

03-Annisa-dkk-Rev1.docx

by

Submission date: 28-Jul-2021 06:31AM (UTC+0700)

Submission ID: 1624835502

File name: 03-Annisa-dkk-Rev1.docx (555.23K)

Word count: 4001

Character count: 25932



Video-Based Learning: Memenuhi Kebutuhan Peserta Didik dalam Mendapatkan Pengalaman Belajar yang Konkret

Annisa Indri Ayuningtias, A.S.¹, Fatma Hijrie Ismailia², Zydin Naufal Musyaffa³, Mahda Aulia Prasetya⁴

Universitas Pendidikan Indonesia^{1, 2, 3, 4}

anissaaaindri@upi.edu¹

Abstrak

Seluruh dunia saat ini menghadapi era disrupsi di mana semua hal terus berganti dan tergantikan. Tidak terkecuali dunia pendidikan. Proses belajar mengajar terus berkembang seiring berjalannya waktu. Masuknya unsur teknologi dalam hampir seluruh aspek kehidupan manusia merubah wajah pendidikan itu sendiri. Kebutuhan peserta didik tidak lagi sama dengan masa lampau. Metode yang digunakan di masa lampau tidak lagi dinilai efektif untuk dilaksanakan hari ini. Maka dilakukanlah penelitian-penelitian untuk mendapatkan suatu inovasi yang akan memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini. Lalu ditemukanlah salah satu inovasi yaitu *video-based learning* yang mungkin banyak orang sudah menggunakannya, tetapi tidak sedikit juga yang bahkan belum mengetahui kepopuleran dari metode satu ini. Fakta bahwa video adalah hal yang sangat mudah untuk diakses dan banyak digemari menjadikan metode ini memiliki andil penting dalam membantu proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: Media Video; Pembelajaran Berbasis Video; Teknologi Pembelajaran

Abstract

The whole world is currently facing an era of disruption where everything is constantly changing and being replaced. The world of education is no exception. The teaching and learning process continues to develop over time. The inclusion of elements of technology in almost all aspects of human life changes the face of education itself. The needs of students are no longer the same as in the past. The methods used in the past are no longer considered effective today. Therefore, research is carried out to obtain an innovation that will meet the needs of today's education. Then one of the innovations was found, namely *video-based learning* which maybe many people have used, but not a few who don't even know the popularity of this one method. The fact that videos are very easy to access and popular makes this method have an important role in helping the teaching and learning process.

Keywords: Video Media; Video Based Learning; Learning Technology

PENDAHULUAN

Commented [1]: Subjudul: Tahoma, 12 pt, Center, Bold

Metode pembelajaran yang sering digunakan di masa lampau seperti metode ceramah sudah tidak lagi dianggap efektif untuk pembelajaran zaman ini. Kebutuhan peserta didik untuk menghadapi zaman yang terus berkembang juga turut bertambah. Bukan lagi cukup hanya diberi teori dan asumsi. Peserta didik saat ini membutuhkan pengalaman belajar yang lebih riil untuk siap bersaing. Oleh karena itu, pendidikan terus mengalami inovasi baik berupa penemuan baru maupun pembaruan, baik dalam metode maupun strategi.

Fakta bahwa peserta didik saat ini terbagi dalam tiga jenis pembelajar. Tiga jenis pembelajar menurut DePorter (2010:110) dalam (Mulia & Tenggara, 2019) yaitu kinestetik (praga), audio (mendengar), dan visual (melihat) membuat dunia pendidikan perlu berbenah. Metode ceramah saja sudah tidak dapat diandalkan. Pendidikan saat ini harus memberi pengalaman belajar sama kepada peserta didik dengan semua jenis pembelajar. Terdapat banyak sekali inovasi dalam dunia pendidikan yang ditujukan untuk mengefektifkan dan mengefisiensi proses belajar dan mengajar. Salah satunya adalah strategi *video-based learning*. Fakta lain bahwa separuh dari bagian otak manusia dialokasikan untuk mempelajari dan mengamati sesuatu yang bersifat visual dapat menjadi petunjuk bahwa inovasi *video-based learning* merupakan cara yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik baik pembelajar yang bersifat visual, auditif, maupun kinestetik.

Kepopuleran video pada dekade terakhir juga merupakan argumen kuat untuk mendukung asumsi bahwa strategi ini memang mempunyai potensi besar dalam mengefektifkan dan mengefisiensi proses belajar mengajar. Data menunjukkan bahwa 59 orang jika harus memilih antara text dan video, mereka akan memilih video. Seseorang berpotensi menangkap pembelajaran dengan baik sebesar 95% saat menerima pesan tersebut dalam bentuk video, sedangkan hanya 10% jika melalui text saja.

Hal yang sangat berkontribusi dalam mempopulerkan video adalah masifnya penggunaan telepon pintar saat ini. Perangkat elektronik sudah sangat berkembang seiring dengan suburnya pertumbuhan teknologi. Dengan itu, sudah ada banyak hal tercakup hanya dalam genggam telepon pintar. Termasuk juga pendidikan yang saat ini proses belajar-mengajar sudah dapat dilaksanakan di manapun dan kapanpun hanya dalam genggam telepon pintar.

Era disrupsi di zaman system-sistem dan metode-metode terus berganti, berinovasi, dan tergantikan memaksa metode pembelajaran di masa lampau harus mengikuti zaman. Informasi-informasi di atas sudah sangat relevan apabila dihubungkan dengan fenomena populemya video di hampir seluruh kalangan saat ini, tidak terkecuali kalangan pelajar. Video sendiri juga sudah sangat beragam bentuk dan macamnya. Bukan hanya menampilkan pesan secara visual namun juga mempekerjakan indra pendengar bahkan mengikut sertakan peserta didik dengan jenis pembelajar kinestetik.

Dengan data dan fakta yang telah dipaparkan, terlihat bahwa *video-based learning* merupakan suatu upaya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik bukan hanya jenis pembelajar visual namun juga melibatkan peserta didik dengan kemampuan belajar auditif dan kinestetik.

TINJAUAN PUSTAKA

45

A. Video-Based Learning

Video-based learning atau pembelajaran berbasis video adalah proses pembelajaran yang banyak menggunakan video sebagai sumber dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis video ini juga adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan video yang telah direkam agar bisa membantu dalam proses pembelajaran (Robet, 2013). Proses pembelajaran berbasis video ini menggunakan media video

sebagai pusat pembelajaran suatu materi tertentu. Video based learning digunakan untuk memangkas ruang dan waktu dalam pembelajaran. Dengan adanya metode ini, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta dinamis.

Video-Based Learning ini mempunyai sejarah yang panjang sebagai metode pembelajaran di dalam kelas. Eksperimen pertama dimulai sejak zaman perang dunia kedua, yaitu dimana para prajurit perang dunia ke dua belajar dan dilatih menggunakan kombinasi antara audio dan *film strips* (Yousef, Chatti, & Schroeder, 2014). Dengan bantuan video dan audio pada pelatihan prajurit tersebut, dapat membantu percepatan dalam mendapatkan skill yang dibutuhkan pada saat berperang. Lalu pada akhir tahun 1960, televisi pendidikan telah digunakan sebagai alat tambahan didalam kelas, dan tentunya para guru dihadapkan dengan video dari pembelajaran sendiri, dan para guru harus meningkatkan performa dalam mengajar (Santagna, 2009). Lalu pada tahun 2000an, kelas mulai mendapatkan koneksi internet dan video digital interaktif seperti konferensi video mulai digunakan. Sampai sekarang, teknologi terbaru seperti *smartphone* yang dikombinasikan dengan sosial media seperti Youtube bisa berkontribusi untuk meningkatkan interaksi sosial dan membuat hal tersebut menjadi lebih mudah dalam mengintegrasikan antara video dan kegiatan pembelajaran (Snelson, 2012). Dengan perkembangan pembelajaran berbasis video tersebut dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Video based learning memiliki 8 jenis menurut Supriatna (2009) yaitu:

1. *Animated Video featuring Infographic and Text.*

Video jenis ini merupakan video yang berisi ilustrasi kartun atau animasi dengan disertakan infographic sederhana atau teks-teks sederhana.

2. *Scenario-based*

Scenario-based adalah video yang diciptakan dengan membuat skrip atau scenario sebelum pembuatan video yang akan digunakan di dunia pendidikan.

3. *Explainer Video featuring experts.*

Jenis ini menunjukkan bahwa video yang digunakan dalam pembelajaran bisa dapat merupakan penjelasan langsung dari ahli dalam materi tertentu, dibarengi dengan animasi atau ilustrasi yang lainnya.

4. *Explainer video featuring Concepts through a story.*

Jenis video ini, bisa dalam bentuk video animasi atau film. Dengan adanya video pembelajaran berdasarkan cerita ini, dapat membantu siswa dalam belajar memahami teks, memahami informasi dalam cerita tersebut, dan juga memahami moral yang terdapat pada cerita tersebut. (Nurizmawati, Apriliaswati, & Arifin, 2015)

5. *Video featuring Kinetic Text*

Jenis video kinetic yang memadukan teks ini dapat diekspresikan dalam tipografi digital dan dikombinasikan dengan temporalitas baru dalam ruang dan video kinetic ini dapat meningkatkan presentasi emosional dan pemindahan dari informasi ke dalam bentuk teks (Lim, 2016)

6. *Video featuring Kinetic Text and video behind*

Jenis ini sama dengan jenis *kinetic text*, akan tetapi ditambahkan dengan video seperti film atau animasi

7. *Videos featuring Whiteboard Animation*

Video animasi ini adalah video pembelajaran yang digambar pada papan tulis sebagai media nya. Animasi *whiteboard* ini bermanfaat untuk pembelajaran ilmu sosial dan bisa merasakan kenikmatan dan juga mudah dicerna materi dalam video tersebut. (Türkay, 2016)

8. *Interactive*

Jenis video ini menggabungkan penataan video non-linear dan penyajian informasi yang dinamis. (Meixner, 2017). Video interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mentransfer pengetahuan dari *short-term* memori ke *long-term* memori, juga dapat meningkatkan motivasi,

kepasan dan juga performa dalam pembelajaran. (Palaigeorgiou, Papadopoulou, & Kazanidis, 2019)

Dengan beragam jenis tersebut, guru bisa memilih jenis-jenis pembelajaran berbasis video tersebut sesuai dengan materi dan kebutuhan akan pembelajaran di dalam kelas terhadap siswa.

B. Kebutuhan Peserta Didik

Dalam menjalani kehidupan, peserta didik mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang tentunya sesuai dengan apa yang sedang dijalani. Dan kebutuhan-kebutuhan tersebut juga wajib dipenuhi agar peserta didik tersebut dapat melanjutkan hidup, mewujudkan kesenangan, dan kesejahteraan. Peserta didik dalam menjalani kehidupan sebagai manusia, harus mempunyai kebutuhan, karena kebutuhan ini adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh manusia untuk dapat mencapai kesejahteraan, sehingga apabila kebutuhan yang dimiliki tersebut tidak atau belum terpenuhi maka manusia tersebut akan merasa kurang sejahtera (Sada, 2017). Oleh karena itu, kebutuhan ini merupakan sesuatu yang sangat substansial dan sudah menjadi bagian dari diri manusia sejak dilahirkan, untuk memenuhi kesesuaian hidup yang normal sampai meninggal dunia (Andesta, 2018). Jadi, setiap individu mempunyai kebutuhan yang berbeda tergantung dari tujuan rasa nyaman dan ketentraman yang diinginkan oleh individu tersebut.

Mengenai kebutuhan, Abraham Maslow membangun suatu teori yang dikenal dengan teori "Hierarki Kebutuhan". Menurut Maslow sendiri, mengatakan bahwa suatu hal bisa dikatakan sebagai kebutuhan dasar jika memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Bila tidak ada menimbulkan penyakit
- b. Adanya hal tersebut dapat mencegah timbulnya penyakit
- c. Pemulihannya dapat menyembuhkan penyakit
- d. Pada situasi tertentu yang bersifat kompleks, dimana seseorang bisa memilih secara bebas, orang akan memilih hal tersebut dibandingkan dengan hal-hal yang lain (prioritas)
- e. Kebutuhan tersebut tidak aktif, lemah, atau secara fungsional tidak terdapat pada orang sehat (Siti Muazaroh, 2019)

Dalam teori "Hierarchy of Need" (Maslow, 1994) terdapat lima tingkatan kebutuhan, yaitu: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman dan juga perlindungan, kebutuhan akan rasa kasih sayang dan memiliki, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri (Iskandar, 2016). Jika dikaitkan dengan kebutuhan peserta didik, dapat dideskripsikan kedalam berikut ini:

1. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan ini adalah kebutuhan yang paling dasar dan yang paling kuat diantara kebutuhan manusia lain nya menurut teori Maslow tersebut. Jika kebutuhan ini belum terpuaskan, maka kebutuhan tingkat yang lebih tinggi lainnya tidak akan mungkin untuk memotivasi tingkah laku (Ozguner, 2014). Kebutuhan ini meliputi oksigen, makanan, minuman, sandang dan hal-hal lain nya yang dianggap primer/atau kebutuhan yang utama. Jika kebutuhan-kebutuhan primer tersebut tidak terpenuhi, maka manusia tidak akan hidup sebagaimana mestinya. Seperti yang dikatakan oleh (Muallimin, 2017) yaitu manusia dalam konsep al-Basyr adalah makhluk yang memiliki unsur biologis, dan tentunya sebagai makhluk hidup membutuhkan makanan dan minuman untuk bisa bertahan hidup. Selain makanan dan minuman, manusia khususnya peserta didik membutuhkan bajum celana dan peralatan sekolah untuk menunjang kebutuhan primernya. Seseorang dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik apabila kebutuhan fisiologis sudah terpenuhi (Niemiec & Ryan, 2009)

2. Kebutuhan akan rasa aman

Kebutuhan ini juga termasuk kedalam kebutuhan dasar yang ada di level bawah setelah kebutuhan fisiologis. Menurut Minderop (2016, 283) mengemukakan bahwa Kebutuhan akan rasa aman ini yaitu meliputi kebutuhan akan jaminan, stabilitas, proteksi, ketertiban, bebas dari ketakutan dan kecemasan (Noor & Qomariyah, 2019). Maka dari itu, siswa dalam dalam

melakukan pembelajaran di sekolah harus dipenuhi kebutuhan akan rasa aman ini. Segala bentuk potensi yang membahayakan rasa keamanan siswa harus dijaga. Ada berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman siswa yaitu: memberikan perhatian yang penuh, menciptakan lingkungan keluarga di sekolah, jauhi konflik, dan melindungi siswa dari bullying. (Andesta, 2018). Apabila siswa kehilangan rasa aman di sekolah, akan mempengaruhi kualitas belajar anak tersebut.

3. Kebutuhan akan rasa kasih sayang

Setelah kebutuhan fisiologis dan rasa aman sudah terpenuhi, maka rasa kasih sayang akan timbul dalam diri seseorang. Manusia khususnya siswa adalah makhluk sosial dan insan yang bersosial mempunyai kebutuhan yang berhubungan akan keberadaan seseorang dan pengakuan atas martabat dan harkatnya (Mendari, 2010). Kebutuhan rasa kasih sayang pada siswa dapat dilakukan dengan cara diberi hadiah (*reward*), dan misalnya mendengarkan cerita ketika siswa tersebut mempunyai masalah di dalam atau di luar sekolah. Dengan begitu, siswa akan merasa dicintai di luar rumahnya, dan hal itu juga akan memotivasi anak untuk belajar lebih lanjut.

4. Kebutuhan akan rasa harga diri

Kebutuhan seseorang ini dapat menimbulkan rasa percaya diri yang dimana ia merasa memiliki kemampuan, kredibilitas dan merasa berharga. Dalam kebutuhan harga diri ini terkandung harga diri dan penghargaan dari orang lain. Harga diri ini juga merupakan salah satu hal yang menentukan keberhasilan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya juga bagaimana seseorang tersebut melakukan penyesuaian dalam lingkungan sosial akan dipengaruhi oleh bagaimana individu tersebut dinilai keberhargaannya dirinya. (Sugeng Widodo, 2013). Cara untuk memenuhi kebutuhan akan rasa harga diri siswa di dalam kelas yaitu seperti pujian dari guru, diberi hadiah, dan diapresiasi pekerjaan yang telah dilakukannya. Jika hal tersebut dilakukan, maka akan mendorong rasa percaya diri siswa tersebut.

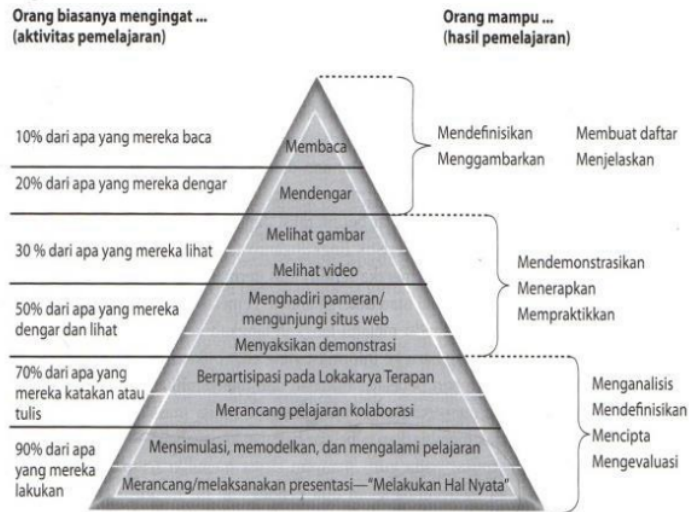
5. Kebutuhan akan aktualisasi diri

Kebutuhan aktualisasi ini adalah suatu kebutuhan dalam memenuhi dorongan manusia untuk menjadi seseorang yang sesuai dengan potensi dan keinginan dirinya. Aktualisasi diri ini juga merupakan penggunaan semua bakat yang dimiliki, pemenuhan kualitas dan kapasitas dalam diri seorang individu (Pratika & Puspitadewi, 2014). Pada kegiatan di sekolah, siswa membutuhkan suatu wadah untuk menyalurkan bakatnya. Oleh karena itu, sekolah berkewajiban untuk mengadakan ekstrakurikuler, sehingga setiap siswa dapat menyalurkan bakat, minat dan meningkatkan keahlian yang dimilikinya siswa tersebut.

Kebutuhan siswa tersebut harus dipenuhi, agar siswa bisa melakukan dan mengikuti pembelajaran dengan baik juga memotivasi siswa agar bisa belajar lebih giat

C. Pengalaman Pembelajaran Konkret

Pengalaman belajar adalah proses kegiatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengalaman belajar ini juga berarti proses kegiatan dalam pembelajaran yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Nurhadi, 2017). Mengenai pengalaman, Edgar Dale di tahun 1969 (dalam Agustian, 2018) mengemukakan sebuah prinsip yang penting yaitu: jika kita diberi tahu saja, maka kita akan lupa; jika kita melihat, maka mungkin ingat; tapi jika kita melakukan hal tersebut, itulah cara terbaik untuk mengingat. Berikut adalah gambar dari kerucut pengalaman Edgar Dale:



Sumber: (Syamsidar. dkk, 2019)

Gambar 1
Kerucut Edgar Dale

Kerucut Edgar Dale ini memberi tahu bahwa hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman yang langsung/kongkrit. Pada kerucut tersebut, tergambar juga langkah-langkah dalam pembelajaran yaitu:

1. Siswa membaca, pada tahap tersebut siswa membaca bahan bacaan yang disediakan
2. Siswa mendengar materi
3. Siswa melihat gambar
4. Siswa menyaksikan demonstrasi
5. Siswa menulis
6. Siswa presentasi atau mempraktekan apa yang sudah dipelajari (Syamsidar. dkk, 2019)

Pada kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut juga, bisa tergambar bahwa 10% siswa akan mengingat apa yang dibaca, 20% Mengingat apa yang didengar, 30% mengingat apa yang dilihat, 50% apa yang dilihat dan denger, 70% mengingat apa yang siswa katakan atau tuliskan, 90% mengingat apa yang dilakukan. Oleh karena itu sebaiknya siswa dalam proses pembelajaran diikuti sertakan pengalaman langsung dengan pengalaman nyata (Setiawan, 2019). Dengan dilibatkan secara langsung/praktik siswa akan lebih mudah mengingat apa yang telah dilakukan atau dipraktikan dalam pembelajaran tersebut

METODE

Dalam menyusun artikel ini, peneliti melakukan studi pustaka. Studi Pustaka ini dilakukan dengan mengumpulak literatur, dokumen, dan paper yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan (Rayendra, 2020). *Bentuk* dari studi kepustakaan sendiri berupa penelitian dari jurnal, artikel, buku, atau dokumen - dokumen terdahulu yang berkaitan dengan topik pembelajaran berbasis media video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Manfaat Video Based Learning dalam Proses Pembelajaran

Di tengah kemajuan teknologi yang semakin pesat, para pendidik memanfaatkan teknologi ini untuk membuat suatu pembelajaran yang efektif agar pembelajaran yang dilakukan memiliki variasi yang membuat siswa menjadi memiliki minat belajar yang tinggi dan juga dapat secara cepat memahami materi yang akan disampaikan. Melalui video based learning siswa dapat melihat pembelajaran dari sisi lain, tidak hanya bergantung pada papan tulis, spidol, dan buku. Video based learning yang akan ditampilkan pendidik dalam proses pembelajaran biasanya beberapa pendidik menyisipkan animasi-animasi pada video tersebut agar siswa tidak jenuh. Selain itu ada beberapa manfaat yang di dapatkan dari penggunaan video based learning yaitu,

1. Memperjelas pesan pembelajaran yang akan disampaikan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
3. Pembelajaran bisa dilakukan dimanapun tidak harus di kelas
4. Meningkatkan gairah belajar, karena siswa langsung berinteraksi dengan sumber belajar.
5. Memungkinkan siswa belajar mandiri. Sesuai dengan minat dan bakatnya.
6. Menyamakan pengalaman belajar antar siswa dan siswa dapat memiliki persepsi yang sama. (Hamzah, 1985)

Selain itu, ada juga manfaat dari video based learning yang lebih konkret yaitu:

1. Dapat menghadirkan pengalaman yang nyata dalam proses belajar sejarah. Misalnya, pendidik dapat memvisualisasikan beberapa kejadian-kejadian pada saat perang dunia melalui animasi tertentu. Sehingga siswa dapat membayangkan bagaimana kondisi dunia pada saat perang dunia.
2. Dapat mengkonkretkan suatu materi ajar yang abstrak dan sulit dijelaskan. Misalnya, seperti materi ajar geografi tentang peta. Apabila peta disisipkan ke dalam video, pendidik hanya perlu menjelaskan bagian-bagian penting dalam peta. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami peta tersebut.
3. Di dalam video juga dapat menampilkan objek pembelajaran yang sekiranya terlalu besar atau terlalu kecil. Contohnya seperti bakteri/virus, di dalam video akan disajikan bentuk bakteri/virus dalam bentuk yang lebih besar agar siswa dapat mengetahui bentuk bakteri/virus secara lebih detail. (Hamzah, 1985)

B. Peran Video Based Learning dalam Proses Pembelajaran

Setelah media pembelajaran berbasis video menjadi alternatif dalam menyajikan materi pembelajaran, para pendidik berlomba-lomba memanfaatkan teknologi tersebut dalam hal menyampaikan materi ajar. Selain ditemukan di dalam kelas, saat ini video pembelajaran juga terdapat di beberapa perpustakaan, pihak perpustakaan menyediakan bahkan meminjamkan kaset-kaset yang di dalamnya terdapat video pembelajaran dengan berbagai macam topik bahasan dengan tiap mata pelajaran yang berbeda. Selain dapat dipinjam secara langsung, video tersebut dapat diakses secara online oleh pendidik melalui web perpustakaan tersebut. Hal tersebut memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran jadi, pendidik tidak perlu repot mempersiapkan dan membuat video tersebut. Oleh karena itu, ada beberapa peran dari video pembelajaran itu sendiri dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Dengan adanya video based learning pendidik dan siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi. Informasi yang didapat tidak hanya terpaku dalam konteks pembelajaran tetapi juga dalam konteks sosial, budaya, bahkan pemerintahan.
2. Video based learning juga dapat menambah pengetahuan siswa melalui pembelajaran yang dilakukan siswa tersebut. Karena didalam video pembelajaran tersebut digambarkan beberapa peristiwa masa lalu yang tidak mungkin kita lihat dengan langsung di masa sekarang.
3. Video based learning juga dapat dengan mudah mengembangkan pikiran siswa dan pendapat siswa. Dalam contoh pembelajaran geografi video based learning yang digunakan menjelaskan tentang animasi terjadinya tsunami. Setelah menonton video pembelajaran tersebut siswa biasanya penasaran bagaimana bisa hal itu terjadi. Dan selanjutnya siswa akan bertanya kepada pendidik atau mencari sendiri jawabannya di buku paket atau google.
4. Video based learning dapat membantu pendidik menggambarkan sesuatu yang tidak mungkin untuk kita lihat seperti susunan tulang manusia. Lewat video yang disajikan siswa dapat memahami bahwa susunan tulang manusia terdiri dari banyak tulang, yang menumpu tubuh manusia.
5. Video based learning memudahkan pendidik menggambarkan dan menjelaskan beberapa mata pelajaran yang sulit dimengerti jika hanya menggunakan buku paket dan papan tulis. Contohnya seperti dalam mata pelajaran ipa dan ips (Yudhi, 2010)

14

C. Kelebihan dan Kekurangan Video Based Learning

Pembelajaran berbasis video mempunyai kelebihan dan kekurangan. Video based learning juga terdapat beberapa kelebihan yaitu:

1. Video based learning dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, pembelajaran yang terjadi bisa dilakukan dimana saja tidak hanya di ruang kelas.
2. Video based learning dapat menampilkan suatu objek yang dinilai terlalu kecil, terlalu besar, dan terlalu sukar untuk ditunjukkan kepada siswa.
3. Video based learning dapat diputar secara berulang-ulang. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami pelajaran tersebut, jadi siswa dapat belajar mandiri.
4. Video based learning dapat digunakan di berbagai situasi, dan berbagai kelompok belajar baik itu kelompok belajar besar, kecil, maupun hanya satu orang.
5. Pendidik dapat menentukan bagian mana yang akan diberhentikan agar pendidik dapat menjelaskan secara rinci informasi pembelajaran tersebut. (Arif, 1996)

Selain kelebihan, video based learning juga ada beberapa kekurangan seperti,

1. Dalam proses pembuatan video based learning membutuhkan biaya yang lumayan banyak, sehingga hanya beberapa pendidik saja yang menggunakan video based learning sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran
2. Video based learning tidak dapat menampilkan suatu objek dengan ukuran yang sebenarnya dan sedetail-detailnya.
3. Selain membutuhkan skill dalam pembuatannya, video based learning juga membutuhkan perangkat pendukung lain untuk menyajikan video tersebut. Di antaranya, laptop dan proyektor. (Arif, 1996)

SIMPULAN

Video based learning merupakan media pembelajaran yang berbasis audio-visual. Selain itu video based learning juga merupakan suatu metode yang digunakan pendidik agar proses pembelajaran yang

terjadi dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Video based learning juga dinilai dapat meningkatkan minat dan mengembangkan pikiran siswa terhadap materi ajar itu sendiri

24

CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

16

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M. (2018). Efektivitas Pengalaman Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *KEGURU Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–13.
- Andesta, D. (2018). Analisis kebutuhan anak usia dasar dan Implikasinya dalam penyelenggaraan pendidikan. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 82–97. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2269>
- Arif, S. S. (1996). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Hamzah, S. (1985). *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Iskandar. (2016). Implementasi Teori Hirarki Kebutuhan Abraham Maslow Terhadap Peningkatan Kinerja Pustakawan. *Khizanah Al-Hikmah*, 4(1).
- Lim, S. (2016). Design of Kinetic Typography Interacti based on the Structural Characteristics of Hangul. *International Journal of Contents*, 12(3), 42–46. <https://doi.org/10.5392/ijoc.2016.12.3.042>
- Maslow, A. H. (1994). *Motivasi dan Kepribadian: Teori motivasi dengan pendekatan hierarki kebutuhan manusia* (1st ed.). Jakarta: pustaka binaman pressindo.
- Meixner, B. (2017). Hypervideos and Interactive Multimedia Presentation. *ACM Computing Surveys*, 30(1).
- Mendari, A. S. (2010). Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahas. *Widya Warta*, (01), 82–91.
- Mualimin. (2017). Konsep Fitrah Manusia dan Implikasinya dalam Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 249–266.
- Mulia, H. R., & Tenggara, A. (2019). Pembelajaran Berbasis Multimedia : Dalam Memahami. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2).
- Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *Theory and Research in Education*, 7(2), 133–144. <https://doi.org/10.1177/1477878509104318>
- Noor, W. K., & Qomariyah, U. (2019). Hierarki Kebutuhan Sebagai Refleksi Diri Tokoh Dalam Novel Pesantren. *Jurnal Sastra Indonesia*, 8(2), 103–110. <https://doi.org/10.15294/jsi.v8i2.28750>
- Nurhakim, L. (2017). Pengalaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drills And Practice di SMK. *Jurnal Tanjung Pura*, 1(1), 1–13.
- Nurizmawati, C., Aprilaswati, R., & Arifin, Z. (2015). the Use of Animation Video As a Media in Teaching Narrative Text. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 1–13.
- Ozguner, Z. (2014). A Managerial Point of View on the Relationship between of Maslow's Hierarchy of Needs and Herzberg's Dual Factor Theory. *International Journal of Business and Social Science*, 5(7), 207–215.
- Palaigeorgiou, G., Papadopoulou, A., & Kazanidis, I. (2019). Interactive video for learning: A review of interaction types, commercial platforms, and design guidelines. *Communications in Computer and Information Science*, 993(May), 503–518. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20954-4_38
- Pratika, E., & Puspitadewi, N. W. S. (2014). Aktualisasi Diri dan Persepsi Terhadap Pelaksanaan Pelatihan Pada Karyawan. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 5(1), 7. <https://doi.org/10.26740/jptt.v5n1.p7-14>
- Rayendra. (2020). Peningkatan Profesional Guru Melalui Pelatihan Pendekatan Kemitraan. *Jurnal Inovasi*

Commented [2]: Disarankan minimal 30 sumber rujukan, minimal 80% sumber primer (artikel nasional dan internasional dari jurnal/prosiding yang memiliki DOI), yang diterbitkan tidak lebih dari 10 tahun, juga disarankan agar dapat mengutip artikel yang relevan pada Jurnal Inovasi Kurikulum

17

Penulisan Daftar Pustaka harus menggunakan aplikasi manajemen referensi seperti Mendeley, End Note, Zotero, atau lainnya. Format penulisan dan pengutipan yang digunakan pada Jurnal Inovasi Kurikulum sesuai dengan format APA style (American Psychological Association) edisi terbaru.

Penulis diharapkan dapat melampirkan hasil cek kemiripan dengan sumber internet (similarity check) dan hasilnya tidak lebih dari 30%, file hasilnya dilampirkan pada bagian "ADD A SUPPLEMENTARY FILE". Hasil similarity check bisa dengan menggunakan software/aplikasi anti plagiarisme seperti Turnitin atau aplikasi Plagiarism Detection Tool lainnya.

14. *Kurikulum*, 17(1), 40–48.
11. et. (2013). Pembuatan Materi Belajar Dengan Pendekatan Video-Based Learning. *Time*, 11(2), 39–41.
- Sada, H. J. (2017). Kebutuhan Dasar Manusia dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2126>
- Santagna, R. (2009). Designing Video-Based Professional Development for Mathematics Teachers in Low-Performing Schools. *Journal of Teacher Education*, 60(1), 38–51.
- Setiawan, F. (2019). Pengembangan Media Delima (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar* 46 (2SD), 7(2), 151–156.
- Siti Muih, S. (2019). Kebutuhan Manusia dalam Pemikiran Abraham Maslow. *Al-Mazahib*, 7(1), 17–33. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/almazahib/article/download/125/125>
- Snelson, C. (2012). Research priorities for Youtube and Video-Sharing Technologies. *British Journal of Educational Technology*, 43(1), 119–129.
6. Sugeng Widodo, A. (2013). Harga Diri Dan Interaksi Sosial Ditinjau Dari Status Sosial Ekonomi Orang Tua. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 131–138. <https://doi.org/10.30996/persona.v2i2.100>
34. Supriatna, D. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran Bahan Ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK*. Bandung: UPI.
3. Syamsidar. dkk. (2019). *Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale pada Materi Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis*. (May).
23. Türkay, S. (2016). The effects of whiteboard animation on retention and subjective experiences when learning advanced physics topics. *Computers & Education*, 98(1), 102–114.
2. Yousef, A. M. F., Chatti, M. A., & Schroeder, U. (2014). Video-based learning: A critical analysis of the research published in 2003-2013 and future visions. *ELmL - International Conference on Mobile, Hybrid, and On-Line Learning*, (June 2015), 112–119.
- Yudhi, M. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	puspensos-dev.kemosos.go.id Internet Source	1 %
2	irf.fhnw.ch Internet Source	1 %
3	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
4	www.tandfonline.com Internet Source	1 %
5	jurnal.ugm.ac.id Internet Source	1 %
6	repository.unair.ac.id Internet Source	1 %
7	www.researchgate.net Internet Source	1 %
8	jurnal.untag-sby.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %

10	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.unissula.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1 %
13	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %
14	ejournal.kopertais4.or.id Internet Source	1 %
15	ijicc.net Internet Source	1 %
16	belaindika.nusaputra.ac.id Internet Source	1 %
17	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	1 %
18	eprints.amikompurwokerto.ac.id Internet Source	1 %
19	journals.openedition.org Internet Source	1 %
20	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
21	www.frontiersin.org Internet Source	1 %

22	ejournal.umm.ac.id Internet Source	<1 %
23	linc2016.mit.edu Internet Source	<1 %
24	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
25	publications.rwth-aachen.de Internet Source	<1 %
26	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
28	Kartika Eka Kusuma Wardani, Tomo Djudin, Syukran Mursyid. "PENGARUH MODEL COOPERATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATERI TEKANAN", Jurnal Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Fisika, 2021 Publication	<1 %
29	www.scribd.com Internet Source	<1 %
30	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
31	helyadly.wordpress.com Internet Source	<1 %

32	media.neliti.com Internet Source	<1 %
33	maharanibarney.blogspot.co.id Internet Source	<1 %
34	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
35	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
36	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
37	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
38	stmik-time.ac.id Internet Source	<1 %
39	jurnalikippgriwates.wordpress.com Internet Source	<1 %
40	belajargiat.id Internet Source	<1 %
41	files.eric.ed.gov Internet Source	<1 %
42	link.springer.com Internet Source	<1 %
43	www.koreascience.or.kr Internet Source	<1 %

44	www.papermakalah.com Internet Source	<1 %
45	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
46	aulad.org Internet Source	<1 %
47	diganovensa.wordpress.com Internet Source	<1 %
48	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
49	123dok.com Internet Source	<1 %
50	agba.us Internet Source	<1 %
51	bahtraedu.wordpress.com Internet Source	<1 %
52	docobook.com Internet Source	<1 %
53	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
54	es.scribd.com Internet Source	<1 %
55	febri93.wordpress.com Internet Source	<1 %

56

idoc.pub

Internet Source

<1 %

57

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

58

www.bpdonline.org

Internet Source

<1 %

59

www.pendis.kemenag.go.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

FINAL GRADE

/100

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10