

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI MODEL KONSEP KURIKULUM DENGAN PENDEKATAN PBL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATA KULIAH KAJIAN KURIKULUM MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Riski Handayani

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

riski.21081@mhs.unesa.ac.id

Citra Fitri Kholidya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

citrakholidya@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan video pembelajaran yang layak digunakan untuk materi Model Konsep Kurikulum program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan (2) menghasilkan video pembelajaran yang efektif meningkatkan pemecahan masalah menggunakan penerapan PBL untuk materi Model Konsep Kurikulum program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Instrumen pengumpulan data terdiri atas skala Likert sebagai hasil validasi ahli dan respon mahasiswa, serta tes kinerja dengan berbasis studi kasus. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dan layak digunakan. Sementara itu, hasil uji efektivitas melalui posttest menunjukkan bahwa mahasiswa pada kelas eksperimen memiliki keterampilan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan hasil nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Kajian Kurikulum, khususnya pada materi Model Konsep Kurikulum di program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Problem Based Learning, Pemecahan Masalah

Abstract

The learning media developed in this study is a learning video with a Problem Based Learning (PBL) approach to improve problem solving skills. The objectives of this study were (1) to produce a learning video that is feasible to use for Curriculum Concept Model material for the Bachelor of Educational Technology study program at Surabaya State University and (2) to produce a learning video that is effective in improving problem solving using PBL implementation for Curriculum Concept Model material for the Bachelor of Educational Technology study program at Surabaya State University. The development model used in this research refers to the ADDIE model with qualitative and quantitative descriptive research methods. The subjects of this research were undergraduate students of Educational Technology at Surabaya State University. The data collection instrument consists of a Likert scale as a result of expert validation and student response, as well as a case study-based performance test. The validation results show that the media is classified as very valid and feasible to use. Meanwhile, the results of the effectiveness test through the post-test showed that students in the experimental class had higher problem solving skills than the control class, with the results of the significance value (Sig. 2-tailed) of < 0.001 , which means smaller than 0.05. Thus, it can be concluded that the learning video developed is feasible and effective in learning Curriculum Studies courses, especially on Curriculum Concept Model material in the Bachelor of Educational Technology study program at Surabaya State University.

Keywords: Learning Video, Problem Based Learning, Problem Solving

PENDAHULUAN

Hakikat pembelajaran merupakan sebuah interaksi peserta didik dengan pendidik yang terjadi melalui sumber belajar pada suatu kondisi/lingkungan belajar dengan bertujuan memperoleh ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, dan pencapaian standar kurikulum (Suardi, M. 2018). Pada konteks pembelajaran, media pembelajaran merupakan komponen penting untuk mendukung jalannya proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dilandaskan oleh media pembelajaran mampu membawa interaksi lebih dinamis antara pendidik dan peserta didik atas bantuan teknologi berbasis digital. Keberadaan media pembelajaran membantu keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dengan memberikan variasi dalam metode pembelajaran maupun gaya belajarnya. Sehingga kontribusi penggunaan teknologi atau media dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi, mendorong kognitif, membangkitkan semangat, dan menciptakan rasa keingintahuan pengetahuan yang lebih luas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kajian Kurikulum di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran mata kuliah tersebut telah memanfaatkan Learning Management System (LMS) sebagai sarana utama dalam penyampaian materi. Penggunaan LMS memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengakses materi, forum diskusi, dan penugasan, serta mendukung dosen dalam manajemen penilaian dan dokumentasi pembelajaran, baik dalam bentuk konvensional maupun daring. Namun demikian, ditemukan beberapa keterbatasan dalam penyajian materi pada laman mata kuliah Kajian Kurikulum di LMS. Materi yang tersedia masih dominan berupa bahan ajar konseptual dan prosedural, seperti file PowerPoint dan buku cetak, tanpa dukungan media pembelajaran visual yang mampu memperkuat pemahaman mahasiswa secara konkret. Akibatnya, mahasiswa kesulitan memahami materi, terutama pada topik “Model Konsep Kurikulum” yang memuat istilah-istilah teoritis, seperti Kurikulum Subjek Akademik, Humanistik, Teknologis, dan Rekonstruksi Sosial.

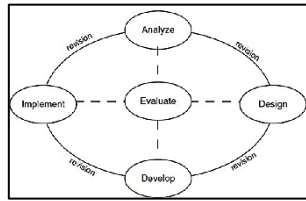
Berdasarkan analisis kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama terletak pada kurangnya keterlibatan media

pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar secara maksimal di LMS. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran digital yang mampu mengisi kekosongan tersebut. Salah satu solusi yang dipertimbangkan adalah pengembangan video pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL). Pendekatan ini dinilai mampu mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kritis, dan memecahkan masalah melalui studi kasus yang relevan dengan materi. Menurut Handayani, K. (2017) pemecahan masalah dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan keterampilan dalam berpikir positif dan signifikan. Yang mana ini pun mendukung pada metode pembelajaran yang digunakan ialah studi kasus. Penggunaan video berbasis PBL juga diharapkan dapat memperkuat integrasi antara konten materi dan LMS, sehingga tidak hanya menyampaikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menumbuhkan interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Dengan demikian pemilihan solusi tersebut dapat memasuki kriteria layak sebab mendorong mahasiswa dalam mendapatkan pengetahuan secara kuat, dimana penyampaian media video melibatkan visualisasi dan audio untuk memberikan efektivitas pada proses pembelajaran, apalagi media video dikemas dalam bentuk *microlearning*. Menurut Hug (2007), *microlearning* merupakan strategi pembelajaran digital yang memungkinkan dalam pemahaman materi melalui konten secara cepat, kontekstual, dan spesifik. Sehingga dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Model Konsep Kurikulum Dengan Pendekatan PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Mata Kuliah Kajian Kurikulum Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya”.

METODE

Pada pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pemilihan model pengembangan ADDIE, merupakan termasuk salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran. Latar belakang pemilihan model ADDIE ini didasarkan pada karakteristik model ADDIE yang terstruktur, sistematis, prosedural, serta evaluative. Menurut Branch (2009), ADDIE merupakan sebuah pengembangan Pendidikan yang menyediakan hasil

sumber belajar dan proses melayani sebagai pembimbing. Model pengembangan ADDIE memiliki fokus terhadap kelayakan pelaksanaan pembelajaran yang otentik, dengan pengetahuan yang kompleks, serta permasalahan riil.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE, memiliki lima tahapan atau fase yang dilaksanakan secara prosedural dan model desain pembelajaran yang intergratif. Lima tahapan tersebut meliputi Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Dengan artian, gambaran menggunakan model ini dilakukan mulai dari tahap analisis hingga evaluasi dengan memberikan output di dunia Pendidikan menjadi lebih praktis dan dinamis.

Pada penelitian ini menggunakan *Posttest-Only Control Group Design Non-Equivalent* sebagai bentuk desain eksperimen yang bertujuan untuk mengukur pengaruh perlakuan dengan membandingkan hasil posttest antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan diberikan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL), dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan :

- X : Pelakuan pada kelompok eksperimen
- O : Dua kelompok
- O1 : Pre-test kelompok eksperimen
- O2 : Post-test kelompok eksperimen
- O3 : Pre-test kelompok kontrol
- O4 : Post-test kelompok kontrol

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes. Adapun dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan expert judgment dengan melibatkan ahli yang memiliki kompetensi di bidang tes kinerja untuk menentukan validitas. Menurut Suryabrata (2004: 41) menyatakan bahwasannya validitas tes

didasarkan pada derajat fungsi pengukuran suatu tes, atau derajat kecermatan ukuran suatu tes. Dengan maksud bahwa validitas benar-benar mengukur suatu tes tersebut untuk mengetahui sejauh mana kelayakan obyek yang diukur.

Pada penelitian ini, peneliti tidak menghitung reliabilitas secara statistik sebab instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa tes kinerja dalam bentuk uraian berbasis studi kasus untuk mengukur keterampilan peningkatan pemecahan masalah. Tes ini hanya terdiri dari satu soal uraian, sehingga tidak dapat dilakukan perhitungan uji reliabilitas secara statistik seperti *Cronbach's Alpha* yang mensyaratkan adanya sejumlah butir soal untuk mengukur konsistensi internal. Meskipun tanpa dilakukan perhitungan uji reliabilitas secara statistik, nilai reliabel tetap terjaga melalui proses validasi ahli dan penerapan rubrik penilaian yang telah disusun berdasarkan ketetapan indikator keterampilan pemecahan masalah.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu meliputi analisis angket dengan menggunakan skala penilaian Likert. Data dari angket dianalisis berdasarkan evaluasi dari para ahli dan mahasiswa untuk menentukan tingkat kelayakan media video. Selanjutnya, analisis terhadap data hasil tes dilakukan dengan membandingkan skor post-test peserta didik guna mengetahui efektivitas media video tersebut. Adapun rumus dari skala likert dijabarkan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Jumlah presentase
- f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N : Jumlah responden

Kelayakan media ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh, yang dianalisis sesuai dengan kriteria penilaian yang telah dirumuskan secara sistematis. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana media memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan pedoman skala Likert untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Adapun kriteria rentang penilaian yang harus dipenuhi, yakni:

Tabel 1 Kriteria Rentang Penilaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-81%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
0-20%	Sangat kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi lagi

Selanjutnya, langkah awal dalam analisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk dapat melanjutkan ke tahap uji statistik. Setelah prasyarat tersebut terpenuhi, dilakukan uji T dengan menggunakan metode Independent Sample T-test guna mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua kelompok sampel yang tidak saling berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media video pembelajaran yang menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuan dalam setiap langkah pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk media video pembelajaran dengan materi Model Konsep Kurikulum mata kuliah Kajian Kurikulum pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Angkatan 2024 di Universitas Negeri Surabaya. Langkah-langkah melaksanakan pengembangan berdasarkan model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Adapun rincian langkah-langkah dalam pelaksanaan pengembangan dengan model ADDIE, yang diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE yaitu analisis. Tahap analisis dilakukan untuk menemukan problematika yang terjadi dalam lingkungan belajar dengan upaya menemukan cara penyelesaiannya.

1) Analisis Proses Pembelajaran

Dalam kondisi ideal, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan sumber belajar yang umumnya memuat materi konseptual dan prosedural. Namun, materi mengenai Model Konsep Kurikulum cenderung sulit dipahami apabila disampaikan melalui sumber belajar berbasis teks semata, karena materi tersebut bersifat kompleks dan memuat beragam model serta implementasinya yang membutuhkan pemahaman mendalam.

1) Analisis Sumber Belajar

Berdasarkan hasil analisis kondisi riil yang diperoleh, bahwa penuangan sumber belajar melalui PowerPoint dan buku bahan ajar cetak belum sepenuhnya dapat memberikan materi secara maksimal dan konkrit untuk mahasiswa, karena hanya berisi materi-materi teks biasa dengan kurangnya gambaran secara jelas layaknya demonstrasi media lain untuk memfasilitasi pembelajaran begitupun ini berlaku pada pemanfaatan Learning Management System (LMS) yang digunakan.

2) Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa memiliki tanggung jawab dalam pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk menyelesaikan tugas sebagai bagian dari capaian akhir mata kuliah untuk meraih prestasi akademik yang optimal. Namun, dalam praktiknya, mahasiswa sering mengalami kesulitan memahami materi pada setiap komponen model konsep kurikulum. Kendala tersebut umumnya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, seperti PowerPoint dan buku ajar, yang cenderung bersifat tekstual dan kurang memberikan visualisasi yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung penguatan pemahaman mahasiswa secara mandiri, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3) Karakteristik Materi

Secara konseptual, karakteristik materi Model Konsep Kurikulum mencakup aspek penting, diantaranya menekankan pemahaman dan teori yang melandasi setiap model kurikulum, mengidentifikasi terhadap pendekatan implementasi model konsep kurikulum, dan output yang diarahkan kepada mahasiswa untuk merancang implementasi model kurikulum berdasarkan permasalahan nyata.

4) Sumber Daya yang Tersedia

Sumber daya yang tersedia dalam sebuah kelas bisa bervariasi tergantung pada fasilitas sekolah dan kebijakan pengajaran. Sesuai hasil wawancara yang diperoleh, dalam sebuah kelas memiliki fasilitas penunjang untuk kelancaran proses pembelajaran. Fasilitas-fasilitas ini digunakan seperlunya sesuai kebutuhan, seperti LCD proyektor, papan tulis, serta jaringan internet. Adapun fasilitas lain yang dimiliki mahasiswa maupun dosen secara pribadi yakni penggunaan laptop sebagai alat belajar pribadi. Sedangkan untuk fasilitas sumber belajar bagi mahasiswa, dosen akan menyediakan beberapa sumber referensi seperti jurnal, buku, atau artikel yang dapat dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri, begitupun sumber belajar melalui pemanfaatan media layaknya PowerPoint yang sudah berisikan materi perkuliahan.

2. Design (Desain)

Tahap kedua dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE adalah tahap desain. Pada tahap ini, dilakukan perencanaan secara sistematis yang berfungsi sebagai landasan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan permasalahan pembelajaran. Kegiatan dalam tahap desain meliputi perancangan storyboard, penyusunan naskah pembelajaran, pemilihan media yang akan digunakan, penyusunan instrumen penilaian, serta penyusunan Satuan Acara Perkuliahan (SAP). Seluruh proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki struktur yang terarah dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, pengembang merealisasikan hasil desain ke dalam bentuk media video. Proses pengembangan dimulai dengan tahapan produksi yang mencakup: pra-produksi berupa penyusunan naskah dan storyboard; produksi melalui kegiatan pengambilan gambar menggunakan peralatan pendukung seperti kamera, tripod, clip-on, dan lighting; serta pasca-produksi berupa proses penyuntingan video menggunakan perangkat lunak CapCut Pro dan Canva Pro. Media yang dikembangkan berbasis microlearning dengan durasi 3–4 menit, disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, media divalidasi oleh para ahli untuk menilai aspek kelayakan yang mencakup kualitas isi, kejelasan penyajian, dan relevansi terhadap capaian pembelajaran. Selain itu, dilakukan uji coba sasaran kepada mahasiswa menggunakan angket instrumen kelayakan untuk mengukur



respon dan tingkat kelayakan media.

Gambar 2. Tampilan Video Pembelajaran

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat dalam pengembangan media video pembelajaran menurut model ADDIE adalah implementasi. Pada tahap ini, peneliti menerapkan media kepada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Angkatan 2024 Universitas Negeri Surabaya dalam mata kuliah Kajian Kurikulum. Implementasi melibatkan dua kelas sebagai subjek uji coba, yaitu kelas kontrol dengan total 38 mahasiswa yang menggunakan media konvensional dan model Discovery Learning, serta kelas eksperimen dengan total 38 mahasiswa yang menggunakan media video pembelajaran hasil pengembangan dengan model Problem Based Learning (PBL). Kedua kelas diberikan tes kinerja yang sama untuk

membandingkan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa.

5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap kelima dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang bertujuan menilai kelayakan dan kualitas media video pembelajaran setelah pengembangan dan implementasi. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari angket yang diberikan kepada ahli media, materi, desain pembelajaran, tes kinerja, serta subjek uji coba pada berbagai skala. Data dianalisis untuk memperoleh umpan balik yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan media. Pendekatan expert judgment juga diterapkan dengan melibatkan ahli tes kinerja untuk memastikan bahwa tes posttest memenuhi standar Problem Based Learning (PBL) dan indikator pemecahan masalah. Dengan demikian, media dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berikut merupakan hasil angket kelayakan yang diperoleh :

- 1) Validasi ahli materi diperuntukan dalam memperoleh penilaian dari segi materi berdasarkan hasil yang didapatkan melalui angket Instrumen Validasi Materi. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa presentase nilai yang didapat dari ahli materi yakni sebanyak 92%. Sehingga, materi Model Konsep Kurikulum dinyatakan sangat layak untuk diterapkan.
- 2) Validasi ahli media diperuntukan dalam memperoleh penilaian dari segi media video pembelajaran berdasarkan hasil yang didapatkan melalui angket Instrumen Validasi Media. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa presentase nilai yang didapat dari ahli media yakni sebanyak 95%. Sehingga, media video pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk diterapkan.
- 3) Validasi ahli desain pembelajaran diperuntukan dalam memperoleh penilaian dari segi proses kegiatan pembelajaran menggunakan media video, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui angket Instrumen Validasi Desain Pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa presentase nilai yang didapat dari ahli desain pembelajaran yakni sebanyak 84%. Sehingga, Satuan Acara

Perkuliahan (SAP) dinyatakan sangat layak untuk diterapkan.

- 4) Validasi ahli tes kinerja diperuntukan dalam memperoleh penilaian dari segi soal tes yang diberikan kepada mahasiswa, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui angket Instrumen Validasi Kinerja. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa presentase nilai yang didapat dari ahli tes kinerja yakni sebanyak 100%. Sehingga, soal uraian menggunakan pendekatan PBL dinyatakan sangat layak untuk diterapkan sebagai posttest.
- 5) Validasi bahan penyerta diperuntukan dalam memperoleh penilaian dari segi lembar petunjuk pemakaian media video pembelajaran secara baik, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui angket Instrumen Validasi bahan penyerta. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa presentase nilai yang didapat dari ahli desain bahan penyerta yakni sebanyak 100%. Sehingga, bahan penyerta yang digunakan lembar petunjuk pemakaian media video pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

Adapun hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% pada uji coba peseorangan dengan 3 subjek mahasiswa, 97% pada uji coba kelompok kecil dengan 6 subjek mahasiswa, dan 89,3% pada uji coba kelompok besar dengan 3 subjek mahasiswa dari Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, yang secara keseluruhan masuk dalam kategori sangat layak.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis data hasil tes dengan menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test) guna mengetahui perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis ini dilakukan untuk mengukur efektivitas media video pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel dalam setiap kelompok kurang dari 50. Kriteria signifikansi uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS:

Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
posttest eksperimen	.073	38	.200 [*]	.974	.495
posttest kontrol	.117	38	.200 [*]	.955	.134

^{*} This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas eksperimen $0,495 > 0,05$ dan untuk kelas kontrol $0,134 > 0,05$. Karena kedua nilai signifikansi (Sig.) hasil posttest tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Levene dengan kriteria signifikansi yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dikatakan homogen karena varians antar kelompok tidak berbeda secara signifikan. Berikut hasil uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS:

Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest UTS Based on Mean	.005	1	74	.946
Based on Median	.025	1	74	.876
Based on Median and with adjusted df	.025	1	73,139	.876
Based on trimmed mean	.003	1	74	.959

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji Levene terhadap data pretest yaitu nilai UTS diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,946 berdasarkan rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan $0,946 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak berbeda secara signifikan.

c. Uji T

Uji T dilakukan setelah syarat uji parametrik terpenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian dilakukan menggunakan Independent Samples T-Test guna mengetahui perbedaan hasil

posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang signifikan berdasarkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Kriteria signifikansi uji T yaitu apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji T menggunakan bantuan SPSS:

Gambar 5. Hasil Uji T

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances									
t-Test for Equality of Means									
	F	Sig.	t	df	Significance (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
posttest	5.024	.021	-8.359	74	<.001	-25.28474	3.03884	[-31.44817, -19.34133]	
kontrol			-8.359	65.122	<.001	-25.28474	3.03884	[-31.44819, -19.32759]	

Berdasarkan hasil perhitungan uji Independent Sample T-Test pada data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan terbukti layak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan dibuktikan hasil validasi yang memenuhi penilaian secara signifikan (Fitri, N. 2024). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi model konsep kurikulum dengan pendekatan PBL memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah mahasiswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian hasil pengembangan media video pembelajaran menggunakan acuan dasar model pengembangan ADDIE, maka penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Model Konsep Kurikulum Dengan Pendekatan PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Mata Kuliah Kajian Kurikulum Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya” diperoleh kesimpulan bahwa media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan untuk membantu mahasiswa memahami materi Model Konsep Kurikulum melalui penerapan pendekatan PBL yang mendorong aktivitas belajar mahasiswa. Serta, analisis data tersebut dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa “Pengembangan video pembelajaran materi Model Konsep Kurikulum dengan pendekatan PBL dapat meningkatkan

keterampilan mahasiswa dalam pemecahan masalah pada mata kuliah Kajian Kurikulum di prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya”.

Saran

Adapun saran yang perlu diberikan sebagai bahan pemanfaatan media video pembelajaran materi model konsep kurikulum dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) dapat digunakan secara optimal, yakni :

1. Saran Pemanfaatan Media

Media video pembelajaran yang telah dikembangkan pada materi Model Konsep Kurikulum dapat dimanfaatkan secara optimal melalui Learning Management System (LMS) dengan disarankan digunakan sebagai media stimulus atau pemantik dalam proses pembelajaran berbasis masalah khususnya mendukung pemahaman mahasiswa terhadap model konsep kurikulum secara lebih mendalam. Begitupun disarankan dapat digunakan oleh mahasiswa angkatan selanjutnya untuk kegiatan pembelajaran tatap muka maupun dalam jaringan.

2. Saran Diseminasi Media

Agar media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat memberikan manfaat secara luas dan mendukung kebersamaan dalam mempelajari materi Model Konsep Kurikulum dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL), disarankan agar media video pembelajaran ini disebarluaskan melalui media sosial resmi Program Studi Teknologi Pendidikan maupun website institusi sebagai bahan pembelajaran yang mudah diakses. Mengingat sifat video pembelajaran yang fleksibel dan dapat diputar di mana saja.

3. Saran Pengembangan Media Lebih Lanjut

Sebagai upaya pengembangan lebih lanjut, media video pembelajaran ini dapat ditingkatkan melalui penambahan materi lanjutan dan topik-topik turunan dari mata kuliah Kajian Kurikulum, agar cakupan pembelajaran menjadi lebih komprehensif namun tetap relevan dengan kebutuhan kompetensi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer

Fitri, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis capcut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1). Hadi, S. (2017, May). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).

Handayani, K. (2017). Analisis Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan masalah Soal Cerita Matematika.

Hug, T. (2007). *Didactics of microlearning*. Waxmann Verlag.

Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.

Suryabrata, S. (2000). Pengembangan alat ukur psikologis.