

Implementasi Video Pembelajaran Berbasis Multihost Podcast Pada Materi Konsep Multimedia

Feggie Violency Tarigan¹, Afdhol Dzikri, S.ST, M.T²

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam¹

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam²

feggieviolencyy@gmail.com¹, afdhol@polibatam.ac.id²

Article Info

Article history:

Received Oct 12th, 2022

Revised Nov 20th, 2022

Accepted Dec 26th, 2022

Keyword:

Video Pembelajaran
Multihost Podcast
Konsep Multimedia

ABSTRACT

Learning through digital means is a modern method of education that has been influenced by rapid development of communication technology and information in the era of industrial revolution 4.0. In universities, teaching and learning activities have been changed because of the COVID-19 pandemic. Multihost podcasts based on learning videos have emerged as an alternative learning media for online study in Multimedia Concept programs. Based on the results of distributing a questionnaire, the research method used has been a 4D Model with the conclusion that multihost podcast-based learning videos are highly feasible with a percentage rate of 86,8% from the perspective of video display, learning content and understanding. As an effective and efficient learning medium, podcasts have substantial potential for university students.

Copyright © 2022 Journal of Applied Multimedia and Networking.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Afdhol Dzikri, S.ST, M.T,
Prodi Multimedia Jaringan, Teknik Informatika,
Politeknik Negeri Batam,
Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi membuat perubahan dalam sistem pendidikan yang melahirkan fitur-fitur baru. Perubahan dunia pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti perubahan kurikulum, pembelajaran baru, dan penyelesaian sekolah dan fasilitas. Salah satu inovasi penyampaian atau strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah dengan video pembelajaran. Media pembelajaran dengan video dianggap mempermudah hafalan dan pemahaman seseorang, karena tidak hanya ditangkap atau diterima menurut pemahaman manusia, tetapi juga digunakan dalam pengajaran dan pendidikan karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran jarak jauh [1,2].

Penerapan media pembelajaran di perguruan tinggi dapat dikembangkan dengan berbagai model salah satunya video *podcast* yang berisi tentang materi perkuliahan. *Podcast* adalah siaran yang direkam secara digital dari internet, biasanya dalam format *episodic*. Kebanyakan *podcast* dalam format audio, tetapi baru-baru ini ada juga format video. Banyak institusi pendidikan yang sudah menerapkan *podcast* ke suatu sistem pendidikan dan menerima *output* yang positif. Hal ini didukung oleh kemudahan dalam proses produksi & mendistribusikan konten serta banyaknya cara *podcast* dapat meningkatkan pengalaman belajar.

Podcast memudahkan dan mempercepat mahasiswa untuk mendapatkan gambaran tentang materi yang akan dibahas, memungkinkan mahasiswa untuk mendiskusikan materi yang ada. *Podcast* menjadi sarana untuk menghubungkan mahasiswa dengan lingkungan kampus sehingga mahasiswa bisa mendengar cerita yang menginspirasi yang membantu untuk lebih terlibat dalam perkuliahan dan mengembangkan keterampilannya [3].

Kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi mengalami perubahan akibat pandemik Covid-19. Perubahan tersebut terletak pada kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan tatap muka di lingkungan kampus kini harus dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran jarak jauh. Video *podcast* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah konsep multimedia, yang merupakan salah satu mata kuliah di Program Studi Multimedia dan Jaringan pada Politeknik Negeri Batam. Dengan video *podcast* tersebut, dosen yang mengajar dapat memanfaatkan multimedia komunikatif sebagai sarana prasarana pemberian materi maupun tugas-tugas perkuliahan kepada mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut maka dirancang dan dibuat sebuah media video pembelajaran berbasis *podcast* pada mata kuliah Konsep Multimedia yang bersifat komunikatif, agar menimbulkan rangsangan atau ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang disajikan di dalamnya. Dengan unsur multimedia seperti teks, suara, gambar dan video yang dapat memberi kemudahan dalam penyampaian materi secara komunikatif sehingga waktu yang diperlukanpun juga semakin efisien.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Dasar Teori

A. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan materi audio visual, termasuk materi pengajaran yang mencakup konsep, prinsip, prosedur, dan keterampilan berpikir kritis untuk memahami materi yang diajarkan [4]. Video itu sendiri adalah alat bantu audio-visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan/materi.

B. *Podcast*

Podcast sedang menjadi tren di Indonesia. Banyak konten kreator membuat konten dengan video dan efek suara yang berkualitas baik. Penonton tertarik dengan visibilitas konten dengan konsep ini, karena ada diskusi mendalam yang disajikan dengan santai.

Saat ini, *podcast* mengacu pada materi berformat video. Oleh karena itu, definisi *podcast* dapat merujuk ke *podcast* audio atau video. Apple sendiri mendefinisikan *podcast* sebagai siaran audio dan video yang tersedia di Internet yang dapat diputar di perangkat portabel atau komputer seperti iPad, iPod, dan Mac [5]. Saat ini, *podcast* telah menjadi aplikasi yang banyak digunakan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dan memudahkan orang untuk mendengarkan hal-hal yang ingin diketahui.

C. *Video Podcast*

Video Podcast adalah video dengan episode program yang tersedia di internet yang menggunakan format file yang sama. Apple sendiri menerjemahkan *podcast* menjadi siaran audio dan video yang dapat diputar di perangkat portabel atau komputer melalui Internet. Pada dasarnya, kata *podcast* didefinisikan sebagai perangkat audio atau video yang tersedia di Internet yang dapat ditransmisikan ke komputer pribadi atau ponsel secara gratis atau dengan berlangganan. Di Indonesia, *podcast* akan menjadi populer dalam bentuk video. Misalnya channel YouTube Deddy Corbuzier, Denny Sumargo, dan channel YouTube lainnya.

D. Konsep Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan teks, audio, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dengan alat dan koneksi yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi [6]. Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai penggunaan berbagai media untuk menyampaikan informasi berupa teks, audio, grafik, animasi, dan video.

Konsep Multimedia merupakan salah satu mata kuliah di jurusan Teknik Informatika dalam program studi Multimedia dan Jaringan. Kuliah dimulai dengan memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar multimedia, seperti mendefinisikan jenis-jenis pengetahuan multimedia. Termasuk di dalamnya gambaran awal materi yang diberikan selama perkuliahan tentang proses pembuatan konten multimedia, termasuk jenis-jenis *resource* yang dibutuhkan. *Software*, *hardware*, baik manusia, kemudian jenis kompresi data multimedia dan formatnya (baik teks maupun suara (*voice / voice*). Memperkenalkan audio/musik, gambar diam (*still image*), dan video (*videos*). Penggunaan aplikasi yang umum digunakan dalam industri Setelah memahami berbagai representasi data multimedia, membekali siswa dengan jaringan data multimedia dan pengetahuan distribusi seperti desain jaringan multimedia dan berbagai metode distribusi meningkat. Multi-teknologi telah diperkenalkan. Media terbaru adalah *augmented reality*, diakhiri dengan pengenalan konsep budaya baru, budaya digital, pada pergantian milenium.

E. Multihost Podcast

Multi-host biasanya diisi lebih dari satu host, sehingga terdengar lebih ramai daripada *podcast* solo. Jika baru mengenal *podcast* dan memiliki teman sangat disarankan untuk memulai dengan jenis *podcast* ini. Setiap orang mempunyai pendapat & pandangan yang berbeda, dan terdapat hiburan buat pendengar yang menikmati debat [7].

F. Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial [8]. Skala likert menggunakan item instrumen berupa pertanyaan atau deskripsi dari berbagai disiplin ilmu yang dikembangkan oleh penulis. Perangkat atau instrumen yang menggunakan skala Likert memiliki 5 opsi dari sangat setuju (SS) hingga sangat tidak setuju (STS). Berikut langkah langkah untuk menganalisis data.

1. Menghitung skor Skor = T x Pn
Dimana T adalah jawaban total responden dalam satu pertanyaan dan Pn adalah skor likert.
2. Setelah skor diketahui, langkah selanjutnya adalah menentukan eksponen persentase.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase
n = Jumlah skor idel
f = Jumlah skor hasil penelitian
100% = Bilangan konstan

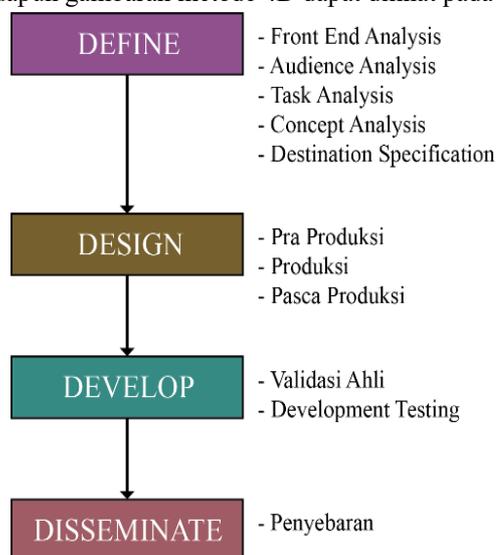
3. Hasil perhitungan index akan dievaluasi dengan merujuk interval penilaian.

Tabel 1. Tabel penilaian interval

No	Kriteria	Rentang Index
1	Sangat Layak	80% - 100%
2	Layak	60% - 79,99%
3	Cukup Layak	40% - 59,99%
4	Tidak Layak	20% - 39,99%
5	Sangat Tidak Layak	0% - 19,99%

2.2 Analisis dan Perancangan

Metode yang diterapkan dalam pembuatan Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* ini mengacu pada Metode Pengembangan 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (Penyebaran). Adapun gambaran metode 4D dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan 4D
sumber : dokumen pribadi

A. *Define* (Tahap Pendefinisian)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendefinisikan atau menentukan kebutuhan produk. Dengan cara mengumpulkan informasi yang digunakan untuk mengembangkan produk. Dalam tahapan *define* dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

1. *Front-end Analysis* (Analisis Awal Akhir)

Analisis awal digunakan untuk mengetahui dasar permasalahan dalam mengembangkan produk. Masalah yang menjadi dasarnya adalah Mata Kuliah Konsep Multimedia pada Program Studi Multimedia dan Jaringan merupakan Mata Kuliah pada semester Ganjil 2022, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berfungsi menarik perhatian serta minat target mahasiswa. Beberapa tipe *podcast* yang biasanya ditemui.

- a. Wawancara, format ini adalah yang paling komprehensif dengan dua presenter membahas bintang tamu yang berbeda di setiap episode. Ini agak populer karena tidak banyak yang harus disiapkan. Rencana umum mencakup pencarian bintang tamu dan topik yang akan dibahas dalam episode tersebut. Kemudian dibuat daftar pertanyaan, dan tentu saja memerlukan beberapa keterampilan dalam memulai jenis *podcast* ini.
- b. Tunggal, pertunjukan individu dapat dibuat dalam bentuk *podcast*, karena sifatnya yang sederhana. Biasanya, monolog akan dikutip sepanjang acara. Dari sudut pandang teknis, *podcast* adalah hal yang paling mudah untuk dibuat karena hanya perlu menulisnya dan memiliki topik untuk dibicarakan.
- c. *Multi-host*, jenis *podcast* ini diselenggarakan oleh dua atau lebih presenter. Tidak seperti *podcast*, tidak ada bintang tamu di sini. Presenter memperdebatkan atau mendiskusikan sesuatu tentang topik tersebut. Tipe ini membawa lebih banyak hiburan dan nilai bagi pendengarnya. [9]

Jika dilihat dari jenisnya maka dapat dikelompokkan:

- a. *Podcast* biasanya berbentuk audio. Dibuat dengan rekaman audio dan formatnya adalah .mp3.
 - b. *Podcast* yang disempurnakan, yang menggunakan audio dengan *slide &* gambar tambahan. Hal ini biasanya digunakan untuk presentasi dengan narasi dan bab. Format yang digunakan adalah .mp4a atau .mp4b, tetapi dapat juga berupa file .mov dan bahkan .PDF.
 - c. *Vodcast*, atau video *podcast*. Dibuat dengan *camera recorder* dan video digital serta formatnya berupa .mp4 atau .mov.[10]
Berdasarkan diskusi dengan koordinator Mata Kuliah Konsep Multimedia untuk Prodi Multimedia dan Jaringan Politeknik Negeri Batam maka dibuatlah sebuah *multihost podcast* dengan jenis *Vodcast*.
2. *Audience Analysis* (Analisis Penonton)
Audience analysis atau analisis penonton, berfungsi untuk menentukan siapa target penontonya. Berdasarkan wawancara dengan Koordinator Mata Kuliah Konsep Multimedia yang akan menjadi target adalah mahasiswa Program Studi Multimedia dan Jaringan Politeknik Negeri Batam atau mahasiswa Program Studi Multimedia dan Jaringan di luar Politeknik Negeri Batam
 3. *Task Analysis* (Analisis Tugas)
Analisis tugas adalah fase pengumpulan prosedur untuk menentukan konten atribut di dalam Video Pembelajaran Berbasis Multihost Podcast Materi Konsep Multimedia yang mengacu pada karakteristik *podcast* bisa berupa:
 - a. Produksi hanya satu kali.
 - b. Produksi berlanjut dengan “segmen” harian, mingguan, bulanan yang baru
 - c. Saat *podcast* mengunduh konten baru, *podcast* akan diunduh secara otomatis.
 - d. Dapat didengar kapan saja, dimana saja.
 4. *Concept analysis* (Analisis Konsep)
Concept analysis adalah langkah dalam pemilihan sistematis dan definisi konsep kerja berdasarkan analisis *front-end*. Analisis ini menjadi dasar untuk menyusun pembuatan Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia. Terdapat sebuah struktur yang harus diperhatikan saat proses pembuatan, yaitu bagian materi, latar properti, *framing* dan suara.
 5. Spesifikasi Tujuan
Pada tahapan *front-end analysis* sudah ditentukan dasar permasalahannya yaitu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berupa Video *Multihost Podcast* untuk membantu perkuliahan Konsep Multimedia untuk Prodi Multimedia dan Jaringan Politeknik Negeri Batam. Maka pada tahap spesifikasi tujuan berfungsi untuk merumuskan hasil konsep analisis lain yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk membatasi penelitian dan tidak menyimpang dari tujuan tersebut. Tujuan yang telah ditetapkan adalah untuk membuat sebuah *Multi Host Podcast* satu episode dengan 3 part video yang saling berkaitan/bersambung dengan judul “Konsep Multimedia-Multimedia Seputar Fotografi.

B. Design

Tahap *design* bertujuan untuk merancang dan membuat *design* sebelum melakukan produksi. *Design* terbagi 3 tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

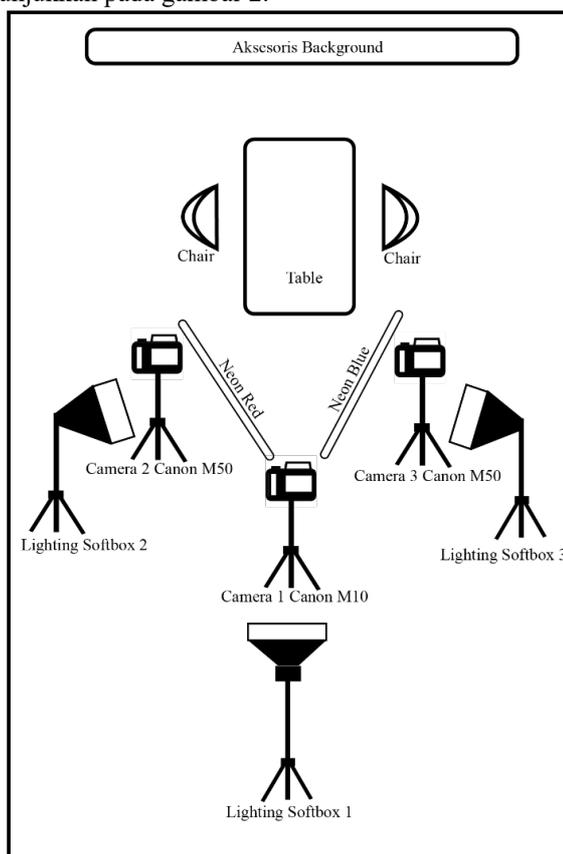
1. Pra-produksi

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan naskah sebagai susunan teori yang akan disampaikan di dalam video. Pada tahap ini juga dilakukan proses perancangan synopsis, *storyboard* dan mendesain ruangan agar mempermudah pembuatan video. Berikut sinopsis dari tugas akhir video pembelajaran tersebut:

Pada video pembelajaran berbasis *multihost podcast* ini menjelaskan tentang materi pada mata kuliah Konsep Multimedia pada program studi Multimedia dan Jaringan di Politeknik Negeri Batam. Isi materi yang dijelaskan sesuai dengan RPS yang di buat.

Pada tugas akhir ini dibuat sebuah video dengan delapan (8) judul materi, yang mana salah satu judul mata kuliah dari video tersebut akan diuji sesuai dengan penelitian. Video pembelajaran ini dibuat dan dikemas sebaik mungkin dari segi tata kamera, tata *lighting* dan tata artistik agar lebih menarik.

Perancangan dari tata panggung atau *floorplan* yang dimulai dengan proses yang digambarkan dengan garis *outline* set berskala sebagai rencana untuk memudahkan tahap produksi seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. *Floorplan*
Sumber: Dokumen Pribadi

Storyboard adalah representasi visual dari ide pertama, memberi gambaran umum tentang konten. Gambar 3 menunjukkan *storyboard* untuk produksi video.

<p>Nama Scene: Logo Kemandirian & Logo Poltekam</p>  <p>Deskripsi: Menampilkan logo kemandirian dan logo poltekam secara bersamaan dengan menggunakan efek fade in dan fade out.</p>	<p>No Scene: 1</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Narasi: -</p> <p>Urutan Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi Animasi Effect: Fade in / Fade out</p>	<p>Nama Scene: Logo Kampus Merdeka</p>  <p>Deskripsi: Menampilkan logo kampus merdeka dengan menggunakan efek fade in dan fade out.</p>	<p>No Scene: 2</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Narasi: -</p> <p>Urutan Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi Animasi Effect: Fade in / Fade out</p>
<p>Nama Scene: Host Podkaster</p>  <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan gaya angle kamera.</p>	<p>No Scene: 3</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Narasi: Lampiran</p> <p>Urutan Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi Animasi Effect: Cut to</p>	<p>Nama Scene: Host Podkaster 1</p>  <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan kamera sisi kanan.</p>	<p>No Scene: 4</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Narasi: Lampiran</p> <p>Urutan Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi Animasi Effect: Cut to</p>
<p>Nama Scene: Host Podkaster 2</p>  <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan kamera sisi kanan.</p>	<p>No Scene: 5</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Narasi: Lampiran</p> <p>Urutan Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi Animasi Effect: Cut to</p>	<p>Nama Scene: Logo Penutup</p>  <p>Deskripsi: Menampilkan logo penutup dengan menggunakan efek fade in dan fade out.</p>	<p>No Scene: 6</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Narasi: -</p> <p>Urutan Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi Animasi Effect: Fade in / Fade out</p>

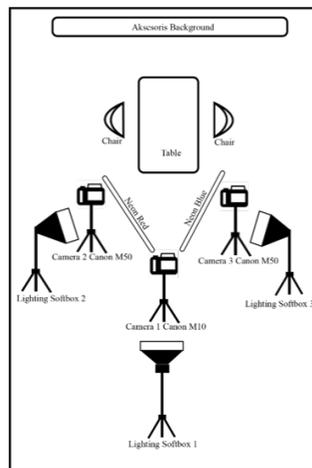
Gambar 3. *Storyboard Video*
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Produksi

Tahap produksi adalah proses pembuatan tata artistik, proses rekaman hingga *editing* dan *rendering*.

a. Tata artistik

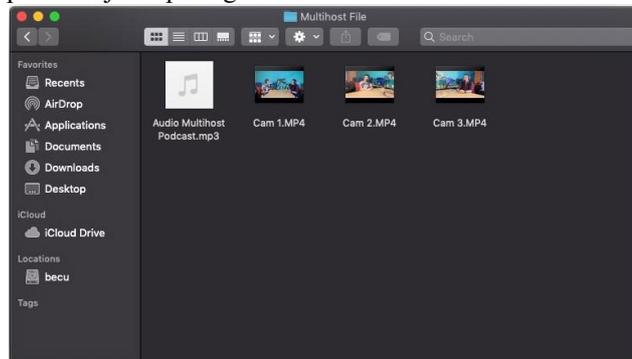
Tata artistik yaitu mendesain ruangan atau tata letak properti sesuai dengan desain seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Tata Artistik
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Proses Rekaman

Pada tahap ini yaitu merekam audio dan video sesuai *storyboard* dan sinopsis yang telah dibuat seperti disajikan pada gambar 5.



Gambar 5. Proses Rekaman

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Editing

Di dalam tahapan ini, proses *editing* dilakukan terhadap semua komponen yang telah dikumpulkan sebelumnya. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 6 sebagai bagian penyempurnaan video yang telah dibuat sesuai dengan naskah dan *storyboard*.

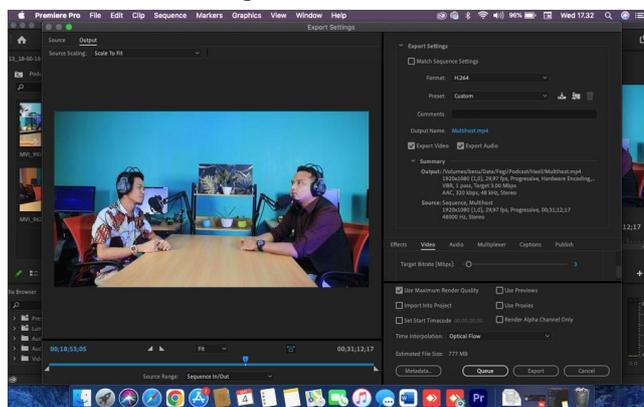


Gambar 6. Proses Editing

Sumber: Dokumen Pribadi

a. Proses Rendering

Rendering merupakan tahapan terakhir dalam produksi, dimana semua file yang sudah di edit sesuai dengan perancangan akan di *export* menjadi satu video dengan format mp4 seperti terlihat pada gambar 7. Pada tahap ini, terdapat 3 part video di satu episode judul materi fotografi dalam mata kuliah konsep multimedia.



Gambar 7. Tahap Rendering

Sumber: Dokumen Pribadi

3. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah pengujian hasil akhir dengan melakukan pencocokan hasil dengan rancangan yang telah dibuat seperti yang ditunjukkan pada gambar 8.

<p>Nama Scene: Logo Kemahidul & Logo Pribadi</p> <p>No Scene: 1</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: -</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Fade in / Fade out</p> <p>Deskripsi: Menampilkan logo kemahidul dan logo pribadi secara bersamaan dengan menggunakan efek fade in dan fade out</p>	<p>Nama Scene: Logo Kampus Merdeka</p> <p>No Scene: 2</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: -</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Fade in / Fade out</p> <p>Deskripsi: Menampilkan logo kampus merdeka dengan menggunakan efek fade in dan fade out</p>	<p>Nama Scene: Logo Kemahidul & Logo Pribadi</p> <p>No Scene: 1</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: -</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Fade in / Fade out</p> <p>Deskripsi: Menampilkan logo kemahidul dan logo pribadi secara bersamaan dengan menggunakan efek fade in dan fade out</p>	<p>Nama Scene: Logo Kampus Merdeka</p> <p>No Scene: 2</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: -</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Fade in / Fade out</p> <p>Deskripsi: Menampilkan logo kampus merdeka dengan menggunakan efek fade in dan fade out</p>
<p>Nama Scene: Host Podcast</p> <p>No Scene: 3</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: Lantipras</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Cut to</p> <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan tipe style: lantipras</p>	<p>Nama Scene: Host Podcast 1</p> <p>No Scene: 4</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: Lantipras</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Cut to</p> <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan lantipras satu kali</p>	<p>Nama Scene: Host Podcast</p> <p>No Scene: 3</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: Lantipras</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Cut to</p> <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan tipe style: lantipras</p>	<p>Nama Scene: Host Podcast 1</p> <p>No Scene: 4</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: Lantipras</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Cut to</p> <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan lantipras satu kali</p>
<p>Nama Scene: Host Podcast 2</p> <p>No Scene: 5</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: Lantipras</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Cut to</p> <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan lantipras satu kali.</p>	<p>Nama Scene: Logo Penuip</p> <p>No Scene: 6</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: -</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Fade in / Fade out</p> <p>Deskripsi: Menampilkan logo pemateri dengan menggunakan efek fade in dan fade out</p>	<p>Nama Scene: Host Podcast 2</p> <p>No Scene: 5</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: Lantipras</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Cut to</p> <p>Deskripsi: Menampilkan pemateri dengan menggunakan lantipras satu kali.</p>	<p>Nama Scene: Logo Penuip</p> <p>No Scene: 6</p> <p>No Sequence: 1</p> <p>Scene: -</p> <p>Clipping Frame: 1920x1080</p> <p>Deskripsi: Animasi Effect: Fade in / Fade out</p> <p>Deskripsi: Menampilkan logo pemateri dengan menggunakan efek fade in dan fade out</p>

Gambar 8. Hasil Rancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri berdasarkan evaluasi validator ahli dan uji pengembangan produk. Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Pada Materi Konsep Multimedia yang sudah di validasi dan sudah melalui tahapan revisi diuji coba produk kepada *audience*.

A. Validasi Ahli

Validasi ahli adalah tahap dimana sejumlah pakar diminta untuk mengevaluasi video pembelajaran dari segi teknik, berbentuk umpan balik. Video Pembelajaran yang dibuat kemudian dievaluasi oleh dosen ahli dan praktisi untuk memastikan kelayakan produk Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast*. Hasil penilaian dan evaluasi saran yang diberikan akan digunakan untuk memperbaiki Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia agar lebih efektif dan memiliki kualitas yang baik. Proses validasi menggunakan penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan untuk para ahli media berupa kuesioner yang berisi pernyataan mengenai aspek- aspek yang menjadi pertimbangan dari masukan ahli adalah materi, latar properti, *framing* dan suara dengan tabel responden yang mengacu pada [11]. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia secara keseluruhan memiliki rata-rata persentase sebesar 84,2% maka dari itu dapat disimpulkan berdasarkan tabel interval penilaian, bahwa Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Pada Materi Konsep Multimedia sudah Sangat Layak atau sangat disetujui oleh para ahli media, Tabel 2 adalah ringkasan hasil analisis validasi ahli.

Berikut nama ahli dan bidang keahlian yang akan diminta untuk mengevaluasi video pembelajaran dari segi teknik dan berbentuk umpan balik terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Data dosen ahli dan praktisi animasi

No	Nama	Email	Pekerjaan
1	Muchamad Fajri Amirul Nasrullah	fajri@polibatam.ac.id	Dosen Polibatam
2	Alfian	alfian@polibatam.ac.id	Laboran Jurusan IF
3	Ihsan Verdian	Ihsanverdian@yahoo.com	Dosen Polibatam
4	Felix Putra	fputtra99@gmail.com	Freelance Photographer
5	Jonathan Elsson	jonathan.elsson@gmail.com	Freelance Photographer
6	Sean	Seanclaralara@gmail.com	Media creative
7	Hugo Santanna	hugosanss7@gmail.com	Photographer

Masukan dan saran yang digunakan untuk menyempurnakan Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia agar video pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Masukan dan saran disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Masukan dan saran

No Partisipan	Saran
P1	Lebih diperbanyak lagi materi yang lebih dalam mengenai fotografi dan perkembangan fotografi
P2	komposisi kamera utama agak miring. kamera yg mengarah ke pak fandi kayaknya ngga fokus. headroom kedua pembicara kurang luas
P3	Agar lebih menarik, mungkin bisa ditambahkan motion graphic ketika pemateri sedang menjelaskan materi
P4	Tidak Ada
P5	Sebaiknya audio podcaster dan narasumber lebih seimbang agar pendengar lebih nyaman
P6	Lebih baik jika videonya lebih pendek
P7	Saya kira untuk kualitas video baik secara teknis dan isinya, sudah sangat baik. Hanya saja mungkin untuk pencahayaanya masih ada shadow, walaupun ini bukan permasalahan yang berarti karena narasumber dapat terlihat sangat jelas.

B. Uji Pengembangan

Setelah melakukan validasi ahli dan perbaikan, maka produk akan di uji coba kepada mahasiswa/i dengan program studi multimedia dan jaringan sebagai responden untuk mengetahui efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia setelah menyaksikan *Multihost Podcast* satu episode dengan judul “Konsep Multimedia- Multimedia Seputar Fotografi”. Analisis dilakukan dengan penelitian kuantitatif, dan metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Instrumen penelitian yang dipakai pada uji pengembangan berupa kuesioner yang berisi pertanyaan maupun pernyataan mengenai Unsur Tampilan, Pengetahuan dan Pemahaman untuk mengetahui efektivitas produk, kuesioner akan disebarkan kepada 30 orang responden (teknik sampling jenuh) melalui *google* formulir yaitu jumlah mahasiswa/i dengan program studi multimedia dan jaringan yang aktif. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana keefektifan Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* dan respon para mahasiswa terhadap Video Pembelajaran. Adapun hasil perhitungan kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil kuesioner uji coba Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Indikator	Presentase
1	Video podcast memberikan pengetahuan tentang materi konsep multimedia	Edukasi	88,6%
2	Video podcast ini memberikan pengetahuan pentingnya belajar konsep multimedia		
3	Video podcast memaparkan materi tentang multimedia seputar fotografi	Pemahaman	84,6%
4	Saya mengerti isi materi yang disampaikan di dalam video podcast ini		
5	Video podcast ini menampilkan kualitas gambar yang baik dan layak dilihat	Tampilan	87,6%
6	Audio podcast ini terdengar jelas, jernih, dan layak didengar		
Rata-rata Persentase:			86,8%

Jumlah rata-rata persentase memiliki nilai sebesar 86,6%, Berdasarkan tabel penilaian interval, nilai tersebut dikategorikan Sangat Setuju atau Sangat Layak. Dapat diartikan bahwa mahasiswa sudah paham dan dapat menerima informasi.

3.2. Disseminate (Penyebaran)

Tahapan terakhir dari metode ini adalah penyebaran. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memperluas pengembangan produk penelitian yang dihasilkan. Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia setelah menyaksikan *Vodcast* satu episode dengan judul “Konsep Multimedia- Multimedia Seputar Fotografi” akan diserahkan kepada Koordinator Mata Kuliah Konsep Multimedia Prodi Multimedia dan Jaringan untuk disebarluaskan melalui kanal youtube dan ditampilkan saat sesi perkuliahan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia telah selesai diproduksi dengan menggunakan metode pengembangan 4D, yang menghasilkan *output* berupa *Vodcast* satu episode dengan judul “Konsep Multimedia- Multimedia Seputar Fotografi” dengan tiga *part* video. Berdasarkan validasi ahli yang dilakukan diketahui bahwa nilai rata-rata presentase adalah 84,2% berdasarkan tabel interval penilaian Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia sudah sangat disetujui/layak, namun memiliki beberapa masukan dari para ahli.
2. Berdasarkan hasil analisis dari Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* Materi Konsep Multimedia masuk ke dalam kategori sangat setuju atau sangat layak dari Unsur Tampilan, Pengetahuan dan Pemahaman tingkat keefektifan Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* sebesar 86,8% dengan makna Video Pembelajaran Berbasis *Multihost Podcast* siap untuk disebarluaskan

REFERENCES

- [1]. R, Maulinda. (2021, Maret 28). "Inovasi Media Pembelajaran Daring"
Diakses dari: <https://www.kompasiana.com/rerinmaulinda9320/60606b048ede487e60025472/inovasi-media-dalam-pembelajaran-daring-teks-opini-kelas-xii>
- [2]. Sukmawati, Fatma (2021) *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group
- [3]. S, Muthi Sabila. (2020, Juni 03). "Inspiratif: Memanfaatkan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Daring".
Diakses dari: <http://new.widyamataram.ac.id/content/news/inspirasi-memanfaatkan-podcast-sebagai-media-pembelajaran-daring#.YsZFBoRByUI>
- [4]. Agung P, Ramadhana, Saida Ulfa, Dedi Kuswandi. (2017). *Pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS di sekolah menengah*
- [5]. Efi Fadilah, Pandan Yudhaprimesti, Nindi Aristi (2017) *Podcast sebagai alternatif distribusi konten audio*.
- [6]. M, Jalaludin (2019, Nov 6). "Perkembangan Teknologi Multimedia".
Diakses dari: <https://medium.com/multimedia-tech/perkembangan-teknologi-multimedia-496fdd7db3b0>
- [7]. Maulana Adieb (2021, Desember 10). "A passionate Content Writer who studied Indonesian literature and enjoys learning about SEO."
Diakses dari: https://glints.com/id/lowongan/podcast-adalah/#.YX6p_i2B2CQ
- [8]. Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- [9]. Agnes Sony(2022, Maret 23)."Apa itu Podcast dan Manfaatnya untuk Pemasaran Bisnis".
Diakses dari: <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/06/semakin-banyak-pendengarnya-inilah-tipe-tipe-podcast/>
- [10]. Agung P, Ramadhana, Saida Ulfa, Dedi Kuswandi. (2017). *Pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS di sekolah menengah*
- [11]. Cimpago, Ibrahim Taufik (2021) *Implementasi video pembelajaran berbasis podcast pada materi etika profesi dunia kerja*.