

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Analisis Desain Kognitif Video Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah Kelas VI SD

Mimin Rasmianti¹, Seni Apriliya², Akhmad Nugraha³

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: miminrasmianti@upi.edu¹

Submitted Received 08 March 2025. First Received 13 March 2025. Accepted 24 May 2025

First Available Online 30 June 2025. Publication Date 30 June 2025

Abstract

This study aims to describe the cognitive design of learning videos contained in the Ruanguru application with the topic "Text Explanation" Subtopic "Writing Text Scientific Explanation". The method used in this study is the method of content analysis. Data collection techniques are performed by nonpartisan observation using cognitive design analysis instruments against four learning videos in ruanguru application, including aspects of accuracy (fact errors, mispronunciations, and writing errors), aspects of completeness (introduction to tasks, objectives, and focus of tutors on tool selection and managing the needs of the audience), aspects of accuracy (focus on the right content, added details are able to help the viewer to work on the material and videos are not over background, effects and others). The source of the research data is four learning videos on the topic "Exploratory Text" Subtopic "Writing Scientific Explanation Text" in Ruanguru application. The results showed in the accuracy aspect of the video there was a writing error in the title on the second video and a mispronunciation by the tutor on the third video. Aspects of video completeness, about the introduction to tasks and objectives are presented differently in each video, in the selection of tools in the video is the same, namely with the appearance of images and writing. The accuracy aspect of all four videos focuses on the right content and the details added to each video help viewers work on the rest of the material. In material exposure, the tutor's voice can be heard clearly because there are no song interruptions, background noise or other noise and the effects used are not excessive as needed, such as at the beginning of the opening, language transition, and cover on the video. Thus, this research is expected to be used as a reference in making or developing quality learning videos reviewed from cognitive design.

Keywords: cognitive design; tutorial video; explanation text

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain kognitif video pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi Ruanguru topik "Teks Eksplanasi" Subtopik "Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah". Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode analisis konten. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi nonpartisipan menggunakan instrumen analisis desain kognitif terhadap empat video pembelajaran dalam aplikasi Ruanguru, mencakup aspek akurasi (kesalahan fakta, kesalahan pengucapan, dan kesalahan penulisan), aspek kelengkapan (pengantar tugas, tujuan, dan fokus tutor pada pemilihan alat dan mengatur kebutuhan penonton), aspek ketepatan (fokus pada konten yang tepat, detail yang ditambahkan mampu membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya, dan video tidak over *background*, efek dan lainnya). Sumber data penelitian yaitu empat video pembelajaran topik "Teks Eksplanasi" Subtopik "Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah" dalam aplikasi Ruanguru. Hasil penelitian menunjukkan pada aspek akurasi video terdapat kesalahan penulisan pada judul video kedua dan kesalahan pengucapan oleh tutor pada video ketiga. Aspek kelengkapan video, mengenai pengantar tugas dan tujuan dipaparkan berbeda dalam masing-masing video, pemilihan alat dalam video sama, yakni dengan tampilan berupa gambar dan tulisan. Aspek ketepatan keempat video fokus pada konten yang tepat dan detail yang ditambahkan pada masing-masing video membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Dalam pemaparan materi, suara tutor terdengar jelas dikarenakan tidak terdapat gangguan lagu, suara latar belakang atau kebisingan lain dan efek yang digunakan tidak berlebihan sesuai dengan kebutuhan, seperti pada awal ketika pembukaan, transisi bahasan, dan penutup pada video. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat atau mengembangkan video pembelajaran yang berkualitas ditinjau dari desain kognitif.

Kata Kunci: desain kognitif; video pembelajaran; teks eskplanasi

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum sekolah, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib (Agustinova, 2018). Pendidikan bahasa yang termasuk di dalamnya merupakan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu salah satu bagian penting dari kurikulum di setiap jejang satuan pendidikan (Lida & Eliya, 2019). Menurut Ali (2020) mengemukakan bahwa “Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis”. Teks eksplanasi merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI SD (Suprianto, 2020). Kosasih & Restuti (2013) menyatakan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam dan sosial. Penting disadari bahwa penguasaan dalam menuliskan teks eksplanasi ini perlu dikuasai oleh peserta didik. Pendidik diketahui sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung akan tetapi guru bukan merupakan satu-satunya sumber dalam belajar (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018). Namun, kompetensi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran belum secara maksimal dilakukan, seperti dalam pemilihan media pembelajaran (Sobry & Sa’I, 2020).

Lestari (2017) mengemukakan “Ketika semua guru diminta melakukan kegiatan berupa membuat video pembelajaran inovatif. Hasil yang didapat yakni semua guru hanya membuat video pembelajaran dengan cara merekam aktivitas kegiatan pembelajaran mereka masing-masing dengan menggunakan kamera *handphone* dengan mode kamera berupa video. Hasil ini menurut Lestari (2017) kurang sesuai dengan yang diharapkan berupa video pembelajaran inovatif. Karena tidak adanya animasi, teks, dan gambar pendukung pada video tersebut”. Dicermati dari pernyataan berikut diketahui bahwa secara umumnya kompetensi para guru masih rendah terhadap pembuatan video pembelajaran inovatif (Lestari, 2017).

Diketahui bahwa media video termasuk kedalam media audio visual, Azhar (dalam Melinda dkk. 2017) mengemukakan bahwa “Pengajaran melalui audio-visual merupakan media yang diproduksi serta penggunaan materi yang penyerapannya dengan pendengaran dan pandangan serta tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa” (Melinda dkk., 2017). Menurut Suciningsih dkk. (2013) secara umum pengertian dari media video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan-

pesan pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi melalui unsur audio dan visual sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian dapat diketahui bahwa video pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berisi suara, gambar, gerak dan teks yang dikemas secara singkat, padat dan jelas untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Purwanto & Rizki, 2015).

Salah satu penelitian didasari oleh masalah tersebut berhasil membuktikan bahwa media video dapat dijadikan solusi untuk mengatasi kemampuan siswa yang rendah dalam memahami sebuah konsep (Hadi, 2017). Diketahui juga bahwa menurut Silberman (dalam Novisya & Festiyed, 2019) bahwa pembelajaran melalui video dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38% (Novisya & Festiyed, 2019). Hasil penelitian Sarnoko dkk. (2016) juga menyatakan bahwa video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa. Peneliti Permatasari & Soedarsono (2019) tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menulis, hasilnya membuktikan bahwa pembelajaran menulis siswa rata-rata memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Pada era sekarang ini telah banyak

muncul *startup edutech* yang menyediakan video pembelajaran dalam layanan pendidikan dan dapat diakses melalui jaringan internet diantaranya yaitu aplikasi Ruangguru. Fasilitas yang ditawarkan dalam pendidikan era Revolusi Industri 4.0 lebih fleksibel dan efisien dengan adanya video berisi penjelasan tentang materi yang diajarkan, latihan soal, dan *tryout online*, serta guru berkualitas yang selalu *standby* jika dibutuhkan (Puradina, 2020). Semua proses pembelajaran yang berbasis internet itu menjadikan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Faqih, 2020).

Ruangguru merupakan *startup (edutech)* yang sejauh ini memiliki fitur paling komplit diantara startup lainnya (Efendi, 2018). Ruangguru menggabungkan berbagai fitur yang ada di hampir seluruh *edutech* Indonesia dalam satu kemasan seperti Ruang Les, Ruang Uji, hingga kumpulan ratusan ribu video dan materi edukasi dalam fitur Ruang Belajar (Jabat & Saragih, 2020). Aplikasi Ruangguru telah mempunyai lebih dari 15 juta pemakai dan telah mengelola lebih dari 300.000 guru sebagai tutor yang menawarkan jasa lebih dari 100 bidang pelajaran (Ruangguru, n.d.). Berdasarkan survey oleh Syamsurijal, (2019) mengenai kepuasan peserta didik yang berlangganan aplikasi Ruangguru menunjukkan bahwa peserta didik merasa puas dalam

mempelajari materi sesuai dengan jenjang kelasnya dan sangat merasa terbantu dengan adanya bimbingan berbasis daring oleh Ruangguru yang memudahkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Hasil penelitian menyebutkan kelayakan mengenai penyajian, isi, kebahasaan dan kegrafikan dari video pembelajaran aplikasi Ruangguru sangat layak, sehingga video dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar (Cahyana & Kosasih, 2020). Pengguna aplikasi ruangguru juga terus mengalami kenaikan secara signifikan baik dari kalangan pendidik maupun peserta didik (Lida & Eliya, 2019).

Dalam kegiatan pembelajarannya, ruangguru menggunakan video pembelajaran yang dikemas dalam satu layanan yang disebut ruang belajar (Suriani, dkk., 2021). Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti video pembelajaran yang topik "Teks eskplanasi" Subtopik "Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah" ditinjau dari desain kognitif mengenai video pembelajaran tersebut sesuai dengan kerangka teori desain informasi model carliner. Desain kognitif menyangkut pembuatan informasi yang dapat dimengerti. Dengan asumsi bahwa penonton melihat video untuk menerima instruksi, maka memperhatikan kualitas mengenai keakuratan (apakah video mengandung kesalahan), kelengkapan

(apakah video mengkomunikasikan struktur organisasi), dan ketepatan (apakah video diedit untuk memasukkan hanya informasi yang relevan). Kegagalan pada tingkat ini dapat menghalangi penonton untuk memahami apa yang telah mereka tonton atau menerapkan apa yang telah mereka pelajari (Morain & Swarts, 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebagai jenis penelitian yang menghasilkan temuan melalui prosedur nonstatistik atau cara nonkuantifikasi yang lain (Ida & Musyarofah, 2021). Dengan menggunakan metode analisis konten. Metode pengambilan sampel penelitian menggunakan metode non probability sampling atau sampel tidak acak, artinya teknik yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampling penelitian ini yaitu sampel purposif yaitu digunakan peneliti karena terdapat karakteristik yang khusus mereka miliki untuk tujuan analisis data (Budiastuti & Bandur, 2018).

Peneliti melakukan analisis terhadap empat video pembelajaran dalam aplikasi ruangguru topik "Teks Eksplanasi" subtopik "Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah" dengan menganalisis pola dalam komunikasi yang direkam dalam video dengan pendekatan

terarah berdasarkan teori desain kognitif mencakup aspek akurasi, aspek kelengkapan dan aspek ketepatan yang lebih terstruktur dari pada pendekatan konvensional (Hsieh & Shannon, 2005).

Dalam penelitian desain video pembelajaran ini menggunakan kerangka teori desain informasi model Carliner. Peneliti menggunakan metode analisis konten untuk mendeskripsikan desain kognitif dalam video pembelajaran aplikasi ruangguru dan membuat kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

Teknik pengumpulan data dengan observasi non-partisipan, melakukan pengamatan terhadap empat video pembelajaran yang kemudian menuliskan temuan-temuan kedalam instrumen penelitian yang telah dibuat.

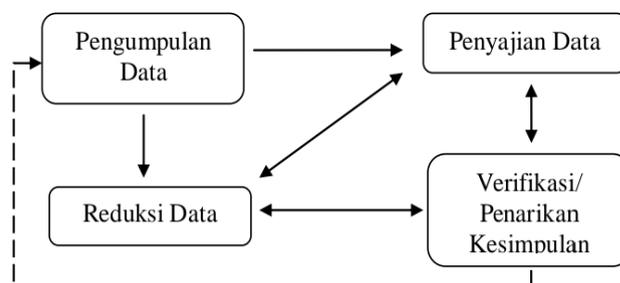
Berikut instrumen penelitian analisis desain kognitif menurut kerangka teori desain informasi model Carliner.

Tabel 1. Instrumen Analisis Desain Kognitif

Sumber	Aspek	Indikator	Hasil
Video pembelajaran aplikasi ruangguru	Desain Kognitif	Akurasi dalam video pembelajaran	
		Kelengkapan dalam video pembelajaran	
		Ketepatan dalam video	

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan model Miles dan Huberman (1994). Pada model ini terdapat tiga jalur analisis data yakni reduksi data, penyajian

data, dan penarikan kesimpulan (Ilyas, 2016). Langkah analisis data model Miles dan Huberman pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Langkah-Langkah Analisis Data Model Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dengan menganalisis desain kognitif video pembelajaran aplikasi ruangguru topik “Teks Eksplanasi” subtopik “Teks Eksplanasi Ilmiah” dengan menggunakan instrumen yang dibuat berdasarkan kerangka desain informasi model Carliner yang secara umum akan mendeskripsikan aspek akurasi, kelengkapan, dan ketepatan video pembelajaran aplikasi ruangguru. Hasil tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Aspek Akurasi

Video memperhatikan kualitas mengenai keakuratan (apakah video mengandung kesalahan) (Morain & Swarts, 2012). Berikut hasil analisis desain kognif aspek akurasi.

Tabel 2. Hasil Analisis Desain Kognif Aspek Akurasi

Akurasi	
Video	Hasil
Video 1	Tidak terdapat kesalahan fakta, pengucapan materi, maupun penulisan dalam video.

Video	Hasil
Video 2	Tidak terdapat kesalahan fakta dan pengucapan materi dalam video. Terdapat kesalahan penulisan.
Video 3	Tidak terdapat kesalahan fakta dan penulisan dalam video. Terdapat kesalahan materi.
Video 4	Tidak terdapat kesalahan fakta, pengucapan materi, maupun penulisan dalam video.

Dalam video 1, fakta yang diungkapkan oleh narator maupun disajikan dalam tulisan (teks eksplanasi ilmiah) sudah tepat dan tidak menyebabkan makna ganda pada setiap fakta yang ada. Tidak terdapat kesalahan dalam pengucapan materi maupun kata lain yang diucapkan tutor selama video berlangsung. Tidak ada kesalahan dalam penulisan dalam teks pendukung maupun teks eksplanasi yang ada dalam video.

Dalam video 2, tidak terdapat kesalahan fakta yang diungkapkan oleh narator maupun disajikan dalam tulisan (teks eksplanasi ilmiah). Tidak terdapat kesalahan dalam pengucapan materi selama video berlangsung. Hanya saja ada beberapa *dubbing* yang tidak sesuai dengan tampilan teks yang ada dalam video. Seperti dalam tulisan hanya tercantum (pada langkah pembuatan nomor 2) sedangkan narator menyebutkan “pada langkah percobaan pembuatan kompor tenaga surya nomor 2”.

Dalam video 3, Terdapat kesalahan dalam penulisan teks pada penulisan judul video, yang harusnya Menulis Teks

Eksplanasi Ilmiah II, menjadi Menulis Teks Eksplanasi Ilmiah III. Dalam video tidak terdapat kesalahan fakta yang diungkapkan oleh narator maupun disajikan dalam tulisan (teks eksplanasi ilmiah). Terdapat kesalahan tutor dalam pengucapan kata yakni pengucapan “kosmonit” yang seharusnya sesuai dengan kata baku nya yakni “kosmonot”. Tidak ada kesalahan dalam penulisan teks yang ada dalam video.

Dalam video 4, tidak terdapat kesalahan fakta yang diungkapkan oleh narator maupun disajikan dalam tulisan (teks eksplanasi ilmiah). Tidak terdapat kesalahan dalam pengucapan materi selama video berlangsung. Tidak ada kesalahan dalam penulisan teks yang ada dalam video.

Pada aspek akurasi, video 1 dan 4 menunjukkan tidak ditemukan kesalahan fakta, kesalahan dalam penulisan, atau pun pengucapan dalam video pembelajaran. Dalam video 2 ditemukan kesalahan penulisan pada judul yang seharusnya “Menulis Teks Eksplanasi II” tetapi dituliskan “Menulis Teks Eksplanasi III”. Pada video 3 terdapat kesalahan pengucapan oleh narator yakni pengucapan kata “kosmonit” yang seharusnya kosmonot.

2. Aspek Kelengkapan

Video memerhatikan kelengkapan (apakah video mengkomunikasikan struktur organisasi), fitur seperti slide pengantar yang memperkirakan tugas dan tujuan, slide judul yang mengumumkan perubahan dalam topik,

atau judul yang mengingatkan penonton tentang tugas apa yang ditampilkan (Morain & Swarts, 2012). Berikut hasil analisis desain kognitif aspek kelengkapan.

Tabel 3. Hasil Analisis Desain Kognitif Aspek Kelengkapan

Video	Hasil
Video 1	Terdapat pengantar tugas yang akan dilakukan. Tujuan digambarkan cukup jelas. Tutor fokus pada pemilihan alat dan mengatur kebutuhan penonton.
Video 2	Terdapat pengantar tugas yang akan dilakukan. Tujuan digambarkan cukup jelas. Tutor fokus pada pemilihan alat dan mengatur kebutuhan penonton.
Video 3	Terdapat pengantar tugas yang akan dilakukan. Tujuan digambarkan cukup jelas. Tutor fokus pada pemilihan alat dan mengatur kebutuhan penonton.
Video 4	Terdapat pengantar tugas yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. Tujuan digambarkan dengan jelas. Tutor fokus pada pemilihan alat dan mengatur kebutuhan penonton.

Dalam video 1, (menit 01.06) tutor memberikan arahan dalam pengantar tugas, penonton dikenalkan terlebih dahulu mengenai apa itu teks eksplanasi dan tutor bertanya mengenai bagian-bagian dari teks eksplanasi kemudian menyebutkannya tanpa memberikan penjelasan dari setiap bagiannya.

Tutor juga menyebutkan kegunaan dari teks eksplanasi. (Menit 02.26) tutor mengarahkan dan membimbing penonton untuk menyiapkan kata kunci yang akan digunakan dalam menulis teks eksplanasi. Tujuan dalam video digambarkan cukup jelas seperti pada akhir video tutor mengatakan “wah..wah.. adik-adik ternyata mudah sekali ya dalam menulis sebuah teks eksplanasi ilmiah. Ingat ya, pada saat kalian ingin menulisnya kalian harus ingat bagian- bagiannya. Ada judul, ada pernyataan umum, ada rincian penjelas, dan terakhir ada kesimpulan.”. Dalam memaparkan materi, tutor menggunakan media berupa tampilan gambar dan tulisan.

Dalam video 2, (menit 00.49) menampilkan tulisan mengenai bahan-bahan dalam melakukan percobaan membuat kompor tenaga surya, dan (menit 00.57) menampilkan tulisan mengenai langkah- langkah dalam melakukan percobaan membuat kompor tenaga surya. Selanjutnya (menit 01.03) narator mengajukan pertanyaan mengenai bahan aluminium dalam percobaan apakah bisa diganti atau tidak? (menit 01.24) penonton diberikan pertanyaan-pertanyaan seputar percobaan membuat kompor tenaga surya, dan dilanjutkan dengan menjawab beberapa pertanyaan tersebut. Dalam memaparkan materi, tutor menggunakan media berupa tampilan gambar dan tulisan. Namun dalam menampilkan tulisan bahan dan langkah dalam percobaan membuat kompor tenaga surya terlalu banyak teks dan tutor tidak membacakannya kembali, sehingga penonton

harus untuk menjeda terlebih dahulu video dan membaca tulisannya.

Dalam video 3, (menit 00.53) menampilkan artikel tulisan mengenai “Penjelajah Luar Angkasa” yang kemudian narator memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang artikel yang selanjutnya jawabannya dijadikan kata kunci sebagai bahan dalam membuat teks eksplanasi ilmiah tentang astronot. (Menit 03.16) merupakan tampilan pertanyaan-pertanyaan mengenai artikel, dan dilanjutkan dengan menjawab bersama-sama beberapa pertanyaan tersebut. Dalam memaparkan materi, tutor menggunakan media berupa tampilan gambar dan tulisan, menampilkan satu artikel tentang “Penjelajah Luar Angkasa”.

Dalam video 4, (menit 01.20) menampilkan teks eksplanasi ilmiah tentang “Keteraturan Alam Semesta” yang kemudian tutor menjelaskan mengenai bagian-bagian teks dan juga isi teks eksplanasi tersebut. (Menit 03.42) terdapat tampilan Andi sedang menceritakan kembali isi teks “Keteraturan Alam Semesta” yang telah dibaca dalam bentuk yang lebih ringkas. Dalam memaparkan materi, tutor menggunakan media berupa tampilan gambar dan tulisan, menampilkan teks eksplanasi tentang “Keteraturan Alam Semesta”.

Pada aspek kelengkapan, keempat video pembelajaran terdapat pengantar tugas dan tujuan yang dipaparkan berbeda dalam

masing-masing video. Fokus tutor dalam pemilihan alat dalam mengatur penonton keempat video sama, yakni dengan tampilan berupa gambar dan tulisan.

1. Aspek Ketepatan

Video memperhatikan ketepatan, dikaitkan untuk sasaran instruksional dan memiliki sebuah tujuan instruksional (apakah video diedit untuk memasukkan hanya informasi yang relevan) (Morain & Swarts, 2012). Berikut hasil desain kognif aspek ketepatan.

Tabel 4. Hasil Analisis Desain Kognif Aspek Ketepatan

Video	Hasil
Video 1	Fokus pada konten yang tepat. Detail yang ditambahkan mampu membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Video tidak <i>over backsound</i> , efek dan lainnya.
Video 2	Fokus pada konten yang tepat. Detail yang ditambahkan mampu membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Video tidak <i>over backsound</i> , efek dan lainnya.
Video 3	Fokus pada konten yang tepat. Detail yang ditambahkan mampu membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Video tidak <i>over backsound</i> , efek dan lainnya.
Video 4	Fokus pada konten yang tepat. Detail yang ditambahkan mampu membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Video tidak <i>over backsound</i> , efek dan <u>lainnya</u> .

Dalam video 1, pemaparan tutor maupun tampilan teks dan gambar fokus pada konten yang tepat.

Pemilihan konten/materi sesuai KD dan tujuan pembelajaran dan tidak terlalu banyak pembahasan diluar dari materi. Detail yang ditambahkan mampu membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya, seperti terdapat peta konsep mengenai bagaimana cara menulis teks eksplanasi yakni dengan menentukan kata kunci terlebih dahulu, serta menampilkan contoh dari teks eksplanasi dan menjelaskan bagian-bagiannya serta meng-*highlight* kata- kata kunci yang digunakan dalam teks tersebut. Suara tutor dalam video juga sudah tepat sesuai intonasi dan artikulasi. Seperti dalam penegasan atau penekanan pengucapan kata-kata yang dianggap penting.

Dalam video 2, tutor menampilkan konten/materi dengan tepat sesuai KD dan tujuan pembelajaran dan tidak terlalu banyak pembahasan diluar dari materi. Dalam video menulis teks eksplanasi ilmiah II ini penonton diarahkan unruk menulis teks eksplanasi dengan kata kunci yang berasal adri pertanyaan-pertanyaan seputar percobaan membuat kompor tenaga surya, yang kemudian menampilkan contoh teksnya. Dalam pemaparan materi, suara tutor dapat didengar dengan jelas dikarekan fokus pada suaranya tidak ada lagu, suara latar belakang atau kebisingan lain. Efek yang digunakan juga tidak berlebihan, disesuaikan dengan kebutuhan, seperti pada transisi bahasan.

Dalam video 3, tutor menampilkan konten/materi dengan tepat sesuai KD

dan tujuan pembelajaran dan tidak terlalu banyak pembahasan diluar dari materi. Dalam video menulis teks eksplanasi ilmiah III, penonton diarahkan untuk menulis teks eksplanasi ilmiah tentang astronot dengan kata kunci yang berasal dari artikel “Penjelajah Luar Angkasa” selanjutnya diberikan pertanyaan- pertanyaan dan bersama menjawabnya, kemudian jawaban tersebut dijadikan bahan dalam membuat teks eksplanasi ilmiah tentang astronot yang berjudul “Penjelajah Luar Angkasa”. Dalam pemaparan materi, suara tutor dapat didengar dengan jelas dikarekan fokus pada suaranya tidak ada lagu, suara latar belakang atau lain-lain. Efek yang digunakan juga tidak berlebihan, disesuaikan dengan kebutuhan, seperti pada transisi bahasan.

Dalam video 4, tutor menampilkan konten/materi dengan tepat sesuai KD dan tujuan pembelajaran dan tidak terlalu banyak pembahasan diluar dari materi. Dalam video menulis teks eksplanasi ilmiah IV, tutor menjelaskan mengenai bentuk, bagian-bagian, dan isi teks eksplanasi tentang “Keteraturan Alam Semesta”. Dan kemudian Andi memaparkan teks eksplanasi tersebut dalam bentuk yang lebih ringkas. Dalam pemaparan materi, suara tutor dapat didengar dengan jelas dikarekan fokus pada suaranya tidak ada lagu latar belakang atau lain-lain. Efek yang digunakan juga tidak berlebihan, disesuaikan dengan kebutuhan,

seperti pada transisi bahasan.

Pada aspek ketepatan, keempat video fokus pada konten yang tepat dan detail yang ditambahkan pada masing-masing video membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Dalam pemaparan materi, suara tutor dapat didengar dengan jelas dikarenakan tidak ada gangguan lagu, suara latar belakang atau kebisingan lain dan untuk efek yang digunakan juga tidak berlebihan sesuai dengan kebutuhan, seperti pada awal ketika pembukaan, transisi bahasan, dan penutup pada video.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan pada aspek akurasi video terdapat kesalahan penulisan dan pengucapan. Aspek kelengkapan video, mengenai pengantar tugas dan tujuan dipaparkan berbeda dalam masing-masing video, namun fokus tutor dalam pemilihan alat dalam mengatur penonton sama yakni dengan tampilan berupa gambar dan tulisan. Aspek ketepatan keempat video fokus pada konten yang tepat dan detail yang ditambahkan pada masing-masing video membantu penonton untuk mengerjakan materi yang lainnya. Dalam pemaparan materi, suara tutor dapat didengar dengan jelas dikarenakan tidak ada gangguan lagu, suara latar belakang atau kebisingan lain dan untuk efek yang digunakan juga tidak berlebihan sesuai dengan kebutuhan, seperti pada awal ketika

pembukaan, transisi bahasan, dan penutup pada video.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah pada Sekolah Menengah Atas. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 14(1).
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2020). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Untuk Jenjang Sd Di Saluran Youtube Ruangguru Dan Labedu Channel. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(1), 132–144.
<https://doi.org/10.17509/md.v16i1.26363>
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Hadi, S. (2017). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. 96–102.
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277–1288.
<https://doi.org/10.1177/1049732305276687>
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-muarrib journal of arabic education*, 1(1), 34-44.

- Ilyas. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling. *Journal of Nonformal Education*, 2(1), 91-98. <https://doi.org/10.15294/jne.v2i1.5316>
- Jabat, D. E. B., & Saragih, V. (2021). Perkembangan Startup Teknologi Pendidikan (EdTech) di Masa Pandemi Covid-19. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 1(2), 75-80
- Kosasih, E., & Restuti. (2013). *Mandiri Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Lestari, A. (2017). Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 214-225. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>
- Lida, U. M., & Eliya, I. (2019). Peran Startup Digital “Ruangguru” Sebagai Metode Long Distance Learning dalam Pembelajaran Bahasa. *Edulingua*, 6(2), 5–16.
- Morain, M., & Swarts, J. (2012). Yoututorial: A framework for assessin instructional online video. *Technical Communication Quarterly*, 21(1), 6–24. <https://doi.org/10.1080/10572252.2012.626690>
- Novisya, D., & Festiyed. (2019). Meta analisis Video Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(1), 49–56.
- Purandina, I. P. Y. (2020). Pendidikan karakter tumbuh subur di lingkungan keluarga selama pandemi COVID-19. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 11(1), 99-114.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Ruangguru. (n.d.). *Tentang Ruangguru*. <https://ruangguru.com/general/about>
- Sarnoko, S., Ruminiati, R., & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1235–1241. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>
- Suciningsih, K., & Parmiti, D. P., (2013). Pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III semester II tahun pelajaran 2012/2013 di SD negeri 1 bondalem kecamatan ...*Jurnal Edutech...*, 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/1359>
- Sobry, M., & Sa’i, M. (2020). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pemanfaatan Media Sederhana Dan Modern. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 97-118.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi media audio visual untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22-32.
- Suriani, I., Marini, Y., Marina, N., Nasution, M. M., & Lubis, M. A. (2021). Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 198-214.
- Syamsurijal. (2019). ARTIKEL SURVEY KEPUASAAN SISWA YANG BERLANGGANAN BIMBINGAN BELAJAR ONLINE RUANG GURU. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/pernik.v2i01.3118>
- Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, D. K. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdu

Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*,3(2), 158-164.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinote p/article/download/2383/1435>