

Article

by Muhammad Rizky Pratama

Submission date: 10-Aug-2021 05:53AM (UTC-0500)

Submission ID: 1629896017

File name: 19-A_Raihan_Ramadhan-Nabil_Dany_Ferdian.docx (184.88K)

Word count: 5421

Character count: 36393



INSTRUCTIONAL MEDIA CREATION WITH VIDEO-BASED LEARNING FOR STUDENTS

Author 1

Muhammad Raihan Ramadhan
raihanramadhanop@upi.edu

Author 2

Nabil Dany Ferdian
nabildf@upi.edu

Author 3

Muhammad Rizky Pratama
rizkypratama05@upi.edu

Abstract

In the implementation of learning in the world of education, the problems that come are going to keep coming and we have to figure out the solutions to solve them. The issues that result from the lack of clarity about the material that is taught to the learners. One solution that can solve the problem by using media. Media in learning, is a medium that can be a channel for the message that can foster the creation of learning to teach to learners. As for the kinds of learning media, they include visual media, audio media, audiovisual media, computer-based media, dan simple media. For education problems, especially in learners with both visual and auditory learning skills, can be overcome by using study videos. The self-study video is a medium that can display an object that moves together with the appropriate sound. In the making of a study video there are matters to take into account so that a medium is worthy to be given to learners from beginning to analyze the needs and characteristics of learners, determining competence to be achieved, formulating material articles, creating media development outlines, creating media, assessing, and revision of media. The instructional media with video-based learning is also runs along with the current of era development. It also support students and attract teachers to learn something new in order to conduct the efficiency and the effectiveness of learning.

Keywords:

*Instructional Media ;
Education's Issue ;
Instructional Video ;
Student's
Characteristics*

Abstrak

Dalam pelaksanaan pembelajaran di dunia pendidikan, masalah yang datang akan terus terjadi dan harus kita cari solusinya agar dapat diatasi. Permasalahan yang diakibatkan karena kurangnya kejelasan tentang materi yang diajarkan kepada peserta didik. Salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media. Media dalam pembelajaran ini merupakan media yang dapat menyalurkan pesan lantas dapat memberikan kemudahan akses pada proses pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Varian-varian dari media pembelajaran itu sendiri, diantaranya media visual, media audio, media audiovisual, media berbasis komputer, dan media sederhana. Untuk mengatasi masalah pendidikan terutama pada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar visual maupun auditif dapat diatasi dengan menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran

Kata Kunci:

Media Pembelajaran ;
Masalah Pendidikan ;
Video Pembelajaran ;
Karakteristik Peserta
Didik

sendiri adalah sebuah media yang dapat menampilkan suatu objek yang bergerak bersamaan dengan suara yang dihasilkan. Dalam pembuatan video pembelajaran terdapat hal-hal yang harus diperhatikan agar sebuah media tersebut layak untuk dapat diberikan kepada peserta didik dari mulai menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, menentukan kompetensi yang akan dicapai, merumuskan butir materi, membuat garis besar pengembangan media, membuat media, evaluasi dan revisi media. Media pembelajaran dengan basis *Video learning* juga berjalan seiring perkembangan arus zaman yang ada saat ini. Hal tersebut mendukung siswa serta menarik para pengajar untuk mempelajari hal baru demi terlaksananya keefisienan serta keefektifan dalam belajar.

Submission: July 01, 2021

Revised: July 21, 2021

Approved: July 28, 2021

© 2021 The Author(s). Published by HIPKIN in collaboration with Curriculum Development Study Program SPs UPI
Daftar Pustaka, Artikel ini, dengan APA Style

INTRODUCTION

Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang cukup efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran itu sendiri merupakan hal yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran itu sendiri terhadap pembelajaran, dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu menciptakan komunikasi yang lebih optimal. Proses pembelajaran dapat diinstruksikan serta dipandu dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran (Rafiuiddin, M. Basri, & Muliani Aziz, : 2017). Dari pendapat (Lina Novita, Elly Sukmanasa & Mahesa Y. P., 2019) bahwa media pembelajaran salah satunya ialah media video yang dimana peranannya sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sukar disampaikan dan sulit dipahami peserta didik. Tanpa sebuah proses belajar mengajar yang menyenangkan, akan menghasilkan mutu pendidikan yang rendah dikarenakan tingkat kejenuhan peserta didik dalam menyerap pembelajaran yang terkesan monoton dari guru. (Winata, 2016) menjelaskan media pembelajaran mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Apabila sebuah mutu pendidikan dalam suatu negara dikatakan jauh dari harapan, maka hal tersebut akan berpengaruh dalam mencetak kinerja manusia yang optimal serta akan berdampak pada pembangunan terhadap berbagai sektor. Tidak lepas dari sektor pendidikan itu sendiri yang termasuk ke dalamnya. Banyak faktor dan masalah yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya karena ketidakpaduan pengajar dalam memberikan materi yang diajarkan. Salah satu cara yang efektif untuk dapat digunakan dalam mengatasi hal tersebut menurut (Putu D. W., I Komang S., & I Wayan Illia Y. S., 2019) jenis media untuk pembelajaran dikenal menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, serta media audiovisual.

Media audio menurut (Arief S. Sadiman, dkk. : 2011, dalam S. Simatupang) merupakan media guna menyuguhkan informasi yang akan disampaikan secara symbol-simbol *auditif*, baik itu verbal (disampaikan secara lisan) maupun non-verbal (disampaikan dengan gestur tubuh maupun gerakan). Kelebihan dari media audio itu, ialah variannya akan jenis audio yang bias disediakan, tentunya juga dengan biaya yang tidak begitu mahal, masih batas wajar apabila sesuai kebutuhan, serta media audio kompatibel dengan media lainnya. Lalu, ada media visual. (Zulkifli, 2017) menerangkan bahwa media visual merupakan segala media yang menstimulus indra penglihatan dalam aktivitasnya. Media-media visual tersebut dapat berupa : foto, lukisan, gambar, dan lain-lain. Media visual demi kepentingan pembelajaran memiliki peran penting. Media visual dapat melancarkan pemahaman, menguatkan ingatan, menumbuhkan giat siswa serta dapat terkumpul informasi yang tertuang dalam materi pembelajaran dengan aktualitas dunia nyata. (Azhar Arsyad, 2011:91, dalam Zulkifli) menyatakan lebih baik kalau media visual tersebut ditempatkan pada konteks yang lebih mendalam sehingga terciptanya interaksi visual yang dapat secara yakin dipahami oleh siswa. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Kelebihan dari media visual itu, diantaranya ketermudahan akses yang didapat serta digunakan untuk

memperjelas, dan sebagai rangsangan atau stimulus untuk siswa dalam melihat sesuatu yang dilihat olehnya. Kemudian, ada media audiovisual. Penggabungan antara media audio (*listen*) dan media visual (*image*). Media audiovisual ini merupakan media yang penyampaian informasinya berdasarkan pembelajaran, latihan soal, skor peserta didik, serta umpan balik sesuai kebutuhan siswa. Pada pembelajaran dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas serta hasil belajar pada berbagai siklus, begitu pula pada aspek belajar afektif serta psikomotor pun mengalami peningkatan. (Jatimko Sidi & Mukminan, 2016)

Salah satu judul penelitian artikel yang memungkinkan untuk mendukung penelitian dalam artikel ini, berjudul **"Penelitian Media dalam Pembelajaran Bagi Guru SD Wilayah II Kecamatan Sanrobone, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan"**

Salah satu penelitian yang dapat mendukung penelitian dari segi kepentingan, ialah penelitian yang dilakukan oleh **Rafiuddin, M. Basri, dan Muliani Aziz** di Sulawesi Selatan pada tahun 2017. Tepatnya, di Wilayah II Kecamatan Sanrobone, Kabupaten Takalar. Penelitian ini bermaksud untuk menegaskan pentingnya penggunaan media teknologi dalam pembelajaran. Hasil yang didapat dari penelitian ini, ialah bahwasanya penggunaan media dalam proses pembelajaran yang sekaligus menuntut kemajuan zaman, kemajuan SDM ini menjadi suatu urgensi sehingga mempelajarinya menjadi hal yang perlu. Kemudian ada pula penelitian berupa: **"Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis GeoGebra terhadap Kemampuan Taruna/i dalam Memahami Aplikasi Matematika Maritim"**

Penelitian yang dilakukan oleh **Luthfiana Tarida**, ialah menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis platform, yaitu *GeoGebra* kepada taruna/i dalam memahami aplikasi matematika maritim. Hal ini karena video pembelajaran diduga memiliki efektivitas terhadap konstruksi pengetahuan. Hasil penelitian yang pada akhirnya sampai pada suatu keefektifan dari pembelajaran berbasis *GeoGebra* terhadap kredibilitas taruna/i pada pemahaman aplikasi matematika maritim.

Adanya kehadiran media pembelajaran menjadi suatu solusi terhadap masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan. Untuk mengatasi isu perihal visual, dapat menggunakan salah satu media yang tersedia, yaitu video pembelajaran. Dari penelitian (Wawan Sabtono, 2015) bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan kinerja belajar dengan rerata kinerja sistem lama dan system baru. Di samping itu semua, media pembelajaran memiliki nilai yang dapat diambil manfaatnya, diantaranya menampilkan objek yang awalnya terlihat begitu rumit, lalu dapat lebih disederhanakan, lalu dapat menampilkan objek yang sulit untuk ditampilkan atau tidak dapat untuk ditampilkan, menjadi dapat ditampilkan, dan dapat menunjukkan gerakan yang diatur sesuai kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Menurut (Alliyah & Malia, 2016, dalam Ester Magdalena K. & Irwansyah) menyampaikan beberapa manfaat perihal penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran, diantaranya untuk mengatasi keterbatasan dalam pengajaran baik itu dalam segi ruang maupun waktu, begitu juga dengan keterbatasan indra dari siswa. Hadirnya media audio visual sangat berpengaruh dengan tujuan pencapaian dalam dunia pendidikan. Untuk itu, penyebaran terhadap media audiovisual sebagai media pembelajaran terus digentarkan ke seluruh instansi pendidikan yang ada di Indonesia.

LITERATURE REVIEW

Pemilihan media didasari kepada karakteristik peserta didik, karakteristik materi pembelajaran yang hendak diajarkan dan gaya belajar peserta didik. Pemilihan media yang baik dapat membantu perpindahan pengetahuan secara lebih nyata kepada peserta didik. Sesuai hierarki Piaget, karakteristik peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahapan hal-hal nyata dan ada di kehidupan peserta didik (Kurniawan, 2015; Dessty, 2014). Selanjutnya, media pembelajaran juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik (Abdullah, 2017). Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, media yang digunakan sebaiknya memiliki tiga unsur pokok media yaitu visual, suara, dan gerak. Salah satu media pembelajaran yang memiliki tiga unsur pokok tersebut adalah media video pembelajaran. Media video merupakan alat yang digunakan pendidik untuk merangsang perasaan, pikiran, dan keinginan peserta didik dengan menayangkan ide, gagasan, pesan serta informasi secara audio visual (Wisada, 2019). Penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi peserta didik untuk belajar karena adanya rasa ingin tahu peserta didik mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan (Kirana, 2016). Video pembelajaran adalah media yang dibuat terencana mengikuti kurikulum yang ada serta dalam pengimplementasiannya menggunakan prinsip

pembelajaran yang sudah ditetapkan sehingga membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh peserta didik.

Beberapa manfaat dengan digunakannya video pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar diantaranya dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik agar lebih mudah untuk dipahami materi yang diajarkan. Kemudian, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga tidak hanya terpaku untuk datang ke kelas setiap pembelajaran di laksanakan, pengajar juga menjadi lebih fleksibel tidak hanya berdiam diri di area sekolah serta pengajar mampu meningkatkan kemampuannya. Selain itu, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri baik di dalam dan di luar kelas akan jauh untuk lebih paham terhadap materi yang diberikan, karena pada prakteknya memahami secara mandiri akan jauh tersimpan dalam memori dalam jangka waktu yang lebih panjang dibanding dengan hanya mengingat saja. Manfaat dari video pembelajaran di atas dapat menjadi solusi bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi serta dapat menjadi solusi bagi permasalahan pendidikan yang sering terjadi di dunia pendidikan seperti materi pembelajaran yang tersampaikan kurang jelas dan berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap peserta didik serta pada sisi tenaga pendidiknya itu terdapat banyak tenaga pendidik yang tidak hadir dalam kegiatan belajar mengajar karena keterbatasan ruang dan waktu dengan hadirnya video pembelajaran dapat menjawab persoalan dari permasalahan kegiatan belajar mengajar tersebut. Perantara antara pendidik serta peserta didik dalam menyampaikan materi belajar agar sesuai dengan semestinya merupakan peran pendukung dari media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran bagi peserta dapat menjadi suatu motivasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan adanya sesuatu yang baru telah hadir pada kegiatan belajar mereka. Peran media juga memberikan stimulus belajar sehingga adanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Muhammadiyah, 2015).

Dengan adanya sebuah manfaat dari video pembelajaran pasti memiliki sebuah kekurangan di baliknya. Karena sesuatu yang dibuat oleh manusia pasti memiliki kekurangan baik seberapa sempurna ciptaan tersebut. Namun, kekurangan tersebut dapat di minimalisir tergantung pada individu tersebut, oleh karena itu *video-based learning* adalah sebuah video yang telah diambil dan disunting untuk dijadikan bahan ajar. Penggunaan *video-based learning* menjadi suatu batu lompatan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam dunia mengajar. Penggunaan media tersebut dapat memberikan dampak positif, diantaranya membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik jauh lebih antusias, mampu membuat peserta didik jauh lebih paham terhadap penjelasan yang diberikan oleh pengajar, dan mengajak peserta didik agar jauh lebih tertarik untuk menciptakan media pembelajaran yang serupa sesuai dengan materi yang disajikan.

Namun, ada beberapa hal-hal yang harus diperhatikan apabila hendak membuat *video-based learning*, komposisi antara suara, gambar, dan teks yang diberikan harus selaras dengan karakteristik peserta didik sehingga tidak membingungkan peserta didik kemudian sukar dalam memahami materi yang diajarkan yang diberikan oleh pengajar. Untuk mengatasi hal tersebut pengajar diharuskan untuk mengguankan *blended methode* sehingga menciptakan komposisi yang sesuai antara kegiatan belajar mengajar secara tradisional dengan penggunaan *video-based learning*.

Dalam pembuatan media itu sendiri tidak hanya membuat secara asal-asalan melainkan dengan beberapa langkah yang ditentukan, salah satunya adalah dengan metode ASSURE. ASSURE merupakan singkatan dari langkah-langkah yang harus dipersiapkan oleh pengajar dalam membuat media yang layak digunakan agar materi yang disampaikan dapat secara jelas ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Metode ini perpaduan antara penggunaan dari hal teknologi dan media. (Smaldino, 2007:86) menerangkan apabila "A" berarti *analyze learners*, "S" yang pertama merupakan *state objectives*, "S" yang kedua ialah *strategies*. Kemudian, "U" adalah *utilize technology*, "R" kepanjangannya *require learner participation*, dan "E" merupakan *evaluate and revision*. Pada "A" adalah *analyze learners* yang dimana pengajar harus menganalisis karakteristik pada peserta didik yang akan diajarkan. Dengan adanya data mengenai karakteristik peserta didik mampu merencanakan media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk para peserta didik, Adapun hal yang lainnya yang perlu untuk diperhatikan dalam memahami karakteristik peserta didik, yaitu kompetensi dasar yang dimiliki oleh peserta didik seperti *knowledge*, *skills*, dan *student's behaviour* serta *learning style* setiap peserta didik. Lalu, "S" yang pertama yaitu *state objectives*, yaitu pengajar harus memiliki tujuan apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan yang disasaripun harus secara spesifik agar pengajar mudah dan tidak kebingungan dalam pembuatan media pembelajaran. Tujuan yang ingini dicapai dapat meliputi dengan perilaku apa yang diinginkan dari peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar terlaksana, tingkat pemahaman seperti apa yang ingin dicapai baik itu dari pengetahuan maupun

keterampilan. Tujuan akan semakin jelas apabila dinyatakan secara abik. Kemudian, "S" yang kedua adalah *select strategies* adalah menentukan akan menggunakan strategi apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik menggunakan metode ceramah, diskusi, demontrasi, maupun resitasi. Metode-metode tersebut harus dipertimbangkan agar peserta didik merasa nyaman dengan pembelajaran di kelas. Kemudian menggunakan media yang seperti apa akan pengajar coba berikan baik itu menggunakan media audio, media audiovisual, media visual, media berbasis komputer, dan media sederhana. Media juga harus dipertimbangkan dengan cara belajar peserta didik, cara belajar peserta didik itu sendiri terdapat beberapa bagian ada yang cara belajar secara visual atau lebih efektif bila belajar belajar bila di melihat materi pembelajaran secara langsung kemudian secara auditif atau cara belajar ayng efektif apabila hanya mendengar suara saja, dan yang terakhir secara kinestetik atau cara belajar yang efektif apabila sembari bergerak. Dengan mempertimbangkan ketiga cara belajar tersebut dapat membantu pengajar dalam memilih media yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi rasa bosan dalam menggunakan metdia dapat dengan dilakukan secara bergantian antara media yang digunakan dengan cara belajar baik itu secara visual, auditif, dan kinestetik. Dan material apa saja yang dibutuhkan dalam menunjang proses kegaitan belajar mengajar. Selanjutnya "U" yaitu *utilize technology* maksudnya adalah bagaimana media dan material yang telah sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat digunakan dalam tujuan pembelajaran. Media dan material yang telah dipilih juga harus relevan dengan materi yang akan diajarkan serta menambah nilai dari media maupun materinya sehingga menghasilkan suatu teknologi yang sesuai. Kemudian "R" adalah *require learner participation* merupakan bagaimana peserta didik merespon tentang materi yang dipersiapkan oleh pengajar. Dengan memperhatikan respon dari peserta didik agar dapat menjadi pembelajaran untuk kedepannya dapat menggunakan media yang lebih efektif untuk peserta didik dapat memahami materi. Dan yang terakhir adalah "E" *evaluate and revise* merupakan pengajar mengevaluasi dan merevisi meida yang telah dibuat dan merevisi media yang telah dibuat dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Evaluasi dilakukan untuk dapat mengetahui apakah media yang diberikan kepada peserta didik selaras dengan karakteristik peserta didik, dapat mengetahui kekurangan yang dimiliki dari media yang telah dibuat, apakah tujuan yang telah ditentukan sudah tercapai atau belum serta apakah media tersebut menciptakan hasil pembelajaran yang sesuai dilihat dari ketiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian revisi ditujukan untuk mencapai kesempurnaan dari evaluasi yang telah dilakukan agar saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menutupi celah yang sebelumnya ada agar dapat tertutupi, serta agar media yang telah dievaluasi sesuai dengan tujuan awal dari pengajar dalam menyampaikan materinya dan karakteristik peserta didik terbaca sehingga capaian hasil belajar yang sesuai dapat mencapai pemahaman yang dibutuhkan metode ASSURE tersebut dapat dijadikan salah satu cara untuk membuat media yang dibuat untuk kegiatan belajar mengajar.

Selain adanya model ASSURE, terdapat model ADDIE juga yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, yaitu: (1) *Analysis*, yaitu yang meliputi kegiatan sebagai berikut; (a) melkaukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lainnya; dan (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi, kemudian pada tahap kedua yaitu (2) *Design*, dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut: (a) untuk siapa dirancang? (peserta didik); (b) kemampuan yang diinginkan? (kompetensi); (c) bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan abik? (strategi pembelajaran); (d) bagaimana anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai (*asessement* dan evaluasi). Kemudian, (3) *development*, yaitu kegiatan yang meliputi pengumpulan bahan atau materi dari media yang akan dikembangkan dengan berbasis multimedia interaktif, pembuatan gambar-gambar ilustrasi yang menunjang terhadap karakteristik peserta didik, pengetikan, dan lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan bantuan perangkat lunak yang diperlukan. Selanjutnya, (4) *implementation*, Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efesiensi pembelajaran dan yang terakhir (5) *evaluation*, mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ditujukan untuk mengumpulkan data di setiap tahapan yang dikenakan guna menyempurnakan. Sedangkan, evaluasi sumatif untuk akhir program guna mengetahui pengaruh terhadap kinerja belajar serta kualitasnya secara holistik.

Namun begiu, dibalik berbagai keunggulan yang telah dijelaskan sebelumnya, pembuatan media juga memiliki kekurangan diantaranya pada media visual, visual yang terbatas hanya berupa visual yang disajikan saja tidak lebih. Pada media audio, kualitas audio tergantung dari pembuat media audio tersebut. Pada media audio visual, menggunakan peralatan yang terbilang cukup mahal. Dan kekurangan media berbasis komputer, membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaanya.

METHOD

Metode yang dilaksanakan oleh penulis untuk menggali informasi yang sesuai dengan kepentingan berupa studi pustaka. Menurut (Khatibah, 2011, dalam Milya Sari) bahwa penelitian kepustakaan atau studi pustaka merupakan suatu aktivitas berlangsung secara terstruktur guna mengumpulkan, mengolah, serta menarik benang merah pada suatu data. Kemudian pendapat lain dari (Danandjaja, 2014) menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan merupakan alur penelitian bibliografi secara sistematis ilmiah, mencakup pengumpulan bahan bibliografi yang setara dengan sasaran penelitian, teknik pengumpulan dengan metode kepustakaan, serta mengatur dan memberikan data-data. Adapun menurut (Prastowo: 2012, dalam Tunna Imah) metode penelitian kepustakaan merupakan salah satu metode kualitatif yang dilakukan di pustaka dengan adanya dokumen, arsip, serta jenis dokumen lain sebagai bahan penelitian. Metode tersebut berlangsung dengan membandingkan dua artikel yang menjadi tolak ukur pencapaian dari penelitian yang penulis lakukan. Penulis membandingkan kedua artikel baik dari segi hasil yang didapat maupun proses yang membuahkan hasil tersebut.

RESULTS AND DISCUSSION

Kehadiran video pembelajaran dalam lingkup Pendidikan sangat membantu, terutama dalam pelaksanaan belajar akan lebih memahami materi yang disuguhkan. Penggunaan media *video-based learning* ini membuat rasa bosan atau monoton peserta didik perlahan mencair dan itu merupakan suatu hal yang penting dalam menyerap materi belajar. Tidak itu saja, dengan adanya *video-based learning*, ketiga aspek dalam belajar terhadap peserta didik juga akan berpengaruh dan kemungkinan persentase meningkatnya akan terjadi.

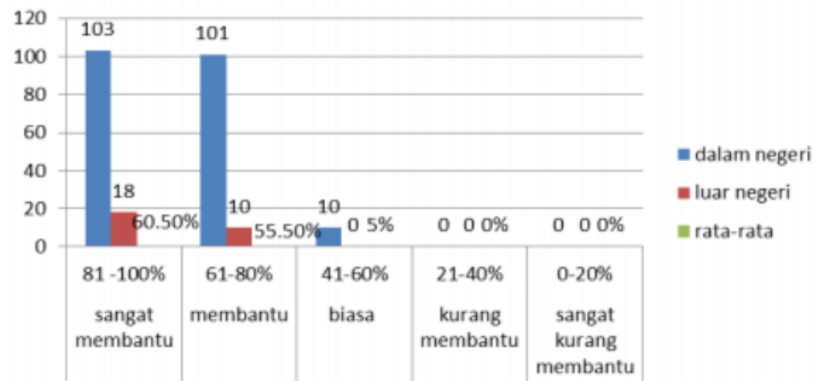
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khairani, Sutisna, Slamet pada tahun 2019 yang dilaksanakan oleh program studi pascasarjana pendidikan biologi Universitas Negeri Yogyakarta. Presentase peserta didik dalam negeri lebih *interest* pada video pembelajaran apabila di *compare* dengan peserta didik luar negeri. Persentase ini dapat diakses pada jumlah data yang diperoleh, yaitu 214 peserta didik dalam negeri serta 28 siswa luar negeri. Pendidikan di luar negeri cenderung sudah melumrahkan dalam perihal penggunaan media video belajar ini. Merujuk kepada data yang menyatakan bahwa sistem pendidikan di luar negeri *interest* nya terhadap menggunakan media pembelajaran seperti *E-learning* atau yang lainnya merasa menyenangkan dan termotivasi penggunaan video pembelajaran (Putri, N, Agustina, A, & dkk, 2012)

Tabel 1. Hasil data opini peserta didik perihal penggunaan *video-based*

Kriteria	Presentasi (%)	Luar Negeri	Dalam Negeri	Rata-Rata
				60,5
Sangat Membantu	81 – 100	18	103	
Membantu	61 - 80	10	101	55,5
				5
Biasa	41 -60	0	10	
				0
Kurang Membantu	21 – 40	0	0	
				0
Sangat Tidak Membantu	0 – 20	0	0	

Sumber: Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.

Berikut data opini hasil peserta didik perihal penggunaan *video-based learning* baik di luar negeri maupun dalam negeri, ditampilkan pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik hasil pendapat peserta didik terkait penggunaan video pembelajaran.

(Adesote, 2013) menegaskan secara *general* tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik. Secara eksklusif, media pembelajaran bisa digunakan dengan tujuan, diantaranya : (1) Menyuguhkan pengalaman belajar yang varian sehingga dapat menstimulus minat peserta didik untuk belajar; (2) Meningkatkan sikap serta keterampilan tertentu dalam bidang teknologi; (3) Menghadirkan situasi belajar yang berkesan bagi peserta didik; (4) Menciptakan situasi belajar yang efektif; (5) Serta menawakan motivasi belajar kepad peserta didik.

Dalam hal hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran juga dikenal dengan istilah "*scholastic achievement*" atau "*academic achievement*". Hasil pembelajaran ini merupakan kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah, dinyatakan dengan angka atau nilai berdasarkan tes hasil belajar. Menurut (Wang, Chen, & Wu, 2016) hasil belajar ialah suatu momentum proses belajar. Menurut (Giannakos, Chorianopoulos, & Chrischoides, 2015) hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman belajar. Hasil belajar di bidang pendidikan merupakan hasil dari tolak ukur terhadap peserta didik yang meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan suatu tes atau instrumen yang relevan (Fish, Mun, & A'Jounte, 2016). Oleh karena itu, hasil belajar merupakan suatu tolak ukur dari penilaian belajar yang dibuktikan dengan simbol, huruf, maupun kalimat yang menerangkan hasil capaian tiap peserta didik pada periode tertentu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryansyah dan Suwarjo mengenai pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD mereka mendapatkan data hasil uji kelayakan produk media video pembelajaran diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Penilaian yang dilakukan dikonversi menjadi skala lima dan hasil skor yang diperoleh bisa ditentukan kriteria penilaiannya menggunakan panduan penskoran. Produk media video pembelajaran dibuat sesuai dengan aspek pengembangan media pembelajaran. Terdapat dua aspek pengembangan yang menjadi acuan dalam penilaian pada penelitian ini diantaranya ketepatan materi, keluasan materi, kejelasan materi, dan kemenarikan materi yang akan diberikan. Keempat indikator tersebut pada aspek materi akan digunakan sebagai penyusunan instrument penilaian para ahli materi. Penilaian pada materi terdapat 2 aspek yaitu kualitas dari materi video dan yang kedua kualitas dari teknis produksi video.

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli materi dapat dijelaskan bahwa pada indikator ketepatan materi memperoleh skor yang baik dari setiap aspek yang dinilai. Kemudian berlanjut pada data keefektifan yang dilihat dari hasil motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik yang diberikan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media video yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian diperoleh bahwa terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik yang menggunakan media video pembelajaran.

2
Video-Based Learning ialah sebuah bentuk media yang dapat menjembatani guru agar pembelajaran tidak bersifat konvensional yang kesannya monoton. Ketertarikan media yang berkembang memberikan daya tarik kepada peserta didik, hal ini disebabkan mengandung unsur musik, suara, dan ilustrasi penjelasan dan juga gambar yang diambil dari kondisi nyata. Satu pendapat dari (Woolfolk, 2009) apabila pembelajaran anak pada tahap operasional dapat dilakukan dengan alat bantu visual serta melibatkan sesuatu yang bersifat konkret. Video pembelajaran juga diberikan improvement agar mampu menampilkan objek-objek riil sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut disampaikan oleh ahli media pada penelitian dan pengembangan (Fredy & Soenarto, 2013) bahwa music pembuka pada media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Kemudian apabila kita melihat pada pembelajaran yang menggunakan pendekatan jarak jauh maka video pembelajaran menjadi salah satu alat agar pembelajaran menjadi jauh lebih efektif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ridha, Firman, Desyandri dari Universitas Negeri Padang mengenai Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19 bahwa hasil penelitian yang ditemukan dengan membagikan angket, mayoritas peserta didik menyetujui bahwa video pembelajaran membantu pendidik dalam menjelaskan materi sulit atau membutuhkan kegiatan praktek. Menurut Kurniawan (2018) bahwa materi yang sulit atau materi yang membutuhkan praktek akan mudah dipahami oleh peserta didik dengan ditampilkannya video pembelajaran. Para pegnajar dapat mengajarkan konsep dari materi dan membantu pendidik menjelaskan hal abstrak menjadi konkret dengan bantuan video. Video pembelajaran menurut kebanyakan peserta didik lebih menyukai video pembelajaran karena dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Menurut (Ribawati, 2015) bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, apabila video pembelajaran mampu dikemas dengan menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami, maka video pembelajaran juga dapat membantu orang tua dalam membimbing anaknya belajar di rumah. Pendidik juga tentunya terbantu dalam menanamkan karakter baik kepada para peserta didik.

Terdapat kendala yang disebutkan dalam penelitian tersebut diantaranya adalah sinyal seluler yang bermasalah. Permasalahahn tersebut merupakan permasalahan utama yang sering disebutkan oleh para peserta didik di dalam angket. Sehingga alasan itulah yang menjadi alasan utama mengapa pembelajaran menjadi kurang efektif.

CONCLUSION

Media pembelajaran adalah sebuah solusi yang efektif untuk memecahkan masalah pendidikan yang berkaitan dengan penyampaian materi pengajar kepada peserta didik. Tujuan dari penggunaan media ini salah satunya untuk memperjelas pesan dari pengajar ke peserta didik dalam pelaksanaan belajar. Media pembelajaran terdapat variasi padanya, seperti media audio, media visual, serta media audiovisual. Semua media ini bertujuan untuk meringankan, memudahkan, mengajak untuk lebih mendalami sifat positif dari penggunaan media ini sebagai *technology support on every field*. Menurut pandangan (Sa'ud, 2011, pp. 182, dalam Muhammad Iqbal H.) bahwa teknologi telah membawa dunia ini ke jenjang luasnya informasi yang berpotensi positif terutama bagi dunia pendidikan. Keunggulan yang disediakan juga terdapat pada kecepatan informasi yang dicari serta fasilitas multimedia yang memungkinkan proses belajar lebih menarik, visual, dan interaktif.

2
Terdapat potensi pada video pembelajaran yang akan berkembang guna menaikkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan dinyatakannya layak guna dalam pembelajaran menurut ahli media dengan nilai "baik." Kemudian, kegiatan pada media video pembelajaran berdasarkan potensinya teruji efektif guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi di seluruh jenjang kelas. Hal ini dibuktikan dengan data uji coba dari Universitas Negeri Yogyakarta melalui penelitiannya melakukan uji coba operasional di satu kelas dengan pengendalian terjaga serta eksperimen pada suatu kelas dengan diujikannya yang membuktikan terdapat perbedaan signifikan dalam perihal motivasi dan daya tarik belajar peserta didik di saat menggunakan media *video-based learning*.

Video pembelajaran sendiri sudah sejak lama telah digunakan dalam media pembelajaran, ketika video pembelajaran diciptakan sedemikian rupa, video pembelajaran pastinya dapat berperan dengan aktif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Terdapat keunggulan-keunggulan yang bisa ditemukan untuk mencadangkan dampak positif yang optimal bagi para pengajar. Ketertarikan video pembelajaran ialah dari segi penyajian isi materi dengan bentuk visual serta audio yang mengandung materi-materi sehingga membantu pemahaman peserta didik. Penggunaan *video-based learning*, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain dalam kajian pustaka, bahwasanya keefektifan dari media video pembelajaran itu lebih dominan dalam hal stimulus indra peserta didik. Tentunya, apabila penggunaan ini dapat digunakan secara kontinuitas serta optimal, maka semakin banyak peran video pembelajaran diaplikasikan di dunia Pendidikan terutama. Video pembelajaran juga dapat digunakan dan diakses kapan pun para peserta didik ingin melihat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya.

Dengan adanya dokumen pendukung, penulis dapat menemukan perhitungan yang dicari untuk menyelaraskan artikel yang dibuat dengan artikel pendukung yang ada. Kedepannya, penulis akan mengusahakan untuk menggagas penelitian melalui baik itu survey maupun observasi sehingga dapat memiliki hasil penelitian otentik dari hasil observasi.

AUTHOR'S NOTE

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

REFERENCES

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso denganrrr model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS*. *Jurnal edukasi*. 5(1), 19–23.
- Ammy, P. M. (2020). *Analisis motivasi belajar mahasiswa menggunakan video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh (PJJ)*. *Jurnal Mathematic Paedagogic*. 5(1), 27–35.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press. Retrieved August 5, 2021, from <https://eprints.uny.ac.id/7892/3/bab%20%20-%2008108249136.pdf>
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*. 5(2), 12–18.
- Danandjaja, J. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. *Antropologi Indonesia*. Retrieved August 5, 2021, from <https://doi.org/10.7454/ai.v0i52.3318>
- Handayani, S., & Nurhastuti, N. (2021). *Model Pembelajaran Explicit Instruction Meningkatkan Keterampilan Membuat Topiary Artificial Plant Bonsai dari Tali Plastik*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*. 9(1), 69–79. Retrieved August 6, 2021, from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/111324>

- Harisuddin, M., I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Pantera Publishing. Retrieved August 6, 2021, from https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=jaSoDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=esensi+video+based+learning&ots=WDrKPKzbkQ&sig=3X_Y-HIVvxnuZ-ElzKJYevrOleo
- Imah, M. T., & Purwoko, B. (2018). *Studi Kepustakaan Penerapan Konseling Neuro Linguistic Programming (NLP) dalam Lingkup Pendidikan*. *Jurnal BK UNESA*, 8. 8(2). Retrieved August 6, 2021, from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/23121>
- Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). *Peran teknologi audio-visual dalam pengembangan pembelajaran anak di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado [The role of technology and audio-visual media in learning development at Anak Bangsa Elementary School, Manado]*. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*. 15(1), 73–92. Retrieved August 6, 2021, from <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v15i1.1311>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). *Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik*. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*. 2(1), 158–166.
- Linggarsari, E. (2021). *Meta Analisis Pembelajaran Berbasis Media Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1), 122–128.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2017). *Pengembangan video pembelajaran ipa pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5(2), 108–144.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2), 64–72.
- Pancaningrum, D. (2021). *Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1), 74–78.
- Purwanti, B. (2015). *Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3(1).
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). *Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Selat*. *Jurnal EDUTECH Undiksha*. 2(1).
- Putri, Nadya. (2012). *Efektifitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok*. *Case Study Reseach*. 15(6), 1–26.
- Rafiuddin, R., Basri, M., & Azis, M. (2017). *Urgensi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone*. *Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan*. 147–157. Retrieved August 6, 2021, from <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/85>
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1), 154–162.
- Sabtono, W., & Purnomo, E. (2015). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Praktik Pemesinan di SMK Muhammadiyah Prambanan*. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*. 3(7), 511–518.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*. 6(1), 41–53. Retrieved August 6, 2021, from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. 3(4), 1521–1533.
- Sidi, J., & Mukminan, M. (2016). *Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP*. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*. 13(1). Retrieved August 6, 2021, from <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>

- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasi*. 4(2), 209–221.
- Tarida, L. (2021). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis GeoGebra terhadap Kemampuan Taruna/i dalam Memahami Aplikasi Matematika Maritim. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*. 5(2), 45–50. Retrieved August 6, 2021, from <https://amn.ac.id/ojs/index.php/saintara/article/view/106>
- Winata, H. Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*. 2(1), 27–33. Retrieved August 6, 2021, from <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14606>
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*. 3(3), 140–146. Retrieved August 6, 2021, from <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(02), 91–100. Retrieved August 6, 2021, from <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*. 3(2).
- Zulkifli, Z. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*. 14(1), 18–37. Retrieved August 6, 2021, from [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)

Article

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jptam.org

Internet Source

4%

2

journal.uny.ac.id

Internet Source

4%

3

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

2%

4

digilib.unila.ac.id

Internet Source

2%

5

jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id

Internet Source

2%

6

openjournalsystem.amn.ac.id

Internet Source

1%

7

docobook.com

Internet Source

1%

8

id.scribd.com

Internet Source

1%

9

jurnal.unibrah.ac.id

Internet Source

1%

10

ejournal.upi.edu

Internet Source

1 %

11

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography On