

**VIDEO PEMBELAJARAN *FEATURE* MATERI *E-BOOK* KELAS X
MULTIMEDIA SMKN 10 SURABAYA**

Wira Ilyasa Wicaksono

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(wirawicaksono@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

(fajararianto@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran *feature* sebagai media pembelajaran pada materi menganalisis pembuatan *e-book* mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKN 10 Surabaya. Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan menurut Warsita dengan 3 tahap besar, yaitu (1) tahap perancangan, (2) tahap produksi, dan (3) tahap evaluasi. Akan tetapi karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan, langkah uji lapangan dan reproduksi & penyebaran pada tahap evaluasi tidak dilakukan oleh penulis. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu teknik observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket terbuka berupa lembar validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran *feature* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi menganalisis pembuatan *e-book* mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X Multimedia SMKN 10 Surabaya.

Kata Kunci : *media video pembelajaran, feature, e-book.*

Abstract

This study aims to determine the feasibility of learning feature videos in learning materials of analyzing the making of e-books for simulation and digital communication courses class X Multimedia at State Vocational High School 10 Surabaya. The development models which choose is Warsita development models with 3 major phases: (1) Design Phase, (2) Production Phase, and (3) Evaluation Phase. However due to unfavorable situations and conditions, the developer did not undertake the field testing and reproduction & dissemination steps at the evaluation phase. The data collection methods used by developer is interview and observation techniques. This research instrument used an open questionnaire in the form of material expert and media expert validation sheets. The results of the material expert and media expert validation show that the media is included in the very feasible category. Based on these results, this study shows that learning feature videos is suitable for use as media in the learning materials of analyzing the making of e-books for simulation and digital communication courses class X Multimedia at State Vocational High School 10 Surabaya.

Keywords : *learning video, feature, e-book.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk pribadi manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, proses pendidikan harus dikelola dengan baik agar memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan rangkaian upaya untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa. Hal ini dikarenakan kemajuan suatu bangsa terletak pada kualitas manusia-manusia yang ada di dalamnya. Untuk meningkatkan sumber daya manusia diperlukan kualitas pendidikan yang mendukung, karena manusia tidak akan pernah lepas dari pendidikan.

Banyak realita di lapangan yang menunjukkan bahwa kualitas manusia Indonesia sebagai sumber daya yang potensial masih jauh dari harapan. Seperti yang dikatakan Widodo dalam jurnalnya, beliau mendapati bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah disebabkan oleh banyak faktor diantaranya: (1) Rendahnya sarana fisik, (2) Rendahnya kualitas guru, (3) Rendahnya kesejahteraan guru, (4) Rendahnya prestasi siswa, (5) Rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan, (6) Rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan, (7) Mahalnya biaya pendidikan (Widodo, 2015:306). Pendidikan kejuruan bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian; serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja, pemilihan karir, mengembangkan kompetensi dan mengembangkan sikap profesional. Pendidikan kejuruan juga dapat memberikan perbekalan dari pengalaman yang mendukung untuk transisi jabatan pekerjaan dari satu posisi ke posisi yang lain (Yoto, 2013:110).

Sebagai salah satu pelaksana pendidikan kejuruan di Indonesia, SMK Negeri 10 Surabaya terus berupaya untuk meningkatkan kualitas siswanya sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dunia kerja khususnya pada jurusan Multimedia. Multimedia dimanfaatkan tidak hanya dalam dunia bisnis melainkan juga di dunia pendidikan dan hiburan. Sebagai jurusan yang berorientasi pada bidang teknologi, Multimedia cenderung lebih banyak mempraktekkan daripada memahami. Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran baru kompetensi keahlian multimedia pada kurikulum 2013 (Sutrisno, 2015:2). Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital (Yunus, dkk. 2018:36).

Berdasarkan observasi penulis selama Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di SMKN 10 Surabaya, penulis melihat bahwa sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran sudah cukup memadai, salah satunya yaitu tersedianya LCD Proyektor hampir di setiap kelas. Sedangkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital SMKN 10 Surabaya, beliau mengatakan bahwa dengan adanya struktur kurikulum 2013 edisi revisi 2017 ini terdapat penambahan materi baru, salah satunya adalah materi menganalisis pembuatan *e-book*. Sehubungan dengan hal itu, beliau mengatakan bahwa sampai saat ini masih belum ada media pembelajaran yang tepat untuk menunjang materi tersebut, melainkan hanya buku LKS. Metode yang digunakan guru adalah ceramah dengan bantuan media buku sehingga siswa menjadi kurang aktif terlibat dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih cepat bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa pada materi menganalisis pembuatan *e-book* ini rata-rata di bawah KKM yaitu 75.

Peran teknologi pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya yaitu memfasilitasi belajar melalui proses merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi sumber-sumber belajar (Achyandia, 2016:20). Sadiman menjelaskan bahwa jenis sumber belajar terdiri dari: (1) Orang (*people*), (2) Pesan (*message*), (3) Bahan (*materials*), (4) Alat (*device*), (5) Teknik, (6) Lingkungan atau setting (Sadiman, 2010:5). Sedangkan bahan dan alat yang biasa disebut software dan hardware termasuk kedalam media pembelajaran (Ibid, 6). Media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran (*media by design*) akan memudahkan pembelajar memenuhi kebutuhan dan karakteristik pembelajar, sesuai dengan tujuan yang dirancang, materi yang disajikan, dan kondisi lingkungan (Miftah, 2014). Pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar (Umar, 2014:143).

Menurut Nunu Mahnun dalam jurnalnya, terdapat beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media yaitu: (1) Pertimbangan siswa, (2) Pertimbangan tujuan pembelajaran, (3) Pertimbangan strategi

pembelajaran, (4) Pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media, (5) Pertimbangan biaya, (6) Pertimbangan sarana dan prasarana, dan (7) Pertimbangan efisiensi dan efektifitas (Mahnun, 2012:33). Sukiman dalam jurnal Kurniawan menyatakan media video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Kurniawan, 2016:239). Media dengan jenis ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi karakteristik media visual dan media audio. Media audiovisual dibagi menjadi dua, yaitu: (1) Audiovisual diam, seperti film bingkai suara (*sound slide*) dan (2) Audiovisual gerak, seperti video (Haryoko, 2009:3). Sebagai media audiovisual yang dapat menampilkan gerak, video menjadi media yang populer dan digemari oleh masyarakat.

Feature video pada hakikatnya serupa dengan video pembelajaran lain yang bersifat interaktif tutorial untuk membimbing siswa dalam memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa diharapkan dapat ikut masuk ke dalam alur video berimajinasi membentuk pengalaman belajar dan secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang ada dalam video tersebut. Menurut Purwanto dalam jurnal Rizqy, Adapun karakteristik media pembelajaran berbasis feature video ini, yaitu : 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; 2) Dapat diulang untuk menambah kejelasan; 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; 4) Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa; 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis; 6) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang; 7) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa; 8) Semua siswa dapat belajar baik yang pandai ataupun yang kurang pandai; 9) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar; 10) Penampilan dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi (Rizqy, 2015:38).

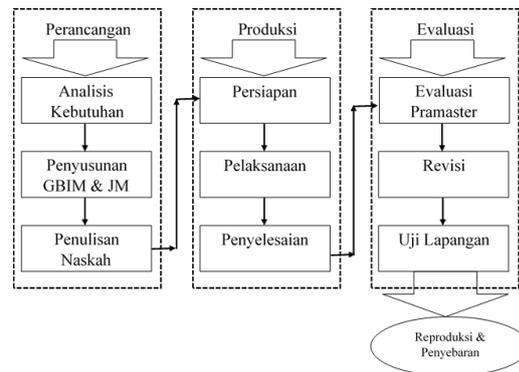
Berdasarkan latar belakang masalah serta manfaat video pembelajaran *feature* yang telah dijelaskan sebelumnya, hal tersebut menjadi bahan pertimbangan Pengembang dalam memilih video pembelajaran *feature* untuk pembelajaran materi menganalisis pembuatan *e-book* mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X multimedia SMKN 10 Surabaya.

METODE

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan media menurut

Warsita. Berdasarkan kerangka model pengembangan menurut Warsita, prosedur pengembangan model ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan menurut Warsita (Akbar, 2017)

Dalam model pengembangan menurut Warsita dalam jurnal Akbar menjelaskan bahwa terdapat tiga tahap besar, yaitu: (1) Tahap Perancangan, (2) Tahap Produksi, dan (3) Tahap Evaluasi (Akbar, 2017). Akan tetapi dalam proses pengembangan ini, penulis memilih tidak melakukan langkah uji lapangan dan reproduksi & penyebaran yang terdapat dalam tahap evaluasi melainkan hanya akan dilakukan sampai langkah evaluasi pramaster yang kemudian revisi. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan ruang dan waktu terkait himbuan pemerintah tentang wabah pandemi yang masih menyebar di tengah masyarakat sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian di sekolah.

Metode Pengumpulan dan Jenis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif yang didapatkan dari instrumen penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang pada nantinya akan dianalisis dan digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi pengembangan produk. Sedangkan metode pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner dan wawancara, yaitu peneliti mengambil data secara langsung dari narasumber melalui daring dengan memberikan angket.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini menggunakan jenis angket terbuka. Angket terbuka diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi materi dan validasi desain media dari produk yang dikembangkan. Dalam menyusun angket, penulis menggunakan skala Guttman dimana untuk menghitung persentase, setiap aspek pertanyaan dihadapkan pada dua kriteria penilaian, jawaban “ya” akan mendapatkan skor 1 dan jawaban “tidak” akan mendapatkan skor 0. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan, yaitu:

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

setelah hasil hitungan persentase yang diperoleh, hasil tersebut kemudian diinterpretasikan dengan tabel 1.

Tabel 1. Tabel Kriteria Persentase Kelayakan (Sugiyono, 2014:137)

No	Interval	Kriteria
1.	76%-100%	Sangat Layak
2.	51%-75%	Layak
3.	26%-50%	Kurang Layak
4.	0%-25%	Sangat Tidak Layak

Prosedur Pengembangan

1. Tahapan Perancangan

Langkah pertama penelitian ini yaitu memperoleh informasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah SMKN 10 Surabaya yakni dengan metode observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X multimedia. Selanjutnya peneliti menyusun RPP, desain materi hingga Garis Besar Isi Program dan Jabaran Materi.

2. Tahapan Produksi

Setelah melakukan tahap perancangan, selanjutnya hasil dari tahap tersebut dijadikan acuan peneliti untuk membuat produk atau program media pembelajaran video pembelajaran *feature* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X multimedia. Langkah pada tahap ini adalah penulis membuat media pembelajaran video pembelajaran *feature* serta bahan penyerta agar memudahkan guru dalam menggunakannya. Video pembelajaran *feature* ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan berbagai macam *software* yang sesuai guna mendapatkan hasil yang maksimal.

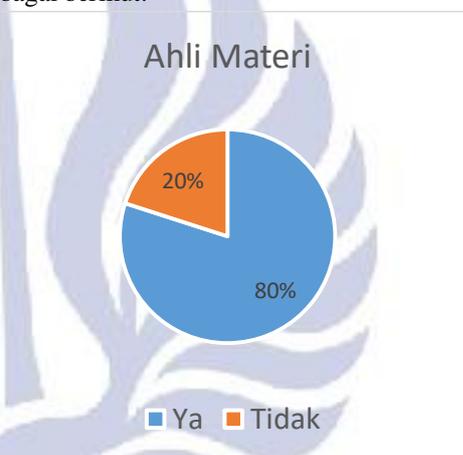
Untuk merekam dan mengedit suara, peneliti menggunakan Adobe Audition. Sedangkan untuk membuat animasi visual yang sesuai dengan materi, peneliti menggunakan Adobe After Effect dan untuk menggabungkan animasi visual dengan suara menjadi video pembelajaran yang utuh, peneliti menggunakan Adobe Premiere Pro. Dalam mendesain media secara visual, peneliti memilih membuat animasi sederhana yang terdiri dari gambar *vector* untuk menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami. Sedangkan untuk audio, peneliti sudah meminimalisir *noise* pada suara narator sehingga suara narator menjelaskan materi terdengar jelas.

3. Tahapan Evaluasi

Dari media video yang telah selesai diproduksi, selanjutnya penulis melakukan validasi terkait materi yang ada dalam media video kepada ahli materi serta ahli media yang sesuai dengan bidangnya. Dalam proses melakukan validasi, penulis memberikan media serta memberikan angket pernyataan untuk diisi oleh validator, kemudian validator memberikan saran dan masukan sehingga media yang telah dibuat dapat dikategorikan layak untuk dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

a. Validasi Ahli Materi

Pengembangan memilih ahli materi yang memiliki pengetahuan mengenai materi menganalisis pembuatan *e-book*, yaitu guru simulasi dan komunikasi digital kelas X SMKN 10 Surabaya. Hasil yang didapat analisis data dari ahli materi adalah sebagai berikut:



Gambar 2.. Diagram Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan validasi oleh ahli materi diatas menunjukkan hasil dengan kategori yakni “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi layak digunakan pada kegiatan proses belajar mengajar kelas X Multimedia SMKN 10 Surabaya.

b. Validasi Ahli Media

Penulis memilih ahli media yang memiliki keahlian dibidang desain media. Produk pengembangan media video diserahkan ahli media yakni Dosen Teknologi Pendidikan untuk dilakukan koreksi dan validasi terhadap desain media tersebut, Analisis data yang diperoleh dari ahli media dalam media video materi menganalisis pembuatan *e-book*, yaitu guru simulasi dan komunikasi digital adalah sebagai berikut.

Nama : Citra Kholidya, S.Pd, M.Pd

Lemabaga : Teknologi Pendidikan UNESA

Jabatan : Dosen S1-Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Produk pengembangan media video diserahkan ahli media untuk dilakukan koreksi dan validasi terhadap desain media video dan hasil penilaian seperti pada tabel berikut ini:



Gambar 3.. Diagram Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil perhitungan tabel validasi oleh ahli media diatas menunjukkan hasil dengan kategori yakni “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi menganalisis pembuatan *e-book* layak digunakan pada kegiatan proses belajar mengajar kelas X Multimedia SMKN 10 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil produk yang dikembangkan yaitu berupa *softfile* media video pembelajaran *feature* yang berisi materi menganalisis pembuatan *e-book* yang layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X Multimedia di SMKN 10 Surabaya. Peneliti juga menambahkan bahan penyerta yang didalamnya terdapat : (a) *design cover* depan dan belakang, (b) identifikasi program, (c) pendalaman materi *e-book*, serta (d) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Menganalisis Pembuatan *E-book*. Bahan penyerta tersebut peneliti kemas ke dalam file dengan format pdf.

Dari hasil produk yang telah dikembangkan, diharapkan nantinya media dapat membantu guru dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar materi menganalisis pembuatan *e-book* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X Multimedia di SMKN 10 Surabaya agar lebih efektif dan efisien. Pada dasarnya media *feature* video yang dikembangkan ini memiliki konsep yang sama seperti video pembelajaran pada umumnya, yang bersifat tutorial interaktif untuk membantu siswa dalam memahami materi melalui visualisasi yang

diiringi dengan audio.

Untuk itu, Peneliti ketika membuat media ini memberikan pada setiap sub materinya dengan pertanyaan untuk memancing interaksi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat menghentikan video (*pause*) lalu mencoba membantu siswa menemukan jawaban yang tepat dan melanjutkan video ketika siswa sudah mendapatkan jawaban yang benar. Selain itu, Peneliti juga mengadopsi teknik penyajian *feature* dalam mengembangkan video. Menurut Umar Nur Zain, manfaat dalam penyajian *feature* yaitu sifatnya dapat menghibur, mendidik, memberi informasi, serta memberikan gaya dengan sudut pandang yang bervariasi (Octarina, 2016:5).

Media *feature* video ini diawali dengan *opening* program yaitu pembukaan program yang berupa animasi *whiteboard*, musik *backsound* serta suara narator dengan pembawaan yang santai dan menghibur. Kemudian dilanjutkan dengan mengumumkan tujuan pembelajaran oleh narator yang dibantu dengan teks yang diberi efek animasi *whiteboard*. Selanjutnya dalam menjelaskan materi, Peneliti membagi materi menjadi 2 (dua) bagian: penjelasan *e-book* dan tutorial membuat *e-book*.

Untuk menjelaskan sub materi pengertian, fungsi, manfaat, jenis dan tujuan diciptakannya *e-book*, Peneliti menggunakan suara narator dalam menjelaskan materi dengan dibantu teks dan gambar yang sesuai yang kemudian diberi efek animasi *whiteboard*. Sementara untuk menjelaskan materi tutorial membuat *e-book*, Peneliti mengemasnya dengan video tutorial yang direkam melalui layar komputer atau *screen recording* dibantu dengan *lower third* yang diberi teks berupa informasi yang lebih ringkas juga suara narator yang menjelaskan dengan rinci langkah-langkahnya.

Setelah semua materi sudah diberikan, Peneliti menambahkan tugas yang nantinya akan dikerjakan oleh siswa sebagai bahan untuk evaluasi sejauh mana siswa sudah memahami materi yang sudah dijelaskan. Untuk *closing*, terdapat “*scene*” permohonan maaf dari Peneliti apabila masih terdapat kekurangan dalam mengembangkan media video yang berupa teks yang diberi efek animasi *whiteboard* dan ditutup dengan *credit*.



Gambar 4. Tampilan Awal Media



Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Materi

Pembahasan

Kurangnya pemanfaatan media yang digunakan dan metode pembelajaran yang monoton pada proses pembelajaran materi menganalisis pembuatan *e-book* membuat sebagian besar siswa Kelas X Multimedia SMKN 10 tidak mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada ujian harian. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Wibisono, Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan siswa, namun juga harus diiringi oleh metode pembelajaran yang tepat sebagai upaya dalam melatih kompetensi siswa (Wibisono, 2017:204).

Menurut Koumi, terdapat 3 fungsi video dalam pembelajaran: (1) Mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa, (2) Menyajikan pengalaman dengan menunjukan sesuatu yang tidak dapat diakses secara langsung, dan (3) Memberikan motivasi dan perasaan. Lebih rinci, beliau juga menjelaskan bahwa terdapat 9 teknik video yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa: (1) gambar komposit, atau layar yang dibagi menjadi dua bagian, (2) animasi diagram yang dapat menjelaskan proses, (3) simbolisme, metafora atau analogi visual, (4) membuat model, atau menyederhanakan sebuah proses, (5) menggambarkan konsep dengan suatu contoh yang nyata, (6) menyingkat waktu dengan mempercepat video, (7) menjajarkan situasi yang kontras, (8) kekuatan naratif dari video yang kaya simbol, (9)

demonstrasi keterampilan oleh ahli (Koumi, 2006:4). Jika dilihat dari karakteristik materi menganalisis *e-book* maka media video merupakan media yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan menggunakan berbagai teknik video yang telah dijelaskan. Hal ini juga dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Sara dan Abdorreza yang berjudul "*The Impact Of Silent And Freeze-Frame Viewing Techniques Of Video Materials On The Intermediate EFL Learners Listening Comprehension*" menunjukkan bahwa teknik menonton diam maupun teknik menonton bingkai beku dari media video, memiliki efek yang signifikan pada pemahaman mendengarkan siswa EFL pada tingkat Sekolah Menengah. Menurut peneliti, ada alasan kuat untuk menerapkan media video di kelas ELT (*English Language Teaching*), yaitu karena video menggabungkan rangsangan audiovisual yang dapat menarik perhatian serta memberikan bahasa nyata dengan informasi budaya. Video juga dapat dengan mudah dikontrol seperti menjeda, menghentikan, atau meninjau. Video juga memberikan berbagai aspek bicara seperti stres, nada suara, atau bahkan ekspresi wajah serta bahasa tubuh (Shahani, Sara & Abdorreza, 2015:7).

Sama halnya dengan yang dilakukan oleh Sara, penelitian yang dilakukan oleh Loris Sarina, dkk menguji kelebihan dari media video untuk menunjang pembelajaran dalam kursus keperawatan dalam kompetensi memindahkan pasien yang tidak kooperatif dari posisi terlentang ke posisi lateral sebagai instrumen untuk menyegarkan dan memperkuat teknik keperawatan. Terdapat perbedaan antara mereka yang telah melihat video dan mereka yang telah membaca tentang teknik ternyata rata-rata. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik yang telah melihat video lebih mampu menerapkan teknik, sehingga menghasilkan kinerja yang lebih baik. Dalam artikelnya, peneliti juga mengatakan bahwa video adalah alat yang berguna untuk menyegarkan kondisi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari sebelumnya sehingga penggunaan media video dalam pembelajaran akan diadakan secara rutin untuk pelatihan siswa (Salina, dkk. 2012:73)

Penggunaan media video dalam dunia kodekteran juga menjadi perhatian khusus bagi Naicker, dkk. Sebab menurutnya teknik-teknik pendidikan yang diterapkan di kedokteran pascasarjana sudah kuno, sehingga perlu teknik baru yang mempertimbangkan karakter peserta magang dalam mengembangkan dan melaksanakan pelatihan yang lebih baik bagi peserta magang yang merupakan

generasi milenial. Dalam dunia pendidikan kedokteran, generasi milenial disebut juga sebagai generasi *mobile*, karena tumbuh dengan teknologi informasi dan komunikasi modern. Para pebelajar ini cenderung menjadi pemikir independen yang lebih memilih teknologi sebagai media pembelajaran, karena mereka dapat mengontrol waktu ketika mengakses informasi, kecepatan dan konten. Mereka paham teknologi, mengandalkan multitasking untuk hampir setiap aktivitas dalam hidup mereka. Sebanyak 42 peserta magang setuju untuk menjadi bagian dari penelitian dan 37 diantaranya mengisi kuesioner. Dari hasil kuesioner didapat data bahwa 69% lebih memilih tutorial video daripada membaca buku teks atau catatan kuliah mereka. Dan berdasarkan kesimpulan peneliti, media video tutorial mungkin lebih ditujukan kepada pelajar milenial, dan pengembangan tutorial berbasis video layak untuk digunakan meskipun perlu sedikit perbaikan. (Naicker, dkk. 2019:1-5) Penelitian serupa juga dilakukan mahasiswa Universitas Negeri Surabaya oleh Linaksita dengan judul Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I Surabaya, membuktikan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, dan ketuntasan belajar siswa juga ikut mengalami peningkatan (Anindyawati, 2013:9).

Isnawijayani (2013:7) berpendapat bahwa *feature* merupakan suatu penulisan yang didalamnya mengandung sumber berita dan disajikan dengan gaya yang khas, sehingga mengandung nilai berita dan nilai estetik. *Feature* pada umumnya tidak terikat waktu, lebih mendalam dalam menyajikan fakta, serta menekankan pada unsur daya pikat manusia (*human interest*). Maka dari itu seberat apapun materi yang diangkat dalam karya *feature*, akan terasa ringan bagi pendengarnya. Penggunaan teknik penyajian *feature* pada video sebagai media dalam pembelajaran sebelumnya pernah dilakukan oleh Galih Maulana Rizqy dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature* Video Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN 2 Demak. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan sebuah video yang berbasis *feature* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkannya telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan pertimbangan penilaian serta pernyataan kelayakan dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, media yang dikembangkan juga terbukti

dapat meningkatkan proses pembelajaran (Rizqy, 2015:98).

Berdasarkan kajian dari beberapa ahli yang menjelaskan tentang fungsi dan manfaat media video, teknik penyajian *feature* serta hasil penelitian terkait, maka peneliti memutuskan mengembangkan media video pembelajaran *feature* sebagai upaya agar proses belajar mengajar lebih menarik, guru dan siswa menjadi lebih aktif berinteraksi serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi menganalisis pembuatan *e-book*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran materi menganalisis pembuatan *e-book* yang telah di validasi oleh ahli materi mendapatkan 80% (sangat layak) dan validasi oleh ahli media mendapatkan 90% (sangat layak) dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang digunakan untuk materi menganalisis pembuatan *e-book* layak digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar.

Saran

Media video yang dikembangkan oleh penulis sudah termasuk dalam kategori media yang layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dimanfaatkan. Media video tersebut sudah siap untuk dicoba pada siswa-siswa lain. Berdasarkan hasil yang diperoleh, penulis berharap agar media dapat diujicobakan kepada siswa oleh peneliti lain di kemudian hari guna dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, Septy. (2016). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas SDM*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 5 No. 1
- Akbar, Nova Bagus. (2017). *Pengembangan Media Video Pada Mata Pelajaran Fotografi Untuk Siswa Kelas X-XI Ekstrakurikuler Fix IT di SMA Negeri 2 Lamongan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 9 No. 1
- Anindyawati, Linaksina. (2013). *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I Surabaya*. Jurnal PGSD, Vol. 1 No. 1
- Haryoko, Supto. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif*

- Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi Elektro Vol. 5 No. 1
- Isnawijayani. 2013. *Pengantar Penulisan Feature*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Koumi, Jack. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. Taylor and Francis e-Library: New York
- Kurniawan, Taufik Dwi. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunung Kidul Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 3 No. 1
- L Naicker, K Govender & VS Singaram. (2019). *Feasibility And Perceptions Of Video Tutorials For Intern Training In Anaesthesia: A Survey*, Southern African Journal of Anaesthesia and Analgesia, DOI:10.1080/22201181.2018.1556513
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran: Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Riau: Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37, No. 1
- Miftah, M. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN, Vol. 2 No. 1
- Octarina, Vera. (2016). *Kontruksi Wartawan Terhadap Aksi Baku Tembak Anggota Kodam III/Siliwangi Dan Anggota Polres Muara Enim (Analisis Wacana Kritis Penulisan Isi Berita Feature Di Harian Umum Palembang Pos*. Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Rizqy, Galih Maulana. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN 2 Demak*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arief. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salina, L., Ruffinengo, C., Garrino, L. et al. (2012). *Effectiveness of an educational video as an instrument to refresh and reinforce the learning of a nursing technique: a randomized controlled trial*. *Perspect Med Education* 1, 67–75
- Shahani S, Tahriri A. (2015). *The Impact of Silent and Freeze-Frame Viewing Techniques of Video Materials on the Intermediate EFL Learners' Listening Comprehension*. SAGE Open. doi:10.1177/2158244015585999
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno, dkk. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK Kabupaten Lampung Selatan*. Jurnal TIKOPENDIK, Vol. 3 No. 2
- Umar. (2014). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11 No. 1
- Wibisono, Wisnu, dkk. (2017). *The Effectiveness Of Archiving Simulation Video In Vocational High School*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 7 No. 2
- Widodo, Heri. (2015). *Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA)*. Jurnal Cendekia, Vol. 13 No. 2
- Yoto. (2013). *Meningkatkan Mutu Pendidikan Kejuruan melalui Program SMK Unggulan*. Jurnal Pendidikan Profesional, Vol. 2 No. 1
- Yunus, Yuliawati dan Amelisa Friwati. (2018). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Jurusan Teknik Audio Video di SMKN 1 Padang Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, Vol. 5 No.1