut adalah peningkatan yang signifikan pada keterampilan penulisan siswa SMA Negeri 1.

Nadia, Sunaryo, & Iswanto (2014) meneliti perbedaan yang mana lebih efektivitas menggunakan metode demonstrasi yang menggunakan video dengan LKS dalam praktikum fisika SMA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang diberikan video sebelum praktikum lebih efektif sehingga waktu pembelajaran lebih cepat dimengerti dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik daripada siswa yang menggunakan LKS sebelum praktikum. Karena dengan adanya video, mereka dapat melihat secara langsung menggunakan alat-alat dan bagaimana prosedur kerja yang akan dilakukan dalam pratikum tersebut.

Seperti halnya Bukhari (2017) menyatakan dalam metode demonstrasi juga memiliki kelebihan yaitu:

1. Membantu siswa lebih memahami dengan jelas tentang alur suatu proses.
2. Memudahkan dalam jenis penjelasan.
3. Perhatian siswa dapat lebih terpusat.

4. Siswa dapat lebih aktif apabila demonstrasi langsung dilanjutkan dengan dipraktekkan atau eksperimen.
5. Dapat memperbaiki kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah melalui pengamatan.
6. Mengurangi kesalahan dalam mempraktekkan atau eksperimen sendiri.
7. Apabila ada beberapa keadaan yang belum di mengerti bisa di tanyakan langsung di saat suatu proses di tunjukkan sehingga dapat terjawab dengan jelas.

2.2.2 Multimedia

Menurut Purwanto & Hanief (2016) multimedia merupakan sebuah media perantara yang digunakan untuk menyampaikan dan mengantarkan sesuatu. Pengertian kedua bahwa multimedia diartikan sebagai kumpulan teknologi yang beragam yang mengkombinasikan media penglihatan (visual), pendengaran (audio) dengan cara yang lebih modern yang bertujuan untuk komunikasi yang lebih bervariasi (Kharisma, Kurniawan, & Wijaya, 2015). Elemen-elemen multimedia Purwanto & Hanief (2016) adalah:

1. Teks

Teks dapat berbentuk huruf maupun kalimat yang dapat mengkomunikasikan suatu informasi kepada pembaca atau pengguna multimedia, teks biasa digunakan untuk mendeskripsikan sebuah gambar. Elemen teks dalam multimedia adalah elemen yang mudah untuk di manipulasi dan disimpan (Purwanto & Hanief, 2016). Bentuk teks dapat memiliki banyak macam bentuk *font* yaitu *font script*, *font*

dekoratif, font sanserif, dan font serif. Font script biasa digunakan untuk meninggalkan kesan kepada pembacanya dengan bentuk seperti kaligrafi. *Font dekoratif* memiliki karakteristik yang mementingkan dekorasi dari sebuah tulisan yang biasa digunakan untuk nama toko. *Font sans serif* memiliki karakteristik yang bersih dan sederhana, sedangkan *font serif* mempunyai goresan goresan kecil di akhir huruf dan *font* ini sering digunakan pada media hasil print.

2. Gambar

Gambar dalam multimedia berfungsi untuk menyederhanakan sebuah informasi dan dapat menambah estetika dari sebuah informasi yang hanya berupa teks (Yahya, 2017). Elemen gambar dalam multimedia cocok untuk digunakan ketika ingin memberikan informasi visual kepada pengguna yang tidak dapat ditampilkan dalam bentuk teks atau audio (Purwanto & Hanief, 2016). Gambar sendiri dibagi menjadi dua jenis ketika disimpan dalam bentuk digital, yaitu *bitmap* dan *vector*. *Bitmap* merupakan gambar yang terdiri dari titik-titik yang disusun dan membentuk sebuah gambar sedangkan *vector* adalah gambar yang dibangun dari algoritma matematika yang membentuk sebuah gambar.

3. Audio

Audio memiliki definisi segala jenis bunyi digital seperti suara narasi dan musik untuk mengiringi sebuah video, audio dapat berbentuk lagu, narasi, dan *sound effect* yang digunakan bersamaan dengan foto, video, atau teks dengan tujuan untuk menambahkan penjelasan yang lebih (Purwanto & Hanief, 2016). Format *file audio* dalam multimedia

ada beberapa di antara lainnya adalah format *aiff dat*, *waveform audio*, *ibf*, *MP3 file*, *rni*, *sbi*, *mod*, *snd*, *voc*, *au*, *MIDI soundtrack*, *compact disk audio*, *ra*, *rm*, *swa*, dan *sf*.

4. Video

Video adalah teknologi yang dapat merekam dan menyimpan, serta mengolah dan merekonstruksi urutan dari gambar-gambar yang tidak bergerak menjadi sebuah video yang membuat multimedia menjadi sesuatu yang dinamis (Purwanto & Hanief, 2016). Video sebagai salah satu elemen dari multimedia sering digunakan untuk menampilkan audio visual yang menginformasikan, memperkenalkan, dan mempromosikan sebuah instansi, lembaga, atau perusahaan dengan lebih menarik kepada masyarakat (Wibowo, Romika, & Ryana, 2017).

5. Animasi

Tampilan yang menggabungkan antara media grafik dan teks suara dalam suatu aktivitas pergerakan disebut animasi. Untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang susah dilakukan dengan video yang digunakan animasi (Yahya & Tahar, 2016). Jenis animasi yaitu animasi *frame*, animasi *sel*, animasi *splin*, animasi karakter, animasi *computational*, animasi *sprite*, animasi *vector*, animasi lintasan, dan *morphing* (Kharisma et al., 2015).

Menurut Pribadi & Prasetyo (2016) Multimedia terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Multimedia interaktif

Sistem yang menggunakan lebih dari satu media suara, teks, video & animasi secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk diberi perintah, memanipulasi dan mengendalikan. Sehingga terjadi *information flow* antara media dan pengguna multimedia tersebut. Media interaktif merupakan alat penghubung atau perantara yang bersifat saling aktif dan saling melakukan aksi antar hubungan (Pribadi & Prasetyo, 2016).

2. Multimedia linier

Jenis multimedia yang penggunaannya berposisi menjadi penonton dan mengkonsumsi produk multimedia tersebut secara keseluruhan seperti TV dan Film (Pribadi & Prasetyo, 2016).

Beberapa manfaat multimedia yaitu:

1. Multimedia yang dapat menarik indera dan minat, yang merupakan gabungan antara gerakan, pandangan, dan suara (Santoso, Suarsini, & Prasetyo, 2016).
2. Multimedia membuat suasana yang aktif, sehingga seperti terlibat langsung dengan membaca huruf berbasis multimedia (Wulan, Saputra, & Haries, 2018).
3. Menciptakan suatu karya yang lebih inovatif dan kreatif sehingga mendorong eksplorasi, partisipasi, dan keterlibatan pengguna (Putri, Manuaba, & Putra, 2016).
4. Menggabungkan antara animasi gambar, audio, teks, gambar atau musik dan video yang saling terhubung (Putri et al., 2016).

5. Memperjelas gagasan dan informasi untuk mengkomunikasikan sesuatu.

2.2.3 Sinematografi

Menurut Purnawati & Suyanto (2016) sinematografi adalah ilmu yang mempelajari teknik penggabungan gambar-gambar dan penangkapan gambar tersebut menjadi rangkaian gambar yang menyampaikan gagasan. Bidang ilmu yang mempelajari tentang teknik menggabung-gabungkan gambar dan menangkap gambar tersebut sehingga menjadi serangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide merupakan ilmu terapan dari sinematografi (Kardewa & Siahaan, 2017).

Ada 3 pencahayaan yang digunakan untuk mengambil gambar adalah sebagai berikut (Wambecke, Vergne, Bonneau, & Thollot, 2016):

1. *Key Light* pencahayaan yang menerangi objek yang dominan sehingga memiliki hasil yang cukup tinggi dan tidak menghasilkan detail bayangan yang baik dan penempatannya akan disesuaikan kebutuhan. Penempatannya 45 derajat di sisi kanan/kiri objek
2. *Fill Light* pencahayaan sekunder untuk key light yang akan ditempatkan di sisi yang berlawanan dari objek. Untuk penerangannya tidak terang dengan key light, sehingga digunakan untuk mengisi bayangan yang dihasilkan key light. Fill light membantu mengurangi kontras yang dihasilkan oleh key light sehingga gambar terlihat lebih natural.
3. *Back Light* pencahayaan yang ditempatkan di belakang objek dan pencahayaannya objek dari belakang. Back light menambah kedalaman gambar, sehingga menghasilkan tampilan gambar menjadi tiga dimensi.

Ama, Yudani, & Prayanto (2014) sinematografi ada 3 fase sinematografi yaitu:

1. Pra Produksi

Segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi seperti menentukan ide, melakukan riset, *synopsis*, dan perancangan *storyboard*. *Storyboard* adalah visualisasi yang berbentuk sketsa gambar dan digunakan untuk mempercepat proses pengambilan gambar di lapangan.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap eksekusi dari perencanaan pra-produksi yang sudah dibuat akan dikembangkan. Menurut Sucitra, Darmawiguna, & Pradnyana (2017) dalam tahapan produksi dilakukan beberapa hal, antara lain:

1. *Video Production*

Tahap ini melakukan pengambilan gambar video, sesuai dengan *storyboard* dan *storyline* yang telah dibuat.

2. *Audio Production*

Tahap ini melakukan pembuatan audio yang akan digunakan pada video.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini adalah produksi yang sudah selesai menjadi hasil akhir. Yang dilakukan adalah proses pengeditan, *rendering* dan *mixing* pada film. Tahap pasca produksi melakukan beberapa hal (Sucitra et al., 2017), antara lain:

1. *Editing Video*

Tahap ini melakukan *editing* pada video yang telah dibuat. *Editing* ini berupa penggabungan seluruh hasil video, pengisian latar musik yang telah dibuat pada tahap *audio production*, *transisi* antar video, penambahan efek animasi dan *color grading*.

2. *Editing Audio*

Yang dilakukan tahap ini adalah proses membersihkan suara-suara yang dirasa mengganggu dan tidak diperlukan untuk video yang didapatkan saat pengambilan gambar.

3. *Mixing*

Kemudian setelah tahap *editing* selesai, maka akan dilanjutkan ke tahap *mixing*. Tahap ini melakukan penggabungan dari video dan audio.

4. *Rendering*

Tahap ini merupakan tahap akhir dengan penggabungan video yang sudah diedit, disatukan, disusun, dan dipadukan dengan audio yang sesuai.

2.2.4 Video Pembelajaran

Media yang menyajikan visual dan video yang berisi materi pembelajaran seperti konsep, prinsip prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan pengertian media video pembelajaran (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018). Media pembelajaran merupakan alat penghubung antara pengajar dengan siswa, sehingga sebagai alat untuk mengolah materi pembelajaran agar menjadi materi yang dapat disampaikan secara terpadu dan baik. Kelebihan dari video pembelajaran adalah dapat

memberikan pesan pembelajaran yang lebih merata kepada peserta didik (Handziko & Suyanto, 2015). Tujuan dari video pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa untuk menguasai konsep pelajaran yang disampaikan melalui video tersebut. Video pembelajaran memiliki keunggulan lain adalah mampu menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu, sehingga pembelajaran mampu dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Kelebihan media video pembelajaran adalah

1. Bagus dalam menerangkan suatu proses.
2. Materi yang disampaikan dapat diterima secara rata oleh siswa.
3. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
4. Lebih efektif, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan
5. Memberi pengaruh positif dengan memberi kesan yang mendalam.

Video pembelajaran dapat dilakukan secara online (Wigati, Rahmawati, & Widodo, 2018). Video online sering digunakan untuk media pembelajaran. Sehingga media sosial Youtube pun dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran online. Media pembelajaran yang mempermudah untuk peserta didik dalam belajar dan dapat dilihat kapan pun dapat menggunakan sosial media seperti Youtube yang merupakan keuntungan dari media pembelajaran video online.

Tahap dalam penyusunan video pembelajaran yaitu:

1. Mempersiapkan kantor produksi dan tim produksi.
2. Menyusun storyboard dan jadwal pengambilan video.
3. Melengkapi peralatan
4. Melengkapi kebutuhan

5. Survey lokasi.

Penelitian oleh Putra & Wulandari (2016), menerapkan media pembelajaran menggunakan video dapat meningkatkan prestasi proses belajar siswa kelas XI IPS

2. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran video memudahkan mengajar dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, memudahkan siswa memahami materi pelajaran, pada saat belajar lebih mudah digunakan, mampu menarik perhatian siswa pada saat belajar.

Suprayogi & Kristanto (2017) meneliti pengembangan sebuah media pembelajaran yang menggunakan video pada mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat model prototipe media video pembelajaran. Hasil dari penelitian ini terbukti bahwa mahasiswa dapat lebih mengerti atau meningkatkan pemahaman tentang materi yang menggunakan lighting dalam fotografi.

Penelitian dalam menggunakan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar sangatlah efektifitas (Hadi, 2017). Media pembelajaran video terbukti dalam proses belajar lebih mudah diserap oleh siswa, siswa juga tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah mampu memberikan informasi yang konkret dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk lebih semangat belajar, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.