

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Microlearning* Materi Model Pengembangan Kurikulum Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Hany Fairy Agustina

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hany.20049@mhs.unesa.ac.id

Citra Fitri Kholidya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
citrakholidya@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran yang berkualitas membutuhkan kurikulum yang berkualitas, fasilitas yang modern, dan teknologi yang berkembang mengikuti zaman. Dari penjelasan tersebut, media pembelajaran merupakan hasil dari implementasi perkembangan teknologi yang dapat memfasilitasi pembelajaran guna merangsang minat belajar dan menarik perhatian peserta didik. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis *microlearning*. *Microlearning* merupakan strategi penyampaian yang berupa informasi secara ringkas dan fokus terhadap inti pembelajaran. Sehingga video pembelajaran dengan strategi *microlearning* berisikan penjelasan materi secara sederhana dan disesuaikan agar pembelajaran tidak monoton secara berjam-jam. Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan video pembelajaran yang layak untuk materi model pengembangan kurikulum program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan (2) menghasilkan video pembelajaran yang efektif untuk materi model pengembangan kurikulum program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, penilaian angket, dan tes kinerja. Teknik wawancara dan angket digunakan untuk memperoleh data kualitatif tentang analisis kebutuhan mahasiswa di kelas serta hasil masukan dari para ahli dan subjek uji coba untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Sedangkan teknik tes kinerja digunakan untuk memperoleh data kuantitatif tentang kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kurikulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi kepada para ahli dan subjek uji coba mendapatkan skor maksimal sehingga dapat dikatakan media video *microlearning* layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil tes yang dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar mahasiswa menggunakan uji T yaitu $t_{hitung} = 11.791 > t_{table} = 1.993$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara data nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga media video berbasis *microlearning* materi model pengembangan kurikulum dapat dikatakan efektif karena terdapat perbedaan hasil belajar pada mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2022.

Kata Kunci: Media, Video Pembelajaran *Microlearning*, Model Pengembangan Kurikulum

ABSTRACT

Quality learning requires a quality curriculum, modern facilities, and technology that develops with the times. From this explanation, learning media is the result of the implementation of technological developments that can facilitate learning to stimulate interest in learning and attract the attention of students. The media developed in this research is a microlearning-based learning video. Microlearning is a delivery strategy in the form of concise information and focus on the core of learning. So that learning videos with microlearning strategies contain simple and customized material explanations so that learning is not monotonous for hours. The objectives of this study were (1) to produce a feasible learning video for the curriculum development model material of the Bachelor of Educational Technology study program at Surabaya State University and (2) to produce an effective learning video for the curriculum development model material of the Bachelor of Educational Technology study program at Surabaya State University. This research method is descriptive qualitative and quantitative. Data were collected using interview techniques, questionnaire assessment, and performance tests. Interview and questionnaire techniques were used to obtain qualitative data about the analysis of student needs in the classroom as well as the results of input from experts and test subjects to determine the level of media feasibility. Meanwhile, the performance test

technique was used to obtain quantitative data on students' ability to develop the curriculum. The results showed that from the results of validation to experts and test subjects get the maximum score so that it can be said that microlearning video media is feasible to use in learning. While the test results conducted to see the difference in student learning outcomes using the T test are $t_{hitung} = 11.791 > t_{table} = 1.993$. It can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant average difference between the mean value data of the control class and the experimental class so that the microlearning-based video media on curriculum development model material can be said to be effective because there are differences in learning outcomes in undergraduate students of Educational Technology class of 2022.

Keywords: Media, Microlearning Learning Video, Curriculum Development Model

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam lembaga pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berisi rancangan-rancangan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "Kurikulum adalah susunan rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta strategi yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu." Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk keberlangsungan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang mana telah diatur dalam kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan di Indonesia juga harus inovatif dalam menggunakan teknologi untuk berkontribusi meningkatkan kualitas sekolah dan kualitas peserta didik ketika pembelajaran.

Dari hasil wawancara yang dilaksanakan dengan beberapa dosen pengampu mata kuliah Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Ibu Citra Fitri Kholidya, M.Pd. dan Dr. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd., diperoleh informasi bahwa terdapat materi yang sulit dipahami mahasiswa salah satunya adalah model-model pengembangan kurikulum. Terbatasnya media untuk penuangan materi dari sumber belajar membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual karena media yang digunakan hanya *powerpoint* yang berisikan *roadmaps* dan melalui buku teks. Dosen juga mencoba melakukan pembelajaran melalui *vinesa* namun belum berjalan secara maksimal. Pemanfaatan media yang digunakan dosen dilakukan secara demonstrasi dan belum bisa digunakan perseorangan atau secara individu.

Dari permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka perlu dikembangkan media yaitu video pembelajaran berbasis *microlearning* karena mampu menjaga ketertarikan peserta didik untuk menyimak pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan tidak membosankan. Pembelajaran sangat membutuhkan strategi penyampaian materi yang inovatif. Namun,

kebanyakan video yang telah dikembangkan dan dimanfaatkan tidak memiliki batasan durasi dan kurang sesuai dengan metode dalam penyampaian materi sehingga menyebabkan peserta didik cepat bosan (Tutiasri et al., 2020). *Microlearning* merupakan solusi yang tepat karena fokus pada inti pembelajaran dan memuat informasi yang ringkas (Surahman dkk., 2020).

Dibandingkan dengan video pembelajaran yang lainnya, video pembelajaran ini akan dikembangkan dengan strategi *microlearning* yang mana berisikan mulai dari penjelasan materi hingga penilaian yang dibentuk secara sederhana dan disesuaikan agar pembelajaran tidak monoton secara berjam-jam, sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh dan terbebani. Media video berbasis *Microlearning* harapannya bisa menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi dosen maupun mahasiswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian pengembangan, yaitu: (1) Menghasilkan video pembelajaran yang layak untuk materi model pengembangan kurikulum program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, (2) Menghasilkan video pembelajaran yang efektif untuk materi model pengembangan kurikulum program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Terdapat lima kawasan atau domain pada bidang garapan teknologi pendidikan yang mengacu dari AECT (1994: 28). Domain-domain tersebut yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian atau evaluasi terkait proses pembelajaran. Berdasarkan domain tersebut, penelitian ini berada dalam kawasan menciptakan (*creating*). Dalam hal ini terdapat beberapa hal yang termasuk dalam bidang *creating* selain menciptakan media yaitu berupa sebuah penelitian, teori-teori, praktik pembuatan bahan ajar, lingkungan belajar dan sistem pembelajaran baik secara formal maupun non formal (Januszewski, A., & Molenda, M., 2008).

Video pendidikan dapat menghilangkan verbalisme (kata-kata) karena video pendidikan dapat memvisualisasikan topik yang akan dikomunikasikan selama pembelajaran (Agustiniingsih, 2015). Media video dipilih karena: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, (2) sangat baik untuk menerangkan suatu proses, (3) lebih realistis, dapat

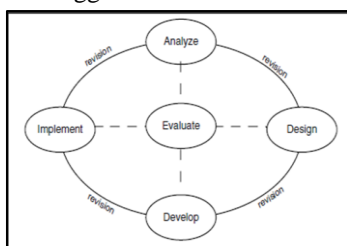
diulang, dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan (Wisada, dkk, 2019: 141). Media video dikemas dalam metode *microlearning* dengan durasi yang pendek dan berisi inti materi yang dipilih.

Menurut Brown dan Ametrong (1975), terdapat beberapa manfaat dari *microlearning* yang bisa didapatkan yaitu mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sesuai bidangnya, meningkatkan keterampilan karena *microlearning* bersifat aplikatif, meningkatkan prestasi, dan lingkungan menjadi lebih menyenangkan karena pembelajaran singkat biasanya disematkan humor. Sehingga video pembelajaran berbasis *microlearning* merupakan sebuah solusi karena bersifat menarik, lebih mudah diingat, dan lebih efektif dalam menyajikan informasi dan proses yang kompleks.

Mata kuliah Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum mempunyai capaian pembelajaran yaitu mahasiswa memiliki kemampuan dalam melakukan evaluasi di lembaga pendidikan dan dapat mengembangkan sebuah kurikulum berdasarkan analisis di lembaga pendidikan maupun pelatihan. Kemampuan akhir yang harus dicapai mahasiswa pada mata kuliah ini adalah dalam bentuk pemahaman dan penerapan. Penerapan yang dilakukan bisa berupa observasi pada suatu lembaga pendidikan dan menganalisis kurikulum yang ada. Pada beberapa pertemuan materi tentang model pengembangan kurikulum yang berpengaruh terhadap penyempurnaan kurikulum hanya diberi materi secara terbatas yaitu penjelasan verbal dengan media dan sumber belajar yang telah disiapkan serta penugasan kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009). Model ADDIE terdapat lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model pengembangan ini dipilih karena sederhana dan sesuai karena dapat menghasilkan sebuah produk (media) yang sesuai dengan analisis kebutuhan. Model ADDIE merupakan model yang dianggap rasional dan lebih runtut dibandingkan dengan model lain (Mulyatiningsih, 2011). Pengembangan media video dapat dinilai efektif dan layak jika menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Branch, 2009)

Dalam penelitian ini, kelompok dipilih secara acak oleh instansi dalam penempatan kelas, tidak berdasarkan prestasi peserta didik. Peneliti menggunakan desain uji coba *Post-Test Only Control Group Design* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{|c|} \hline R \quad x \quad O_2 \\ \hline R \quad O_4 \\ \hline \end{array}$$

(Sugiyono, 2013 hlm 75-76)

Keterangan :

R = Kelompok eksperimen dan kontrol diambil secara random

x = *Treatment* dengan media video

O_2 = Kemampuan mahasiswa setelah diberikan *treatment*

O_4 = Kemampuan mahasiswa yang tidak diberi *treatment*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan tes. Instrumen diuji menggunakan validitas isi oleh para ahli. Validitas isi adalah validitas yang menitikberatkan pada komponen-komponen dalam instrumen berupa indikator atau aspek penilaian dan berfokus pada apa yang perlu diukur (Coaley, 2010). Pada penelitian ini, peneliti tidak menghitung reliabilitas tes karena menggunakan tes kinerja. Tes kinerja hanya berjumlah satu soal yang mana akan digunakan untuk menilai keterampilan mahasiswa dan bukan penilaian secara kognitif. Sehingga penilaian cukup sampai pada saat para ahli menyatakan layak.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data hasil angket dengan tolok ukur penilaian skala likert. Data hasil angket dikaji berdasarkan penilaian para ahli dan mahasiswa. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media video. Selanjutnya analisis data hasil tes dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media video.

Langkah yang dilakukan untuk mengolah data hasil tes yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat uji T. Selanjutnya dilakukan uji T dengan metode *Independent Sample T-test*. Adapun hipotesis dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi sebuah masalah dan upaya penyelesaiannya. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diawali dengan adanya masalah dalam metode pembelajaran yang telah diterapkan. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa Angkatan 2022. Dari hasil wawancara yang dilakukan, terdapat materi yang sulit dipahami oleh mahasiswa salah satunya adalah model-model pengembangan kurikulum. Materi yang diajarkan terkesan rumit dan membingungkan karena terdapat banyak tahapan-tahapan dalam mengembangkan kurikulum. Sejauh ini media yang digunakan hanya powerpoint dan buku, selain itu menggunakan vinesa juga namun belum digunakan secara maksimal. Pemanfaatan media saat pembelajaran hanya didemonstrasikan oleh dosen dan masih belum ada media yang dapat memfasilitasi pembelajaran individu. Fasilitas penunjang pembelajaran sudah cukup baik seperti LCD proyektor, papan tulis di setiap ruang kelas, dan mahasiswa serta dosen memiliki fasilitas pribadi yaitu laptop yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran yang berdasar pada karakteristik dan kebutuhan masalah. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media video dengan konsep microlearning yang berdurasi singkat. Komponen-komponen yang dilakukan yaitu penyusunan modul ajar untuk mengatur kegiatan pembelajaran di kelas yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah dengan menggunakan media video. Naskah yang digunakan saat produksi media video microlearning berisikan poin dari materi model pengembangan kurikulum yang disampaikan announcer secara formal. Storyboard pada media video microlearning digunakan sebagai pedoman untuk proses pemilihan audio dan visual saat produksi. Pembuatan bahan penyerta digunakan sebagai panduan mahasiswa dalam menggunakan media agar lebih optimal. Isi dari bahan penyerta adalah identitas program, aktivitas yang harus dilakukan, dan informasi terkait cara penggunaan serta perawatan media.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development* terdiri dari pre-produksi, produksi, dan pasca produksi (review/validasi). Dari konsep yang telah disusun, pengembang akan menuangkan ide tersebut ke dalam naskah agar talent bisa mendalami isi. Setelah naskah disepakati, selanjutnya yaitu membuat storyboard. Kemudian memasuki tahap produksi dengan menyiapkan alat yang mendukung

proses shooting seperti kamera, tripod, clip on, dan lighting. Setelah tahap produksi selesai, pengembang melakukan tahap editing pada tahap editing pengembang menggunakan aplikasi Capcut for PC untuk menggabungkan beberapa video, menyeleksi video, mengatur backsound dan soundeffect serta memberikan teks. Pengembang juga menggunakan website Canva Pro yang digunakan untuk memilih background dan beberapa gambar pendukung atau visualisasi. Setelah tahap editing selesai, pengembang melakukan validasi untuk menilai apakah media video yang telah dibuat, layak untuk diujicobakan kepada sasaran.



Gambar 2. Desain Tampilan Video Pembelajaran

Tahap *Impementation* (Implementasi)

Tahap berikutnya yaitu implementasi atau uji coba penggunaan media. Terdapat 3 tahapan uji coba yang harus dilakukan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 3 orang. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 6 orang. Subjek uji coba yang dipilih mewakili mahasiswa dengan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Subjek uji coba perorangan memberikan poin maksimal 225 dan uji coba kelompok kecil memberikan poin maksimal 450 pada media yang diujicobakan dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan dengan menerapkan video pembelajaran secara langsung pada saat pembelajaran. Subjek uji coba lapangan yaitu seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan kelas 2022 B SMK yang berjumlah 37 orang. Subjek uji coba lapangan memberikan poin 2.402 pada media yang diujicobakan dan dinyatakan layak digunakan.

Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media yang telah dikembangkan. Pada tahap terakhir ini, hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap media yang telah diproduksi dan disebarkan kepada ahli maupun subjek penelitian. Revisi dari ahli media maupun materi akan diperbaiki menyesuaikan dengan catatan yang diberikan. Berikut merupakan hasil angket yang telah diisi para ahli dan mahasiswa :

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Media

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Presentase	Keterangan
1.	Uji Ahli Materi	Validasi Ahli	Ahli materi telah menyatakan layak
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	Validasi Ahli	Ahli desain pembelajaran telah menyatakan layak
3.	Uji Ahli Penilaian Pembelajaran	Validasi Ahli	Ahli penilaian pembelajaran telah menyatakan layak
4.	Uji Ahli Media	Validasi Ahli	Ahli media telah menyatakan layak
5.	Uji Coba Perorangan	Angket untuk Mahasiswa	Layak, tidak perlu direvisi
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	Angket untuk Mahasiswa	Layak, tidak perlu direvisi
7.	Uji Coba Lapangan	Angket untuk Mahasiswa	Layak, tidak perlu direvisi

Dalam uji coba lapangan menggunakan tes kinerja sebagai bentuk *post-test* dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menganalisis data hasil tes menggunakan uji T untuk membuktikan adanya perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka data penelitian berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov^a:

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post test	kelas eksperimen	.140	37	.065	.935	37	.033
	kelas kontrol	.133	37	.094	.936	37	.034

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Dari hasil perhitungan uji normalitas diatas, diketahui nilai signifikansi (Sig.) kelas eksperimen $0.065 > 0.05$ dan kelas kontrol $0.094 > 0.05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan apakah kelompok sampel data berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka kelompok sampel data memiliki varians yang sama (homogen). Berikut hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene:

Test of Homogeneity of Variances

posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.010	1	72	.920

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas

Dari hasil perhitungan uji homogenitas diatas, diketahui nilai signifikansi (.Sig) yang didapatkan yakni $0.920 > 0.05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok sampel data memiliki varians yang sama (homogen).

c. Uji T

Uji T (t-test) dihitung menggunakan independent samples test. Pada penelitian ini, uji T merupakan tahapan terakhir dalam menentukan perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji T sebagai berikut:

- Nilai rata-rata (\bar{x}_i)

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum \bar{x}_1}{n_1} = \frac{3280}{37} = 88,6$$

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum \bar{x}_2}{n_2} = \frac{2525}{37} = 68,2$$

- Nilai varians (S^2)

$$S_1 = \frac{\sum (x_1 - \bar{x}_1)^2}{n_1 - 1} = \frac{1982,53}{36} = 55,07$$

$$S_2 = \frac{\sum (x_2 - \bar{x}_2)^2}{n_2 - 1} = \frac{2010,88}{36} = 55,85$$

- Nilai *Thitung*

Thitung

$$= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$= \frac{88,6 - 68,2}{\sqrt{\frac{(37-1)55,07 + (37-1)55,85}{37+37-2} \left(\frac{1}{37} + \frac{1}{37}\right)}} = \frac{20,4}{1,73} = 11,791$$

- Nilai *T* tabel

T tabel = Taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0.05$

$$\frac{\alpha}{2} = \frac{0.05}{2} = 0.025$$

$$db = 74 - 2 = 72$$

Sehingga $t_{\alpha, db} = t_{0.025, 72} = 1.993$

Dari data hasil perhitungan uji T di atas, dapat diketahui nilai *T* hitung = 11.791 > *T* tabel = 1.993. Berdasarkan kriteria perhitungan uji T, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara data nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa media video pembelajaran interaktif berhasil digunakan dengan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar (Rahmawati dkk., 2021). dengan demikian, media video microlearning materi model pengembangan kurikulum efektif digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan video pembelajaran microlearning materi model pengembangan kurikulum pada mata kuliah evaluasi dan pengembangan kurikulum untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Unesa kelas 2022 B. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini membuktikan bahwa video pembelajaran microlearning materi model pengembangan kurikulum dinyatakan **layak digunakan** untuk mahasiswa Teknokogi Pendidikan Unesa angkatan 2022. Video pembelajaran microlearning materi model pengembangan kurikulum juga dinyatakan **efektif** dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan Unesa angkatan 2022.

Saran

Agar produk pengembangan video pembelajaran berbasis *microlearning* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

a. Pemanfaatan Produk

Pengembangan media video microlearning materi model pengembangan kurikulum hanya digunakan untuk subjek penelitian yaitu angkatan 2022. Disarankan untuk angkatan-angkatan selanjutnya pada prodi S1 Teknologi Pendidikan dan dosen yang mengampu mata kuliah evaluasi dan pengembangan kurikulum agar dapat memanfaatkan media video pembelajaran berbasis microlearning materi model pengembangan kurikulum ini sebagai salah satu sumber belajar sehingga dapat digunakan baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri. Dengan memanfaatkan media video tersebut, bisa tercipta proses pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

b. Diseminasi (Penyebaran)

Produk pengembangan video pembelajaran berbasis microlearning ini dapat disebarluaskan untuk umum atau bahkan di seluruh prodi S1 Teknologi Pendidikan se-Indonesia. Selain bisa diakses melalui youtube pribadi pengembang, penyebaran produk juga disarankan untuk diupload pada website atau youtube Teknologi Pendidikan Unesa yang bisa diakses secara umum sehingga dapat memudahkan pencarian serta pembelajaran secara daring.

c. Pengembangan Berikutnya

Bagi seluruh pihak yang mengembangkan produk video pembelajaran ini lebih lanjut, disarankan agar bisa memperluas dan menambahkan materi-materi yang lain pada mata kuliah evaluasi dan pengembangan kurikulum. Penambahan atau perubahan materi harus tetap menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, karakteristik mahasiswa, dan kebutuhan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhipertama, I. M. C., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). The Development of Learning Video Based on Micro-Learning Principle Towards Science Subject in Junior High School. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(3), 132-143.
- Ariantini, D., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2019). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 23-32.
- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Muatan IPAS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Bulkani, B., Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). *Development of animation learning media based on local wisdom to improve student*

- learning outcomes in elementary schools. International Journal of Instruction (IJI), 15(1), 55-72.*
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35-42.*
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 1(1), 28-38.*
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with.*
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, 13(1), 116-152.*
- Mawarni, S. *Definisi teknologi Pendidikan.*
- Munawaroh, L. (2012). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Bangun Ruang Prisma dan Limas pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Durenan Tahun Ajaran 2011/2012.
- Pangestu, I., Habisukan, U. H., Hapida, Y., Handayani, T., & Oktiansyah, R. (2019, December). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Eubacteria Kelas X. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 2, No. 1, pp. 82-88).
- Prof. Dr. Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD. Bandung: Alfabeta.*
- Taylor, A. D., & Hung, W. (2022). The effects of microlearning: A scoping review. *Educational technology research and development, 70(2), 363-395.*
- Utomo, I. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menjahit Lengan Tulip Siswa Kelas X Tata Busana Di Smk Muhammadiyah 1 Tempel Developing A Tutorial Video Learning Media Of Sewing Tulip Sleeve For Grade X Students Smk Muhammadiyah 1 Tempel. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi, 10(1).*
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora, 3(2).*
- Zainul, F. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berin-tegrasi Life Skills pada Materi Bangun Ruang.