



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR MANDIRI SELAMA PANDEMI COVID-19

Fifit Fitriansyah

Program Studi Hubungan Masyarakat, Universitas Bina Sarana Informatika.
Jalan Kramat Raya No. 98, Senen, Jakarta Pusat 10450. Indonesia.
E-mail: fifit.ffy@bsi.ac.id

Abstrak

Kondisi Pandemi Covid-19 membuat pembelajaran yang sedianya tatap muka beralih menjadi daring, tentu membawa permasalahan baru dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran praktik. Salah satu upaya yang dilakukan guna memenuhi kebutuhan belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang berperan sebagai alat atau perantara yang menunjang proses pembelajaran. Terkait hal tersebut salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran guna memfasilitasi pembelajaran dengan menghasilkan berbagai sumber belajar mandiri dalam bentuk video pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini tergolong Penelitian dan Pengembangan (R & D) menggunakan model pengembangan produk Derek Rowntree dengan tiga tahap yaitu a) tahap perencanaan (*planning*); b) tahap pengembangan (*development*); c) tahap evaluasi (*formative evaluation*). Uji efektivitas produk dilakukan dengan pemberian saran dan masukan dari rekan sejawat (*one to one person*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pengembangan video pembelajaran sebanyak 87% dinilai jelas dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran secara lebih luas. Pengukuran efektivitas penggunaan video pembelajaran adalah dengan melakukan *performance test* kepada mahasiswa, dan didapati persentase hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan video pembelajaran adalah sebanyak 89% mahasiswa mampu menampilkan kinerjanya dengan baik, 11% yang kurang mampu mempraktekkan dengan baik atau menjawab salah. Dengan demikian video pembelajaran dinilai efektif dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan; Video Pembelajaran; Sumber Belajar.

DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS AS INDEPENDENT LEARNING RESOURCES DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Abstract

The condition of the Covid-19 pandemic has made learning that was originally face-to-face turning online, of course, brings new problems in learning, especially in practical learning. One of the efforts was to fulfill needs learning is through the use of media who had played a role as a tool or an intermediary that support the teaching process. In relation to this matter one of the media learning that can be used is a video. This study aims to develop PNPR 2 learning videos to facilitate learning by producing various independent learning resources in the form of instructional videos that can be used according to learning needs. The research method used is Research and Development (R & D) using the Derek Rowntree product development model with three stages, namely: a) the planning stage; b) the development stage (development); c) the evaluation stage (formative evaluation). Product effectiveness testing is carried

out by providing advice and input from colleagues (one to one person). The results of this study indicate that (1) the development of instructional videos that was much as 87% is considered clear and effective for use in the learning process more broadly. Meanwhile, to measure the effectiveness of using PNPR 2 learning videos is to conduct performance tests on full stop, as such it was found that the percentage of student learning outcomes after using PNPR 2 learning videos was that 89% of students to display good performance, 11 % poor practice well or said wrong. Thus the PNPR 2 learning video is considered effective to be used in the learning process.

Keywords: Development; Instructional video; Learning Resources

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran, sumber belajar menjadi salah satu komponen atau unsur yang memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Keberadaan sumber belajar memungkinkan tumbuhnya budaya belajar siswa secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara siswa dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Selama masa pandemi Covid-19, pada akhirnya segala bentuk interaksi pembelajaran diubah dari tatap muka menjadi daring. Kondisi ini tentu saja membuat panik para pendidik yang mengharuskan sesegera mungkin menciptakan inovasi pembelajaran daring (online) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan *user friendly* bagi peserta didik.

Dalam upaya pemenuhan kebutuhan belajar dapat dilakukan dengan pengadaan sumber belajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tentu akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar yang optimal. Hal ini dimaksudkan guna melihat nilai kesesuaian hasil belajar mahasiswa dengan KKM yang ditetapkan (Fitriansyah, 2020, p. 88). Dalam hal ini, nilai belajar sendiri merupakan acuan pencapaian dari salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar

seseorang. Nilai hasil belajar yang diperoleh mencerminkan hasil yang dicapai seseorang, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Maisaroh & Rostrieningsih, 2010, p. 157).

Pemanfaatan serta pemilihan sumber belajar yang tepat, tentu saja sangat memengaruhi proses pembelajaran. Sumber belajar yang tepat merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran. Jika ditinjau kembali, sumber belajar pada istilah ini dipahami berupa alat-alat, bahan, peralatan, pengaturan dan orang-orang yang berinteraksi dengan peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja (Januszewski & Michael Molenda, 2008, p. 213).

Sementara dalam proses pembelajaran sendiri, sumber belajar merupakan salah satu komponen atau unsur pembelajaran (*learning*) yang memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Keberadaan sumber belajar memungkinkan tumbuhnya budaya belajar siswa secara mandiri sebagai dasar menciptakan kebiasaan yang baik dalam kehidupan di kemudian hari, serta terciptanya komunikasi antara siswa dengan orang dewasa dan teman sebayanya secara lebih optimal.

Dalam proses pembelajaran, kedudukan sumber belajar berfungsi untuk, (1) mempercepat laju belajar dan membantu pendidik

menggunakan waktu secara lebih efisien dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar; (2) mengurangi beban yang dimiliki guru dalam menyajikan informasi sehingga siswa dapat lebih bergairah dalam pembelajaran; (3) memberikan kemungkinan belajar bersifat individual sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan memberikan ruang bagi guru agar tidak kaku; (4) memberikan dasar yang lebih ilmiah dengan merencanakan program pembelajaran yang lebih sistematis; (5) mengembangkan bahan pembelajaran yang dilandasi dengan penelitian; (6) memantapkan pembelajaran dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dalam menggunakan berbagai media komunikasi dalam menyajikan data dan informasi secara lebih konkrit; (7) memungkinkan belajar secara seketika dan memberikan pengetahuan bersifat langsung; (8) memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan adanya media massa dengan jalan pemanfaatan secara bersama, serta penyajian informasi yang mampu menembus batas geografis (Sitepu, 2010, p. 6).

Dengan demikian, peran sumber belajar dalam proses pembelajaran sendiri tidak hanya sebagai media atau perantara, melainkan termasuk strategi, metode dan teknik yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya sumber belajar, kebutuhan proses pembelajaran dapat terpenuhi sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif.

Oleh karena itu, dalam meningkatkan hasil belajar diperlukan peran optimal dari pendidik yang menjadi aktor utama dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada praktik, di mana pendidik perlu memiliki kompetensi tertentu terkait pembelajaran praktik tersebut. (Sutrisno & Tri Siswanto, 2016, p. 113).

Salah satu upaya yang dilakukan guna memenuhi kebutuhan belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang berperan sebagai alat atau perantara yang menunjang proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video. Dalam konteks ini, video merupakan rangkaian gambar bergerak yang menggabungkan dua unsur yakni audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan mahasiswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Video pembelajaran pada posisi ini berfungsi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Dengan demikian, pemilihan video sebagai sumber belajar dalam bentuk media pembelajaran bagi mata kuliah PNPR 2 dirasa relevan dan efektif, mengingat pembelajaran tersebut memerlukan contoh secara langsung yang terkadang sulit dipraktekkan oleh pendidik.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat perlu didukung dengan mempertimbangkan model SECTION yang ditawarkan oleh Bates, yaitu: *S-tudent* (siswa), *E-ase of use* (mudah digunakan), *C-ost/ time* (biaya/ waktu), *T-eaching* (kegiatan pembelajaran), *I-nteraction* (interaksi), *O-rganizational issue* (pengelolaan masalah), *N-etworking* (memperluas jaringan), dan *S-ecurity and privacy* (keamanan dan privasi) (Batubara & Batubara, 2020).

Senada dengan pernyataan Kemp dan Dayton (dalam Raymond, 2004) peran media pembelajaran yakni, (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih memenuhi standar; (2)

pembelajaran dapat lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (5) penggunaan waktu pembelajaran dapat lebih dipersingkat; (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan (Simamora, 2009, p. 66). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu.

Dengan demikian, manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah (1) proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah sehingga menjadi lebih interaktif; (2) proses pembelajaran menjadi lebih efisien; (3) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran kualitas belajar peserta didik menjadi lebih meningkat; (4) tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja; (5) dalam hal ini, peran pendidik berfungsi sebagai fasilitator (Widodo & Jasmadi STP, 2008, p. 30). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tentu saja akan menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi siswa terutama di masa pembelajaran daring saat ini.

Sumber belajar sendiri memiliki dua sisi, yang mana satu sisinya memiliki sifat yang statis, tetapi sisi lainnya menuntut peran yang dinamis. Sifat statis tersebut bersumber dari komponen sumber belajar yang berupa benda meliputi manusia, buku, perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Sisi lain dari sumber belajar adalah

dinamis yang mana di dalamnya dituntut untuk berperan sebagai sumber berbagai informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam mengembangkan berbagai kompetensi yang diinginkan pada bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya. Berdasarkan kondisi tersebut, sumber belajar memiliki nilai yang penting untuk dikembangkan dan terbarukan (Jailani & Hamid, 2016).

Pembelajaran Penulisan Naskah PR (PNPR 2) merupakan pembelajaran yang diperuntukkan bagi mahasiswa Program Studi Hubungan Masyarakat di Universitas Bina Sarana Informatika yang membahas tentang bagaimana seorang *Public Relations* membuat sebuah naskah PR yang layak di publikasikan pada media massa. Dalam proses pembelajaran yang mengedepankan praktik langsung, tentu saja dengan kondisi pandemi Covid-19 ini, menyulitkan mahasiswa dalam mendapatkan gambaran langsung mengenai naskah PR tersebut. Dengan adanya kesulitan memperoleh gambaran inilah, diperlukannya sumber belajar yang beragam, juga media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar.

Dengan adanya permasalahan di atas, peneliti bermaksud memberikan solusi pemecahan terhadap permasalahan belajar dengan melakukan pengembangan video pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa mendapatkan gambaran pembelajaran PNPR 2 secara lebih real dan konkret dengan menggunakan video pembelajaran. Di samping itu, adanya pengembangan video pembelajaran dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi mahasiswa untuk dapat mengulang-ulang kembali materi pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran PNPR 2 yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Rowntree. Model Rowntree adalah model yang didesain untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran (Heryuliandini & Situmorang, 2018, p. 15).

Model pengembangan Rowntree, menurut Prawiradilaga (2008:45), terdiri dari tiga tahap yaitu a) tahap perencanaan (*planning*); b) tahap pengembangan (*development*); c) tahap evaluasi (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*, *one-to-one*, dan *small group*), dan *field test*.

Untuk mengukur efektivitas pengembangan video pembelajaran, dilakukan uji coba terbatas kepada rekan sejawat. Hal ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan perbaikan hasil produk pengembangan. Cara yang dilakukan peneliti adalah dengan memberikan lembar masukan berupa *checklist* dan saran. Selanjutnya, berdasarkan masukan tersebut, dilakukan perbaikan untuk selanjutnya dapat digunakan dalam pembelajaran PNPR 2.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Wawancara: kegiatan berupa pemberian daftar pertanyaan kepada responden secara terbuka. Responden dalam penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa.
- 2) Observasi: kegiatan pengamatan secara langsung terkait proses pembelajaran. Dalam situasi ini pengamatan dilakukan berdasarkan respon mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan PNPR 2 melalui ruang diskusi atau forum.
- 3) Angket: *checklist* kegiatan dan saran masukan dari satu persatu orang rekan sejawat guna

perbaikan hasil video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk dalam penelitian ini diawali dengan tahap penelitian dan pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data berupa 1) studi literatur yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan produk, termasuk pendekatan dalam mendesain video dan cara mendesain produk, 2) pengumpulan bahan berupa materi yang akan diproduksi guna pengembangan produk video pembelajaran PNPR 2.

Pengembangan video dalam penelitian ini menggunakan pengembangan produk berupa software Movie Maker yang digunakan dalam proses *editing* video. Pada tahap produksi pengembang mengacu pada naskah dan *storyboard* yang dibuat terlebih dahulu guna memudahkan proses produksi. Dalam pengembangan video pembelajaran PNPR 2 3 tahapan telah dilakukan yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Tiga materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran PNPR 2 ini, yakni 1) Company profile; 2) Iklan korporat, dan; 3) Newsletter. Hal ini dilakukan karena ketiga materi tersebut membutuhkan contoh praktik dan penjelasan secara langsung dan tidak dapat dijelaskan secara teori. Selain itu, ke-3 materi merupakan inti dari mata kuliah PNPR 2.

Program video pembelajaran ini diberi judul Video Pembelajaran PNPR 2, yang dipandu oleh *host* selaku dosen pengampu mata kuliah. Selanjutnya, dalam video juga ditampilkan berbagai contoh. Adapun video pembelajaran PNPR 2 diawali dengan Bumper in yang diproduksi dan ber-logo Universitas Bina Sarana Informatika dan berikut tampilannya:



Gambar 1: Bumper-in video pembelajaran.

Selanjutnya, ditampilkan informasi mengenai pertemuan dan materi yang akan dipelajari sebagaimana gambar di bawah ini:



Gambar 2: Informasi materi per/pertemuan

Adegan selanjutnya adalah menampilkan pemaparan materi oleh dosen sebagaimana cuplikan gambar di bawah ini:



Gambar 3: Pemaparan Materi oleh dosen

Setelah pemaparan dari dosen, pada bagian akhir adalah diisi dengan

credit title yang menggambarkan tentang informasi referensi yang dijadikan rujukan dalam pemabahasan materi video pembelajaran, sebagaimana tampilan di bawah ini:



Gambar 4: Credit title

Untuk melihat efektivitas video pembelajaran PNPR 2, peneliti meminta saran dan masukan dari 5 orang rekan sejawat (*one to one person*) untuk diberikan penilaian dan masukan digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1 : Rata-rata hasil evaluasi satu persatu orang

Aspek	Rata-rata (%)
Kesesuaian isi	83%
Tampilan video	86%
Isi video	83%
Kemenarikan menggunakan video	81%
Media alternatif belajar	97%
Efektivitas video	93%
Rata rata keseluruhan	87%

Berdasarkan hasil perolehan di atas (tabel hasil evaluasi satu persatu orang) peneliti memperoleh data evaluasi persatu orang dari sejawat yang menginformasikan sebanyak 87% video pembelajaran PNPR 2 mendapat kategori jelas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa video pembelajaran PNPR 2 ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa selama masa pandemi Covid-19.

Dengan demikian, penggunaan video sebagai media pembelajaran PNPR 2 dibagi menjadi tiga tujuan sebagaimana berikut.

1. Untuk tujuan kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan mengingat kembali dan kemampuan untuk memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi dari rekaman aktual pada peristiwa terkini. Video mengandung unsur warna, suara dan gerak mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu, menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap pembelajaran (Smaldino, Lowther, & Rusell, 2008, p. 310). Video pembelajaran PNPR 2 dapat menampilkan penjelasan yang konkrit, contoh-contoh naskah PR hingga praktik penulisan naskah PR sesuai dengan kaidah jurnalistik sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman secara langsung
2. Untuk tujuan afektif; video mampu mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pendekatan video mempengaruhi tingkat emosional dan perasaan seperti rasa senang, gembira, sedih, marah, hingga menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas (Smaldino et al., 2008, p. 310) Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran akan mempengaruhi perubahan sikap dan perilaku peserta didik.
3. Untuk tujuan psikomotor, video merupakan media yang tepat untuk memberikan contoh-contoh keterampilan, gambaran, penjelasan lebih mendalam yang memerlukan contoh secara langsung. Demikian juga dengan pembelajaran yang sulit dipraktikkan, maka dapat

dilakukan secara berulang-ulang melalui pembelajaran individual.

Setelah peneliti memperoleh masukan dari satu per satu orang dalam rekan sejawat, produk video pembelajaran PNPR 2 dapat digunakan. Selanjutnya, dalam rangka mengukur efektivitas penggunaan video pembelajaran, maka dilakukan post test berupa *performance test* atau unjuk kinerja kepada mahasiswa terkait produk media kit (naskah PR).

Dalam pelaksanaannya, responden diberikan sejumlah pertanyaan yang kemudian dapat dijawab dengan cara mempraktekkan sesuai dengan acuan patokan atau kriteria (rubrik) yang digunakan peneliti dalam penilaian performa responden (mahasiswa) sebagaimana ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2: Hasil Rata-rata *performance test* mahasiswa

Kriteria Penilaian	Rata-Rata
Kemampuan menuangkan ide	95%
Menulis sesuai kaidah jurnalistik	90%
Kemampuan mendesain media kit	86%
Tata letak (layout) sesuai	89%
Kemampuan menggunakan software editing	85%
Presentase Hasil	89%

Jika melihat pada hasil penilaian *performance test* (Tabel 2), persentase hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan video pembelajaran PNPR 2 adalah 89% mahasiswa mampu menampilkan kinerjanya dengan baik, dan hanya 11% yang kurang mampu mempraktekkan dengan baik atau menjawab salah.

Dengan demikian, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran PNPR 2 efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila digambarkan

dalam grafik, hasil belajar PNPR 2 adalah sebagai berikut :



Gambar 5: Rerata hasil performance test mahasiswa dengan video PNPR 2

Setelah peneliti memberikan tes kepada mahasiswa, selanjutnya peneliti juga mewawancarai beberapa responden terkait penggunaan video pembelajaran PNPR 2. Hasil wawancara dengan responden (mahasiswa) peneliti menemukan bahwa, mahasiswa sangat merasa terbantu dengan adanya video pembelajaran PNPR 2 terutama saat perkuliahan online. Mahasiswa dapat memperoleh gambaran secara langsung dan dapat mengulang-ulang secara mandiri sebagai penguatan dalam penguasaan materi.

Akan tetapi, terkait konten dan kejelasan video pembelajaran, responden memberi masukan bahwa dalam video pembelajaran tersebut peneliti memasukan untuk unsur contoh-contoh teknik penulisan secara langsung dari pakar penulisan naskah PR.

Meskipun demikian, secara keseluruhan responden menganggap bahwa dengan menggunakan media video dalam pembelajaran PNPR 2, mereka mudah memahami dan mempraktikkan secara langsung jika dibandingkan dengan hanya mempelajari melalui slide saja. Selain itu, penggunaan video menjadi bahan belajar mandiri bagi mahasiswa. Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai dosen pengampu mata

kuliah PNPR 2, yang mana responden (dosen) menganggap bahwa dengan adanya penggunaan video pembelajaran PNPR 2 mereka dibantu untuk menyampaikan bahan ajar sehingga mahasiswa akan lebih cepat memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan demikian penggunaan video pembelajaran PNPR 2 dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa terbukti efektif dengan perolehan nilai mahasiswa yang meningkat. Dengan peningkatan hasil belajar inilah dapat dikatakan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Dengan adanya penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, faktor kemenarikan dari suatu media mampu menjadi daya tarik tersendiri dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. (Astuti & Mustadi, 2014, p. 250) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk visual dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan bahasa siswa. Selain itu, siswa dapat memperoleh gambaran secara langsung dan pemahaman siswa jauh lebih cepat dan pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lama.

Hal senada juga disampaikan oleh Woo, (2014, p. 303) bahwa *"based on the research results, when designing digital game based learning (a media), designers should increase motivation and germane cognitive load to enhance learning effectiveness"*. yang berarti dalam merancang sebuah media pembelajaran digital game berbasis pembelajaran (sebuah media), seyogyanya pengembang perlu memikirkan bagaimana media tersebut nantinya akan meningkatkan motivasi kemauan yang tinggi sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran". Dalam konteks ini media pembelajaran selalu

dinamis dan mengikuti perkembangan dari waktu ke waktu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal inilah yang menuntut pendidik untuk mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. terutama saat kondisi pandemi COVID-19 ini. Setiap pendidik harus membuat 'ruang belajar' yang nyaman dalam bentuk daring, sehingga sekalipun pembelajaran dilakukan secara online, siswa tetap merasakan dan mendapatkan pemahaman yang optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan Video Pembelajaran PNPR sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa selama masa pandemi Covid-19, perannya sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran sendiri tidak hanya sebagai media atau perantara, melainkan termasuk strategi, metode dan teknik yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Untuk itu, dengan adanya sumber belajar yang baik, kebutuhan akan proses pembelajaran dapat terpenuhi dan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran PNPR 2 diperoleh 87% dengan kategori jelas dan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, jika merujuk pada hasil penilaian *performance test*, efektivitas video pembelajaran PNPR 2 mahasiswa mampu menampilkan kinerjanya dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan yang dibuktikan dengan persentase hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan video pembelajaran PNPR 2 yang mana 89% mahasiswa mampu menampilkan kinerjanya dengan baik, dan hanya 11% yang kurang mampu mempraktekkan dengan baik atau

menjawab salah. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pengembangan video pembelajaran PNPR 2 untuk memfasilitasi pembelajaran selama masa pandemi COVID 19 dinilai sangat efektif dan membantu proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Junal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 29, 74–84.
- Fitriansyah, F. (2020). Using Announcing Learning Videos In Improving Student Learning Outcomes. *Jurnal Dikdas*, 8, 87–93.
- Heryuliandini, N., & Situmorang, R. (2018). Pengembangan Buku Panduan Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(39), 13–18.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)). *Pendidikan Islam*, 10(2), 176–192.
- Januszewski, A., & Michael Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.
- Maisaroh, & Rostrieningsih. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa

- Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2), 157-172.
- Simamora, N. R. H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Sitepu, B. (2010). *Pengambilan Keputusan Dalam Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. ., & Rusell, J. D. (2008). *Instructional Technology and Media For Learning*. Colombus Ohaio: Pearson Education.
- Sutrisno, V. L. P., & Tri Siswanto, B. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1).
- Widodo, C. S., & Jasmadi STP. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Woo, C. J. (2014). Digital game based learning support student motivation, cognitive success, and performance outcomes. *Educational Technology & Society*, 17.