

INTERAKTIVITAS MAHASISWA DENGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19 DI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PANGAN UNIVERSITAS TERBUKA

Arsya Al-Gifari
Supriyanto

Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
arsya.18062@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah; (1) mengetahui kesesuaian perencanaan dan konten pada video pembelajaran dengan tujuan mata kuliahnya, (2) mengetahui partisipasi dan interaksi video pembelajaran dalam memfasilitasi pembelajaran daring mahasiswa, (3) mengetahui kesesuaian aktivitas dan sumber belajar pada video pembelajaran dengan tujuan pembelajarannya, (4) mengetahui kebermanfaatan video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring, (5) mengetahui aksesibilitas video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring oleh mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan survei. Data yang telah dikumpulkan melalui survei dianalisa dengan melihat rata-ratanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) para responden setuju bahwa konten video pembelajaran interaktif dan sesuai dengan tujuan mata kuliah di kelas daring KIMD4110, (2) Para responden setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memfasilitasi partisipasi dan interaksi dalam proses pembelajaran daring, (3) para responden menilai cukup setuju bahwa aktivitas dan sumber pembelajaran pada video pembelajaran yang mereka tonton itu interaktif dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, (4) para responden setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memiliki aksesibilitas yang ramah terhadap mahasiswa sehingga mempermudah proses belajar daring, dan (5) para responden setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton di kelasdaring KIMD4110 memiliki kebermanfaatan yang mendukung interaktivitas pembelajaran daring.

Kata Kunci: pembelajaran daring, video pembelajaran, interaktivitas mahasiswa, pandemi covid-19

Abstract

The purpose of this research are to; (1) determine the suitability of the planning and content in the learning video with the objectives of the course, (2) determine whether the educational video has facilitated student participation and interaction in online learning, (3) determine the suitability of the activities and learning resources in the learning video with the learning objectives, (4) knowing the usability of the educational videos used in online learning, (5) knowing the accessibility of educational videos used in online learning by students. This research uses quantitative research. The data collection technique used in the study was a survey. The data that has been collected through the survey is analyzed by looking at the average. The results showed that (1) the respondents agreed that the video content was interactive and in accordance with the objectives of the courses in the KIMD4110 online class, (2) the respondents agreed that the learning videos they watched facilitated participation and interaction in the online learning process, (3) the respondents quite agree that the learning activities and resources in the educational videos they watch are interactive and designed according to the learning objectives, (4) the respondents agree that the educational videos they watch have accessibility that is friendly to students so as to facilitate the learning process online, and (5) the respondents agree that the educational videos they watch in the KIMD4110 online class have usability that support online learning interactivity.

Keywords: online learning, educational video, student interactivity, covid-19 pandemic

PENDAHULUAN

Sejak sekitar tahun 2020 yang lalu, dunia dilanda oleh pandemi covid-19 yang merubah banyak aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebelumnya, sebagian besar perguruan tinggi di Indonesia melakukan proses pembelajaran secara tatap muka meskipun ada perguruan tinggi yang menyediakan pembelajaran daring juga. Sekarang, perguruan tinggi perlu beradaptasi untuk melakukan pembelajaran secara daring karena terpaksa oleh keadaan.

Pendidikan adalah salah satu bidang di mana proses pembelajaran dalam membangun kompetensi terjadi dengan memanfaatkan teknologi. Seiring berjalannya waktu, proses pembelajaran memunculkan apa yang dikenal sebagai pendidikan virtual yang memungkinkan pendidik di universitas menggunakan sistem manajemen untuk mendukung proses pembelajaran secara memadai. Proses pembelajaran yang dimediasi oleh teknologi yang terus berkembang menjadi area penelitian dan praktik penerapan teknologi informasi serta komunikasi untuk pengajaran dan pembelajaran (Quispe et al., 2020).

Pembelajaran daring memiliki beberapa perbedaan yang jelas bila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Salah satu perbedaan paling mencolok adalah tidak bertemunya pendidik dan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring. Padahal menurut Hudojo (2005:71), belajar artinya suatu proses aktif untuk memperoleh pengalaman dan/atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Memang tidak bertemunya pendidik dan mahasiswa secara langsung bukan sama dengan proses pembelajaran yang gagal. Namun, pendidik dan peserta didik yang bertemu secara virtual melalui multimedia dalam pembelajaran daring merupakan keterbatasan terhadap interaktivitas antara pendidik dengan mahasiswa apabila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

Di antara berbagai pilihan teknologi yang tersedia bagi pendidik untuk merancang lingkungan pembelajaran daring, Youtube adalah salah satu yang memiliki potensi untuk beradaptasi dengan model pedagogis berdasarkan teori konstruktivis. Youtube, seperti platform digital lainnya, dapat digunakan sebagai Learning Management System (LMS), yang berfungsi sebagai repositori konten pembelajaran digital dan merupakan alat yang efektif untuk komunikasi

pembelajaran asinkron atau real-time. Ahmed dan Zaneldin (2020) menyarankan agar dosen memanfaatkan video YouTube secara praktis dalam proses pembelajaran daring karena ada banyak keuntungan yang telah diamati, pastinya setelah memeriksa kualitasnya dengan benar.

Pengelola perguruan tinggi memiliki standar yang dijadikan rujukan dalam berperilaku atau membuat keputusan. Salah satu dokumen yang dijadikan rujukan adalah Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Salah satu pasal di dalam peraturan itu membahas tentang karakteristik proses pembelajaran. Karakteristik proses pembelajaran yang tercantum pada permendikbud nomor 3 tahun 2020 terdiri dari sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui apakah proses belajar yang berlangsung selama ini sudah memenuhi karakteristik interaktif sebagaimana dimaksud pada permendikbud nomor 3 tahun 2020 untuk keperluan perencanaan hingga evaluasi.

Interaktivitas adalah atribut penting dari lingkungan pendidikan yang didukung teknologi karena Oliver (2000) telah menemukan bahwa pembelajaran daring yang menggunakan materi pembelajaran yang interaktif membuat peserta didik menggunakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal ketika dibandingkan dengan peserta didik yang melakukan pembelajaran daring secara tidak terstruktur. Istilah interaktivitas menggambarkan bentuk komunikasi yang didukung oleh media yang memungkinkan dialog antara pendidik dan mahasiswa (Jonassen, 1988). Oleh karena itu, penting rasanya untuk membuat bahan ajar atau multimedia dengan pengalaman belajar yang mendekati pembelajaran tatap muka. Pembelajaran yang efektif sebagaimana dimaksud pada permendikbud nomor 3 tahun 2020 menekankan proses interaksi antara mahasiswa dan pendidik (dosen). Pengalaman belajar yang dimaksud adalah proses belajar dengan menggunakan dialog dan komunikasi aktif. Mahasiswa perlu difasilitasi agar bisa berkomunikasi dengan materi multimedia melalui materi yang didesain untuk memiliki kapasitas buat bereaksi terhadap upaya komunikasi yang dilakukan oleh mahasiswa dan pendidik (Oliver, 2000).

Salah satu bentuk multimedia yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah video pembelajaran. Satu masalah dalam pembelajaran daring dan jarak jauh adalah rentang perhatian mahasiswa yang terbatas dan tidak cukup lama untuk durasi kuliah biasa (Bunce et al., 2010). Oleh karena itu, video pembelajaran yang interaktif perlu digunakan karena mahasiswa cenderung belajar lebih efektif ketika terlibat dalam pembelajaran aktif dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran luring tradisional (Freeman et al., 2014). Merkt dan Schwan (2014) juga menemukan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan video pembelajaran karena video pembelajaran yang interaktif mendukung partisipasi aktif dari mahasiswa. Video pembelajaran yang tidak dirancang berdasarkan umpan balik mahasiswa akan menghambat interaktivitas antara mahasiswa dengan videonya. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti interaktivitas mahasiswa dengan video pembelajaran yang diproduksi oleh Universitas Terbuka untuk menguji apakah video pembelajaran yang digunakan pada kelas daring KIMD4110 sudah interaktif atau belum.

METODE

Penelitian ini mengikuti pendekatan kuantitatif dan memiliki tujuan untuk mengidentifikasi tingkat interaktivitas mahasiswa UT yang menonton video pembelajaran kelas daring KIMD4110 di Universitas Terbuka selama covid-19. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif UT. Sampel pada penelitian ini diambil dari 55 mahasiswa aktif pada kelas daring KIMD4110 di Universitas Terbuka. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini mengingat variabel pada penelitian ini bisa dihitung dan diukur (Bluman, 2014). Selain itu, alasan lain mengapa peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini adalah karena mempertimbangkan sifat umum penelitian kuantitatif yang dijelaskan oleh Arikunto (2006), yaitu: (a) kejelasan unsur: tujuan, subjek, sumber data sudah mantap, dan rinci sejak awal, (b) dapat menggunakan sampel, (c) kejelasan desain penelitian, dan (d) analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul.

Pendekatan survei digunakan dalam penelitian ini dikarenakan sampel pada penelitian ini diminta untuk menanggapi pertanyaan tentang subjek tertentu (Bluman, 2014), yaitu video

pembelajaran. Metode penelitian survei adalah metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan/atau wawancara yang didapat dari sampel berupa orang, yang mana dari data tersebut akan dapat mewakili suatu populasi tertentu sesuai dengan kepentingan penelitian, baik untuk mengetahui siapa mereka, apa yang mereka pikir, rasakan, atau kecenderungan suatu tindakan (Islamy, 2019). Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang nantinya diberikan ke mahasiswa untuk menampung pendapat dan pengalaman mereka terhadap video pembelajaran terkait.

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan tertutup (close-ended). Pertanyaan tertutup dalam kuesionernya nanti akan disajikan dalam bentuk skala likert untuk mengukur pengalaman para responden yang menonton video pembelajaran di kelas daring KIMD4110 di Universitas Terbuka. Butir pada kuesioner akan di uji reliabilitasnya dengan cronbach's alpha:

Tabel 1. Hasil uji reliabilitas tentang kuesioner penelitian

Variabel	Dimensi variabel	Cronbach's alpha	Jumlah elemen
KTN	Konten	0.884	4
PRTI	Partisipasi dan interaksi	0.780	3
AKT	Aktivitas dan sumber pembelajaran	0.837	3
AKS	Aksesibilitas	0.880	5
MNFT	Kebermanfaatan	0.886	5
Total		0.951	20

Pengumpulan informasi kuantitatif menggunakan skala likert dengan 5 nilai, di mana 1 adalah sangat tidak setuju, 2 adalah tidak setuju, 3 adalah biasa saja, 4 adalah setuju, dan 5 adalah sangat setuju.

Hasil dari tiap variabel akan dianalisa dengan melihat rata-ratanya, berikut adalah rumus perhitungan rata-rata dari tiap variabel:

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data variabel}}{\text{seluruh data}}$$

Berikut adalah range makna rata-rata pada data penelitian yang digunakan sebagai indikator:

Tabel 2. Range makna rata-rata

STS	TS	BS	CS	S	SS
0 – 0,99	1 – 1,99	2 - 2,99	3 – 3,99	4 – 4,99	> 4,99

Sangat tidak setuju (STS); Tidak setuju (TS); Biasa saja (BS); Cukup setuju (CS); Setuju (S); Sangat setuju (SS)

Berikut adalah penjabaran variabel pada kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. Penjabaran variabel kuesioner

VAR	Pernyataan
KTN	Konten pada video pembelajaran sesuai dengan tujuan mata kuliah
	Tujuan mata kuliah terkandung secara jelas pada video pembelajaran
	Penggunaan potongan video, foto, dan ilustrasi dalam video pembelajaran sesuai
	Video pembelajaran sesuai dengan harapan mahasiswa
PRTI	Umpan balik tutor pada video pembelajaran cepat
	Interaksi antara video pembelajaran dan mahasiswa berjalan dengan baik
	Motivasi belajar mahasiswa meningkat setelah menggunakan video pembelajaran
AKT	Ada tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dengan melibatkan video pembelajaran terkait
	Ada studi kasus di dalam video pembelajaran terkait
	Mahasiswa bisa melakukan refleksi diri setelah menonton video pembelajaran terkait
AKS	Mahasiswa hanya perlu memasang aplikasi browser untuk mengakses video pembelajaran
	Ukuran video pembelajaran sesuai dan nyaman untuk dijalankan
	Jenis huruf dan warna yang digunakan pada video pembelajaran memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran
	Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran jelas dan mudah dipahami
	Video pembelajaran user-friendly (memudahkan pengguna) untuk dijadikan sebagai bahan belajar mahasiswa
MNFT	Video pembelajaran mudah diakses dan digunakan
	Menu-menu pada platform yang menyediakan video pembelajaran memadai
	Informasi pada platform yang menyediakan video pembelajaran memadai
	Video pembelajaran mendukung kemandirian belajar mahasiswa
	Video pembelajaran memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran dan mengerjakan tugas kuliah

Prosedur pengumpulan data menggunakan teknik survei akan dilakukan seperti demikian:

1. Merancang tujuan kuesioner survei
2. Membuat pertanyaan berdasarkan tujuan kuesioner dan rancangan masalah penelitian
3. Memilih cara menyebarkan kuesioner ke responden
4. Membagikan kuesioner ke responden
5. Data yang terkumpul nantinya akan dianalisa dengan teknik dan pelaporan statistik yang sesuai.

Tenaga yang dilibatkan dalam proses pengumpulan data lewat survei ini adalah peneliti sendiri dengan bantuan dosen di UT. Waktu yang digunakan untuk mengumpulkan data kurang lebih sekitar 1 minggu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Terbuka, Tangerang Selatan pada 55 mahasiswa yang termasuk ke dalam kelas daring KIMD4110. Penelitian ini akan menggambarkan interaktivitas video pembelajaran yang ditonton oleh para mahasiswa di kelas daring KIMD4110.

Kuesioner penelitian disebar ke mahasiswa kelas daring KIMD4110 pada pertemuan pertama. Data yang diambil adalah respon dari mahasiswa yang telah menonton video pembelajaran pada pertemuan pertama kelas daring KIMD4110 dan mengisi kuesioner hingga selesai. Berikut adalah hasil dari data yang terkumpul:

Tabel 4. Hasil dan rata-rata respon mahasiswa terhadap pernyataan di kuesioner penelitian

VAR	Pernyataan	Mean respon	Mean total
KTN	Konten pada video pembelajaran sesuai dengan tujuan mata kuliah	4.42	4.33
	Tujuan mata kuliah terkandung secara jelas pada video pembelajaran	4.36	
	Penggunaan potongan video, foto, dan ilustrasi dalam video pembelajaran sesuai	4.33	
	Video pembelajaran sesuai dengan harapan mahasiswa	4.20	

PRTI	Umpan balik tutor pada video pembelajaran cepat	3.87	4.07
	Interaksi antara video pembelajaran dan mahasiswa berjalan dengan baik	4.04	
	Motivasi belajar mahasiswa meningkat setelah menggunakan video pembelajaran	4.29	
AKT	Ada tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dengan melibatkan video pembelajaran terkait	3.78	3.90
	Ada studi kasus di dalam video pembelajaran terkait	3.91	
	Mahasiswa bisa melakukan refleksi diri setelah menonton video pembelajaran terkait	4.02	
AKS	Mahasiswa hanya perlu memasang aplikasi browser untuk mengakses video pembelajaran	4.29	4.29
	Ukuran video pembelajaran sesuai dan nyaman untuk dijalankan	4.25	
	Jenis huruf dan warna yang digunakan pada video pembelajaran memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran	4.24	
	Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran jelas dan mudah dipahami	4.31	
	Video pembelajaran user-friendly (memudahkan pengguna) untuk dijadikan sebagai bahan belajar mahasiswa	4.25	
MNFT	Video pembelajaran mudah diakses dan digunakan	4.29	4.21
	Menu-menu pada platform yang menyediakan video	4.16	

	pembelajaran memadai		
	Informasi pada platform yang menyediakan video pembelajaran memadai	4.15	
	Video pembelajaran mendukung kemandirian belajar mahasiswa	4.22	
	Video pembelajaran memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran dan mengerjakan tugas kuliah	4.25	

Perencanaan dan Konten

Secara umum, responden setuju (4.33) bahwa konten video pembelajaran interaktif dan sesuai dengan tujuan mata kuliah di kelas daring KIMD4110. Nilai tertinggi (4.42) pada variabel ini berhubungan dengan kesesuaian konten video pembelajaran dengan tujuan mata kuliah. Hal ini konsisten dengan pendapat mahasiswa yang setuju (4.36) dengan tujuan mata kuliah yang terkandung secara jelas pada video pembelajaran.

Para responden setuju (4.20) bahwa konten video pembelajaran yang mereka tonton sesuai dengan harapan mereka dan meskipun nilainya paling rendah, ekspektasi responden terhadap konten video pembelajaran yang mereka tonton masih di tingkat setuju. Hal ini selaras dengan responden yang setuju (4.33) dengan kesesuaian penggunaan video, foto, dan ilustrasi dalam video pembelajaran.

Partisipasi dan Interaksi

Para responden secara umum setuju (4.07) bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memfasilitasi partisipasi dan interaksi dalam proses pembelajaran daring. Hal ini ditunjukkan oleh variabel partisipasi dan interaksi (PRTI). Para responden setuju (4.04) bahwa interaksi antara video pembelajaran dan mahasiswa berjalan dengan baik. Proses pembelajaran daring di kelas itu didukung oleh umpan balik tutor yang cepat, namun nilai yang diberikan oleh para responden berada di titik agak setuju (3.87), yaitu antara biasa saja tapi lebih condong ke setuju. Motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan (4.29) setelah menonton video pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk berinteraksi dan adanya tutor yang relatif

cepat memberi umpan balik dalam proses pembelajaran daring.

Aktivitas dan Sumber Pembelajaran

Para responden secara umum menilai agak setuju (3.90) bahwa aktivitas dan sumber pembelajaran (AKT) pada video pembelajaran yang mereka tonton itu interaktif dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Para responden menilai agak setuju (3.78) bahwa ada tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dalam video pembelajaran yang mereka tonton. Nilai 3.78 merupakan penilaian paling rendah di variabel AKT. Para responden menilai agak setuju (3.91) tentang adanya studi kasus dalam video pembelajaran terkait. Adanya tugas kolaboratif dan studi kasus dalam video pembelajaran memfasilitasi mahasiswa untuk melakukan refleksi diri setelah menonton video pembelajaran (4.02).

Aksesibilitas

Secara umum, para responden setuju (4.29) bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memiliki aksesibilitas (AKS) yang ramah terhadap mahasiswa sehingga mempermudah proses belajar daring. Para responden menilai video pembelajaran mudah untuk diakses dan memudahkan mahasiswa dalam menjadikan video pembelajaran sebagai bahan belajar (4.25). Kemudahan menjadikan video pembelajaran sebagai bahan belajar didukung oleh mudahnya mengakses video pembelajaran karena mahasiswa cukup menggunakan aplikasi browser untuk mengakses video pembelajaran (4.29). Para responden menilai video pembelajaran yang mereka tonton jelas dan mudah dipahami (4.31). Kemudahan untuk mencerna video pembelajaran membuat para responden merasa nyaman (4.35) dalam menggunakan video pembelajaran di kelas daring KIMD4110 sebagai bahan belajar mereka. Kenyamanan mahasiswa dalam menonton video pembelajaran selanjutnya juga didukung oleh penggunaan jenis huruf dan warna yang sesuai pada video pembelajaran (4.24).

Kebermanfaatan

Para responden setuju (4.21) bahwa video pembelajaran yang mereka tonton di kelas daring KIMD4110 memiliki kebermanfaatan (MNFT) yang mendukung interaktivitas pembelajaran daring. Para responden setuju kalau informasi (4.15) dan menu-menu (4.16) pada platform yang menyediakan video pembelajaran memadai. Antarmuka platform yang memudahkan mahasiswa dalam proses belajar daring

mendukung kemandirian belajar mereka (4.22). Kelengkapan informasi, menu, dan antarmuka platform memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran dan mengerjakan tugas kuliah (4.25). Secara keseluruhan, para responden setuju (4.29) kalau video pembelajaran yang mereka tonton di kelas daring KIMD4110 mudah diakses dan digunakan.

Pembahasan

Dari hasil temuan penelitian yang ditarik dari para responden, berikut adalah pembahasan yang bisa diberikan:

Perencanaan dan Konten

Variabel konten (KTN) mengukur apa pengalaman yang dirasakan responden ketika memerhatikan isi video pembelajaran. Secara umum, responden setuju (4.33) bahwa konten video pembelajaran interaktif dan sesuai dengan tujuan mata kuliah di kelas daring KIMD4110. Nilai tertinggi (4.42) pada variabel ini berhubungan dengan kesesuaian konten video pembelajaran dengan tujuan mata kuliah. Hal ini konsisten dengan pendapat mahasiswa yang setuju (4.36) dengan tujuan mata kuliah yang terkandung secara jelas pada video pembelajaran. Data sejenis juga ditemukan Rodríguez et al. (2019) di mana responden cenderung setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton interaktif ketika konten video pembelajarannya konsisten dengan aktivitas pembelajaran.

Setiap mahasiswa memiliki harapan, ekspektasi, atau gambaran tentang video pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka. Ternyata para responden setuju (4.20) bahwa konten video pembelajaran yang mereka tonton sesuai dengan harapan mereka dan meskipun nilainya paling rendah, ekspektasi responden terhadap konten video pembelajaran yang mereka tonton masih di tingkat setuju. Hasil sejenis juga ditemukan oleh Quispe et al. (2020) bahwa video pembelajaran yang mahasiswa tonton sesuai dengan ekspektasi mereka. Hal ini selaras dengan responden yang setuju (4.33) dengan kesesuaian penggunaan video, foto, dan ilustrasi dalam video pembelajaran. Farida et al. (2013) juga menemukan mahasiswa yang setuju dengan kesesuaian penggunaan ilustrasi dalam bahan belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Partisipasi dan Interaksi

Para responden secara umum setuju (4.07) bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memfasilitasi partisipasi dan interaksi dalam

proses pembelajaran daring. Hal ini ditunjukkan oleh variabel partisipasi dan interaksi (PRTI). Partisipasi dan interaksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video pembelajaran memberi kesempatan para mahasiswa untuk berinteraksi dengan tutor dan mendapatkan umpan balik dari hasil belajar mereka. Para responden setuju (4.04) bahwa interaksi antara video pembelajaran dan mahasiswa berjalan dengan baik.

Proses pembelajaran daring di kelas itu didukung oleh umpan balik tutor yang cepat, namun nilai yang diberikan oleh para responden berada di titik agak setuju (3.87), yaitu antara biasa saja tapi lebih condong ke setuju. Motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan (4.29) setelah menonton video pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk berinteraksi dan adanya tutor yang relatif cepat memberi umpan balik dalam proses pembelajaran daring. Peran tutor sebagai fasilitator dalam pembelajaran daring selaras dengan Cohen (2021) bahwa pengajar perlu memosisikan diri sebagai fasilitator dalam lingkungan belajar daring karena peran pengajar sebagai sumber materi bisa digantikan oleh video pembelajaran.

Aktivitas dan Sumber Pembelajaran

Variabel selanjutnya adalah aktivitas dan sumber pembelajaran (AKT) di mana para responden secara umum menilai agak setuju (3.90) bahwa aktivitas dan sumber pembelajaran pada video pembelajaran yang mereka tonton itu interaktif dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Nilai rendah secara keseluruhan pada variabel AKT dipengaruhi oleh penilaian responden terkait tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dengan melibatkan video pembelajaran terkait. Para responden menilai agak setuju (3.78) bahwa ada tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dalam video pembelajaran yang mereka tonton. Nilai 3.78 juga merupakan penilaian paling rendah di variabel AKT. Partisipasi mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran daring ditekankan oleh Ehlers (2009) di mana mahasiswa seharusnya bukan menjadi sekadar pendengar dalam pembelajaran daring, tetapi sebagai pembelajar aktif yang diikuti sertakan dalam bahan belajar yang digunakan.

Para responden menilai agak setuju (3.91) tentang adanya studi kasus dalam video pembelajaran terkait. Nilai 3.91 lebih tinggi dari penilaian sebelumnya terkait adanya tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dalam video pembelajaran. Adanya tugas kolaboratif dan studi kasus dalam video pembelajaran memfasilitasi

mahasiswa untuk melakukan refleksi diri setelah menonton video pembelajaran (4.02). Adanya tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dalam video pembelajaran sangat penting untuk menciptakan interaktivitas karena Wahyuningsih & Sungkono (2017) menemukan bahwa tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu meminimalkan interaksi dalam kelompok.

Aksesibilitas

Kenyamanan dan kemudahan untuk mengakses video pembelajaran diukur dalam variabel aksesibilitas (AKS). Secara umum, para responden setuju (4.29) bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memiliki aksesibilitas yang ramah terhadap mahasiswa sehingga mempermudah proses belajar daring. Para responden menilai video pembelajaran mudah untuk diakses dan memudahkan mahasiswa dalam menjadikan video pembelajaran sebagai bahan belajar (4.25). Kemudahan menjadikan video pembelajaran sebagai bahan belajar didukung oleh mudahnya mengakses video pembelajaran karena mahasiswa cukup menggunakan aplikasi browser untuk mengakses video pembelajaran (4.29). Hanum (2013) menemukan bahwa ketersediaan fasilitas yang memadai penting untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses bahan belajar daring.

Selain kemudahan dalam mengakses video pembelajaran, para responden menilai video pembelajaran yang mereka tonton jelas dan mudah dipahami (4.31). Kemudahan untuk mencerna video pembelajaran membuat para responden merasa nyaman (4.35) dalam menggunakan video pembelajaran di kelas daring KIMD4110 sebagai bahan belajar mereka. Kenyamanan mahasiswa dalam menonton video pembelajaran selanjutnya juga didukung oleh penggunaan jenis huruf dan warna yang sesuai pada video pembelajaran (4.24). Hal ini konsisten dengan temuan Yeou (2016) di mana kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan bahan belajar memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran.

Kebermanfaatan

Terakhir, para responden setuju (4.21) bahwa video pembelajaran yang mereka tonton di kelas daring KIMD4110 memiliki kebermanfaatan (MNFT) yang mendukung interaktivitas pembelajaran daring. Kebermanfaatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana para mahasiswa bisa menggunakan video pembelajaran dengan mudah, nyaman, dan

efisien. Para responden setuju kalau informasi (4.15) dan menu-menu (4.16) pada platform yang menyediakan video pembelajaran memadai. Antarmuka platform yang memudahkan mahasiswa dalam proses belajar daring mendukung kemandirian belajar mereka (4.22). Kelengkapan informasi, menu, dan antarmuka platform memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran dan mengerjakan tugas kuliah (4.25). Secara keseluruhan, para responden setuju (4.29) kalau video pembelajaran yang mereka tonton di kelas daring KIMD4110 mudah diakses dan digunakan.

Tabel 5. Hasil total berdasarkan persentase variabel

Var	STS	TS	BS	S	SS	Mean
KTN	0.00%	0.45%	7.73%	50.45%	41.36%	4.33
PRTI	0.00%	0.00%	24.24%	44.85%	30.91%	4.07
AKT	0.61%	4.24%	27.88%	38.79%	28.48%	3.90
AKS	0.36%	0.36%	13.45%	41.82%	44.00%	4.29
MNFT	0.00%	0.73%	15.64%	45.09%	38.55%	4.21
	0.19%	1.16%	17.79%	44.20%	36.66%	4.16

Sangat tidak setuju (STS); Tidak setuju (TS); Biasa saja (BS); Setuju (S); Sangat setuju (SS)

Jika kita lihat jumlah persentase responden yang setuju dan sangat setuju pada tingkat interaktivitas video pembelajaran yang ditonton pada kelas daring KIMD4110, kita bisa mengatakan bahwa 80.86% responden merasa video pembelajaran yang mereka tonton interaktif. Data yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa variabel yang memiliki tingkat kepuasan tertinggi adalah konten dengan rata-rata 4.33. Nilai rata-rata ini bisa dianggap sebagai tanda bahwa sebagian besar responden setuju konten pada video pembelajaran yang mereka tonton interaktif. Variabel dengan nilai rata-rata paling rendah adalah aktivitas dan sumber pembelajaran (3.90).

Selanjutnya, para responden terlihat setuju kalau video pembelajaran yang mereka tonton memiliki kebermanfaatan (4.21) dan aksesibilitas (4.29) yang mendukung proses pembelajaran mereka. Fakta ini merupakan hal yang bagus mengingat kebermanfaatan dan aksesibilitas sangat penting untuk memastikan proses pembelajaran daring yang lancar. Tanpa akses ke video pembelajaran yang mudah dan desain video pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa, pembelajaran daring akan mengalami kendala untuk menjadi interaktif bagi mahasiswa.

Responden yang menilai biasa saja terhadap interaktivitas video pembelajaran yang mereka tonton hanya ada 17.79% dan responden yang tidak setuju serta sangat tidak setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton interaktif tidak lebih dari 1.35% dari keseluruhan responden.

Secara umum, sebagian besar responden memiliki penilaian positif terhadap variabel-variabel interaktivitas, mulai dari konten yang terdapat di dalam video pembelajaran, bagaimana video pembelajaran memfasilitasi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran daring, aktivitas belajar menggunakan video pembelajaran, akses ke video pembelajaran, dan kebermanfaatan video pembelajaran ketika digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran daring.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, berikut adalah kesimpulan yang bisa ditarik:

1. Variabel perencanaan dan konten (KTN) mengukur apa pengalaman yang dirasakan responden ketika memerhatikan isi video pembelajaran. Secara umum, para responden setuju bahwa konten dalam video pembelajaran yang mereka tonton itu interaktif dan sesuai dengan tujuan mata kuliah
2. Para responden secara umum setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memfasilitasi partisipasi dan interaksi (PRTI) dalam proses pembelajaran daring. Partisipasi dan interaksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video pembelajaran memberi kesempatan para mahasiswa untuk berinteraksi dengan tutor dan mendapatkan umpan balik dari hasil belajar mereka
3. Para responden secara umum menilai agak setuju bahwa aktivitas dan sumber pembelajaran (AKT) pada video pembelajaran yang mereka tonton itu interaktif dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran
4. Kenyamanan dan kemudahan untuk mengakses video pembelajaran diukur dalam variabel aksesibilitas (AKS). Secara umum, para responden setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton memiliki aksesibilitas (AKS) yang ramah terhadap mahasiswa sehingga mempermudah proses belajar daring
5. Para responden setuju bahwa video pembelajaran yang mereka tonton di kelas daring KIMD4110 memiliki kebermanfaatan

(MNFT) yang mendukung interaktivitas pembelajaran daring. Kebermanfaatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana para mahasiswa bisa menggunakan video pembelajaran dengan mudah, nyaman, dan efisien

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ditarik, ada beberapa saran yang dapat ditindaklanjuti oleh para pengambil kebijakan dan peneliti lainnya:

1. Bagi Ketua Prodi Teknologi Pangan UT
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang digunakan dalam salah satu kelas daring teknologi pangan UT itu interaktif. Ketua prodi teknologi pangan UT bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai standar video pembelajaran yang interaktif saat membuat kebijakan ke depan dan mewajibkan seluruh mata kuliah di program studi menggunakan video interaktif dalam melaksanakan pembelajaran dari di kelas daring.
2. Bagi Ketua Prodi Selingkung UT
Jika ada video pembelajaran yang belum sejenis dengan video pembelajaran yang digunakan di kelas daring KIMD4110, ketua prodi selingkung UT bisa menjadikan video pembelajaran yang digunakan kelas daring teknologi pangan sebagai referensi dalam mengimplementasikan video pembelajaran di kelas daringnya sendiri.
3. Bagi Dosen Prodi Teknologi Pangan UT
Dosen prodi teknologi pangan UT perlu menjaga kualitas video pembelajaran yang digunakan dalam kelas daring agar tetap terjaga interaktivitasnya. Hasil penelitian ini bisa membantu dosen prodi teknologi pangan UT untuk mengetahui jenis video pembelajaran yang dianggap interaktif oleh para mahasiswa sehingga bisa menggunakan video pembelajaran sejenis pada kelas daring berikutnya.
4. Bagi Tutor Kelas Daring Prodi Teknologi Pangan UT
Tutor yang mengajar di kelas daring program studi teknologi pangan UT perlu menggunakan video pembelajaran yang interaktif di kelas daring mereka setelah mengetahui bentuk video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa.
5. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain bisa menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam melakukan penelitian interaktivitas video pembelajaran yang digunakan untuk membuat kebijakan dalam perencanaan pendidikan lainnya. Peneliti lain juga bisa melakukan penelitian ini dengan metode dan pendekatan penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, W., & Zanelidin, E. (2020). Blending QR Code With Video Learning In The Pedagogical Process For The College Foundation Level. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(1), 67–85. <https://doi.org/10.1108/ITSE-08-2019-0043>
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Bluman, A. G. (2014). *Elementary Statistics: A Step By Step Approach, NINTH EDITION (Ninth Edit)*. McGraw-Hill Education.
- Bunce, D.M., Flens, E.A. & Neiles, K.Y. (2010), How Long Can Students Pay Attention In Class? Study Of Student Attention Decline Using Clickers, *Journal of Chemical Education*, Vol. 87 No. 12, pp. 1438-1443, doi: 10.1021/ed100409p.
- Cohen, J. A. (2021). A Fit For Purpose Pedagogy: Online Learning Designing And Teaching. Development And Learning In Organizations: *An International Journal*, 35(4), 15–17. <https://doi.org/10.1108/DLO-08-2020-0174>
- Ehlers, U. D. (2009). Web 2.0 – E-Learning 2.0 – Quality 2.0? Quality For New Learning Cultures. *Quality Assurance in Education*, 17(3), 296–314. <https://doi.org/10.1108/09684880910970687>
- Farida, I., Yani, D. E., & Sigit, A. (2013). Analisis Kualitas Dan Tingkat Keterbacaan Materi Bahan Ajar cetak Melalui Evaluasi Formatif. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 14(2), 10.
- Freeman, S., Eddy, S.L., McDonough, M., Smith, M.K., Okoroafor, N., Jordt, H. & Wenderoth, M.P. (2014), Active Learning Increases Student Performance In Science, Engineering, And Mathematics,

- Proceedings of the National Academy of Sciences*, Vol. 111 No. 23, pp. 8410-8415
doi:10.1073/pnas.1319030111.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 13.
- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Islamy, I. (2019). Penelitian Survei Dalam Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa Inggris.
- Jonassen, D. (1988). *Instructional Designs For Microcomputer Courseware*. Hillsdale, Nj: Lawrence Erlbaum.
- Merkt, M. & Schwan, S. (2014), How Does Interactivity In Videos Affect Task Performance?, *Computers in Human Behavior*, Vol. 31, pp. 172-181, available at:
<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.018>
- Oliver, R. (2000). *Interactions In Multimedia Learning Materials: The Things That Matter*. 10.
- Quispe, Y. T., Aguilar, O. G., & Aguilar, A. G. (2020). Student Interaction And Satisfaction Level With A LMS Subject At A Higher Education Institution. *2020 3rd International Conference of Inclusive Technology and Education (CONTIE)*, 6. <https://doi.org/10.1109/CONTIE51334.2020.000015>
- Rodríguez, Ó. M., González-Gómez, F., & Guardiola, J. (2019). Do Course Evaluation Systems Have An Influence On E-Learning Student Satisfaction? *Higher Education Evaluation and Development*, 13(1), 15. <https://doi.org/10.1108/HEED-09-2018-0022>
- Wahyuningsih, D., & Sungkono. (2017). Peningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous Di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 11.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Yeou, M. (2016). An Investigation Of Students' Acceptance Of Moodle In A Blended Learning Setting Using Technology Acceptance Model. *Journal of Educational Technology Systems*, 44(3), 300–318. <https://doi.org/10.1177/0047239515618464>