

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Desain Pesan Materi Persepsi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengartikan Pesan Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Ananda Daffa Shaifullah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ananda.20037@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

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

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media video pembelajaran pada mata kuliah desain pesan materi persepsi yang layak serta efektif untuk mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Semester 2 Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 99%, ahli media 95%, dan respon peserta didik sebesar 83%. Pada pengujian efektivitas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol tanpa penggunaan media dan kelas eksperimen dengan penggunaan media, dilihat dari nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sehingga, media pembelajaran video ini efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Persepsi, Desain Pesan.

ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce a product in the form of learning video media in the message design course of perception material that is feasible and effective for undergraduate students of Educational Technology Semester 2 at Surabaya State University. This research uses the ADDIE development model. The results showed that this video learning media was very feasible to use in the learning process. This is evidenced by the validation results obtained from material experts showing an average of 99%, media experts 95%, and student responses of 83%. In testing the effectiveness, it can be concluded that there are differences in learning outcomes between the control class without the use of media and the experimental class with the use of media, seen from the posttest value of the experimental class higher than the control class. Thus, this video learning media is effective in improving learning outcomes.

Keywords: Development, Learning Video, Perception, Message Design.

PENDAHULUAN

Teknologi sekarang tidak bisa dipisahkan di semua lini kehidupan, dari bangun tidur, beraktifitas, sampai kembali tidur kita akan bersinggungan dengan teknologi. (Miarso, 2007) menyatakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah, maka dari itu teknologi dituntut untuk berkembang mengikuti zaman itulah yang dinamakan teknologi. Dengan teknologi yang berkembang juga dapat membantu segala lini kehidupan dan permasalahan kehidupan pun juga terbantu oleh perkembangan teknologi. karena pada dasarnya perkembangan teknologi semakin memudahkan.

Lingkup pendidikan merupakan domain yang secara langsung merasakan efek dari perkembangan teknologi. (Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, 2000)

mengemukakan praktek dan teori dalam desain, pemanfaatan, pengelolaan, pengembangan, dan juga evaluasi perihal proses dan sumber untuk belajar ialah pengertian dari teknologi pembelajaran. Untuk perkembangan pendidikan, teknologi memiliki andil yang sangat besar didalamnya, hal tersebut berdasarkan kebutuhan yang tinggi akan teknologi dan pengetahuan. Peran pengajar dan pebelajar ikut andil dalam proses pelaksanaan pendidikan, maka dari itu tenaga pengajar dan pebelajar harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan.

Komponen pembelajaran yang tidak tepat sasaran dalam pelaksanaannya menjadi salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan. Pada proses pembelajaran pendidik sebagai komponen proses

seharusnya dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat sasaran. Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu unsur perkembangan teknologi dalam pendidikan. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh karena itu media pembelajaran dirasa lebih efektif dalam proses penyampaian pembelajaran karena dapat memunculkan motivasi belajar, minat akan hal baru sekaligus membawa pengaruh psikologis pada peserta didik. Media Video merupakan media yang dikembangkan dengan tampilan untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggabungkan audio dan visual yang memiliki interaktivitas dengan penggunaannya, hadirnya media video ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pembelajaran dengan optimal dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Mata kuliah desain pesan memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang simbol-simbol yang terdapat dalam pesan, adapun bentuk simbolnya berupa visual, audio dan audio-visual sehingga dapat menciptakan komunikasi yang efektif melalui pembelajaran kolaboratif. Capaian pembelajaran mata kuliah desain pesan adalah mahasiswa memiliki rasa bertanggung jawab dalam mengembangkan bahan ajar berdasarkan desain pesan sebagai pengembangan Teknologi Pendidikan dan Analisis Pendidikan/ Pelatihan. Dalam mata kuliah Desain Pesan, salah satu kemampuan akhir yang harus dicapai mahasiswa adalah memahami perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan, salah satunya adalah prinsip motivasi. Dari hasil pengalaman penulis di lapangan. Di dalam materi prinsip persepsi ini terdapat beberapa hal yang sulit dipahami mahasiswa karena terbatasnya penggunaan sumber belajar yang hanya mengandalkan referensi buku yang diberikan oleh dosen dan perkuliahan yang diberikan dan terdapat materi yang bersifat konseptual sehingga harus menggunakan bantuan media supaya dapat dipahami mahasiswa dengan mudah dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

Teori pembelajaran bermakna dikemukakan oleh seorang ahli David Ausubel bahwa pembelajaran bermakna harus berasal dari materi yang menarik bagi pembelajar dan berpusat pada pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran bermakna terjadi apabila terjadi keterkaitan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dan dengan aktivitas kognitif peserta didik yang menarik bagi

mereka (Ausubel, 2000). Berdasarkan teori tersebut, kegiatan belajar mengajar dapat membina pembelajaran bermakna.

Beberapa permasalahan tersebut menimbulkan dampak yaitu banyaknya mahasiswa yang kurang memahami materi dengan baik, karena materi yang sifatnya masih kontekstual. Selain itu, sumber belajar yang ada juga terbatas hanya dari perkuliahan dan buku-buku yang tercantum dalam RPS mata kuliah desain pesan. Hal tersebut mengakibatkan minat dan motivasi mahasiswa menurun, sehingga mengakibatkan mahasiswa jarang mempelajari materi kembali secara mandiri setelah perkuliahan berakhir. Sumber belajar berupa buku-buku dan powerpoint dirasa oleh mahasiswa membuat pembelajaran menjadi monoton, sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sarana yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi untuk mempermudah penyampaian materi. Hal tersebut bisa dilakukan dengan mengkaji teori-teori yang sudah ada dan dipadukan dengan penggunaan media sehingga dapat memvisualisasikan materi. Media dapat dikatakan sebagai komunikasi, hal tersebut merujuk kepada sesuatu yang di dalamnya terdapat informasi diantara penyampai dan penerima. (Smaldino, 2014). Berkaitan dengan media dalam pembelajaran, sebuah model bernama ASSURE merupakan model berisi tentang langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dengan mengintegrasikan dengan media dan teknologi.

Dari pengalaman penulis di lapangan, proses pembelajaran desain pesan materi persepsi disampaikan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media gambar untuk menunjukkan contoh dari tiap materi yang disampaikan, hal tersebut cenderung membuat peserta didik jenuh dan kurangnya pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan yang berdampak pada tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal. Permasalahan tersebut dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran, dengan hal tersebut agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik diperlukan media supaya dapat memberikan minat dan semangat belajar. Pemanfaatan media video untuk peserta didik memahami bagaimana cara mendesain pesan dengan yang dapat ditangkap oleh penerima pesan dan diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka penulis melakukan penelitian mengenai "Pengembangan media video pembelajaran mata kuliah desain pesan materi persepsi untuk meningkatkan kemampuan dalam Menyimpulkan Informasi S1 prodi teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya".

Dari pengalaman penulis di lapangan, proses kegiatan belajar mengajar materi historical, seperti mata pelajaran sejarah pada materi Kerajaan Mataram Islam hanya disampaikan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media *Power Point* (PPT) untuk menunjukkan contoh dari tiap materi yang disampaikan, berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Permasalahan tersebut muncul dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konten materi. Dengan penerapan media video pada mata pelajaran sejarah, diharapkan mampu memberikan daya tarik yang berbeda sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menarik. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penulis membuat penelitian mengenai hal tersebut.

METODE

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki tahapan yang mudah dipelajari dan langkah-langkahnya sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengembangan. ADDIE merupakan proses generatif karena menerapkan konsep dan teori pada konteks tertentu, ADDIE digunakan untuk memfasilitasi penciptaan pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran terbimbing Branch (2009). Dalam pengembangan media video, peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif memperoleh saran dan kritik ahli media dan ahli materi yang berguna dalam penyempurnaan produk video pembelajaran sehingga layak digunakan. Data kuantitatif berasal dari hasil uji coba yang dilakukan pada ahli materi, ahli media diperoleh dari sebelum serta sesudah menggunakan video pembelajaran. Pada tahap wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi tentang kegiatan belajar mengajar berlangsung dan karakteristik mahasiswa. Angket diberikan kepada validator guna memberi nilai produk yang dikembangkan, menganalisis kegiatan pembelajaran didalam kelas melalui observasi. Tes kemudian digunakan memperoleh keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran setelah menggunakan media.

Pada suatu proses pengembangan, di dalamnya ada proses uji coba produk. Tujuan dikerjakannya uji coba produk merupakan buat mendapatkan asumsi dan anjuran terpaut pengembangan media yang dikembangkan. Dalam mengenali kelayakan media video pembelajaran, hingga dicoba uji coba produk pada subjek uji coba.

a) Uji Coba Tahap 1

Pertama di tahapan ini, ahli media akan memvalidasikan produk media sedangkan ahli

materi akan memvalidasikan materi digunakan di media video yang dikembangkan. Instrumen validasi diri menggunakan angket. Setelah mendapatkan saran dari para ahli, peneliti akan melakukan perbaikan produk. Jika produk sudah dinyatakan layak dan tidak perlu direvisi oleh ahli media dan bahan, maka peneliti akan melakukan uji coba tahap kedua.

b) Uji Coba Tahap 2

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan buat mengenali permasalahan dini kala media video digunakan. Peserta didik yang terpilih dalam uji coba kelompok kecil dimohon buat mengomentari media dengan mengisi angket yang dibagikan. Hasil masukan dari uji coba kelompok kecil akan digunakan sebagai bahan revisi produk media.

c) Uji Coba Tahap 3

Uji Coba Lapangan diambil dengan pertimbangan semua siswa adalah sama atau homogen. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan dari video yang dikembangkan. Masukan dari hasil uji coba lapangan merupakan akhir dari pembenahan serta menyempurnakan produk.

Kemudian Teknik analisis data yang digunakan untuk data angket yaitu menggunakan Skala likert. Sedangkan untuk data tes uji homogenitas dengan menggunakan SPSS Versi 25 dan uji normalitas menggunakan SPSS Versi 25 dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov* sebagai uji prasyarat analisis data. Jika semua analisis prasyarat yakni uji homogenitas dan uji normalitas memenuhi, maka tahap selanjutnya dilakukan Uji Analisis Data (Uji T). Proses analisis data dilakukan menggunakan *paired sample test & Independent Sample Test* dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari pengembangan ini adalah media Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli materi, dan ahli media. Adapun rincian hasil uji kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan

No	Kelayakan	Persentase	Kriteria
1	Materi	99%	Sangat Layak

2	Media	95%	Sangat Layak
3	Uji Coba Perorangan	90%	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	90%	Sangat Layak
5	Uji Coba Kelompok Besar	83%	Layak

Hasil penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi:

a) Tahapan Analisis

Analisis yakni tahapan awal dari model ADDIE yang dimana dilaksanakan oleh pengembang. Pada tahapan analisis, pengembang melakukan identifikasi untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Pada tahapan ini pengembang menemukan permasalahan pembelajaran yang terjadi pada mata kuliah desain pada jurusan Teknologi Pendidikan, pada angkatan 2023. Dengan melakukan wawancara kepada Ibu Khusnul Khotimah S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah pengembangan media video di jurusan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pengembang dapat melakukan identifikasi perbandingan kondisi nyata dan kondisi ideal yang terjadi.

b) Tahapan Desain

Hasil penelitian dari pengembangan adalah produk audio visual berupa video pembelajaran untuk memajukan motivasi belajar peserta didik serta mengakomodasi pendidik dalam hal kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah hasil pengembangan video pembelajaran desain pesan materi persepsi :



Gambar 1. Opening Logo Teknologi Pendidikan



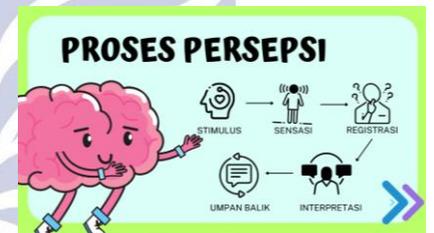
Gambar 2. Judul Video Pembelajaran



Gambar 3. Pengenalan materi oleh presenter



Gambar 4. Masuk ke sub materi



Gambar 5. Menjelaskan proses persepsi



Gambar 6. Menjelaskan faktor faktorl dari persepsi



Gambar 7. Presenter memberi contoh



Gambar 8. Menjelaskan pengaruh persepsi terhadap informasi



Gambar 9. Kesimpulan dari materi yang disampaikan

c) Tahapan Pengembangan

Pada langkah pengembangan pembuatan produk mulai dilakukan. Pengembang menyiapkan materi dan bahan yang akan di masukkan ke dalam video untuk dilaksanakan editing. Meskipun ini termasuk dalam tahapan awal pengembangan namun produk disusun tertata dan lengkap.

d) Tahapan Implementasi

Media pembelajaran yang sudah diproduksi dapat dikatakan layak apabila sudah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, serta melalui tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba atau penerapan video pembelajaran pada kelompok besar dalam kegiatan pembelajaran desain pesan pada materi persepsi dalam kelas. Tahap ini dilakukan kepada 29 peserta didik kelas TP2023A dan 29 peserta didik kelas TP2023B yang berjenis kelamin perempuan dan laki laki. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan terlebih dahulu diberikan pretest – posttest untuk mengetahui tingkat keefektifan video pembelajaran dan angket respon peserta didik tentang penggunaan video pembelajaran desain pesan dalam proses pembelajaran.

e) Tahapan Evaluasi

Pada model pengembangan ADDIE, evaluasi dilakukan pada setiap tahapannya. Evaluasi formatif dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan. Hasil evaluasi dari evaluasi formatif adalah seperti hasil revisi atau masukan dari ahli materi, ahli media, ataupun saat uji coba media perorangan maupun kelompok kecil. Pada setiap tahapan-tahapan yang telah dijelaskan,

pengembang telah melakukan beberapa revisi dari hasil produk awal yang diproduksi, baik dari segi penambahan materi, ataupun segi teknis dari media tersebut. Untuk evaluasi sumatif, dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat efektifitas media setelah diujicobakan kepada peserta didik, dengan memberikan pretest – posttest. Dari hasil pretest – posttest tersebutlah kita dapat mengetahui tingkat keefektifan video pembelajaran, yang sebelumnya terlebih dahulu dilakukan kegiatan analisis data, yaitu uji deskriptif, uji normalitas data, uji paired sample t-test, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test.

Tahap terakhir yakni mengetahui efektivitas video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menguji beda hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

Tests of Normality						
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Eksperimen	.165	29	.043	.922	29	.035
Post_Eksperimen	.350	29	.000	.720	29	.000
Pre_Kontrol	.206	29	.003	.927	29	.046
Post_Kontrol	.242	29	.000	.903	29	.011

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data Diolah)

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh temuan menarik bahwa seluruh data di kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik *pre-test* maupun *post-test*, menunjukkan nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil Belajar	Based on	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Mean	3.639	1	56
	Median	1.144	1	56	.289
	Median and with adjusted df	1.144	1	55.473	.289
	Trimmed mean	3.500	1	56	.067

(Sumber: Data Diolah)

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh bahwa nilai cronbach's alpha sebesar 0,912 > 0,6, maka seluruh item soal *pretest* dan *posttest* pada materi persepsi dinyatakan reliabel. .

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	3.639	.062	4.144	56	.000	5.552	1.340	2.858	8.236
			4.144	48.409	.000	5.552	1.340	2.858	8.245

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1 Pre_Eksperimen - Post_Eksperimen	-32.724	5.744	1.067	-34.909 -30.539	-30.680	28	.000
Pair 2 Pre_Kontrol - Post_Kontrol	-17.483	4.947	.919	-19.365 -15.601	-19.031	28	.000

(Sumber: Data Diolah)

Analisis data menggunakan pendekatan *paired sample test & Independent Sample Test* menunjukkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi besarnya perbedaan hasil kognitif didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 96,69 poin sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 91.14 poin, jika diselisihkan rata-rata tersebut sebesar 5,55 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta setelah penerapan Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan suatu media video pembelajaran yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Semester 2 UNESA. Dimana masalah tersebut berupa media pembelajaran yang monoton, cenderung hanya itu itu saja dan hanya menggunakan metode ceramah. Setelah melalui berbagai uji dari para ahli, rancangan desain pelatihan dinyatakan telah layak untuk diimplementasikan. Hasil uji data yang telah dikumpulkan oleh peneliti selama implementasi juga menunjukkan bahwa rancangan telah layak dan mampu memberikan pengaruh bagi mahasiswa dalam pemahaman desain pesan materi persepsi sehingga akan meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta. Berikut ini pembahasan dari hasil uji dari data-data yang diperoleh peneliti :

1. Persentase hasil validasi ahli materi diperoleh skor 99%. Menurut (Riduwan, 2019) berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa validasi materi termasuk dalam kriteria “sangat layak”, sehingga pengembangan media video pembelajaran pada materi persepsi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Persentase hasil validasi ahli media diperoleh skor 95%. Menurut (Riduwan, 2019) berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa validasi media termasuk dalam kriteria “sangat layak”, sehingga pengembangan media video pembelajaran pada materi persepsi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran
3. Persentase hasil angket respon mahasiswa pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok

besar masing-masing diperoleh skor 90%, 90%, dan 83%. Menurut (Riduwan, 2019) berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa respon mahasiswa mengenai media video pembelajaran pada materi persepsi termasuk dalam kriteria “sangat layak”.

4. Pada uji independent sample t-test, dengan kriteria, Sig. (2-tailed) < 0,05 ; maka hipotesis diterima dan Sig. (2-tailed) > 0,05 ; maka hipotesis ditolak. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga video pembelajaran efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Dari seluruh data dan uji yang telah dilakukan terhadap Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi yang telah dirancang dan dilaksanakan, maka dengan itu mampu menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan media Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi serta keefektifan media video pembelajaran mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan semester 2 Universitas Negeri Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran feature pada mata kuliah desain pesan materi persepsi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan video pembelajaran pada mata kuliah desain pesan materi persepsi dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan angket respon mahasiswa yang dilihat dari beberapa aspek penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
2. Video pembelajaran efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan di kelas yang menggunakan media video (kelas eksperimen) dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media video (kelas kontrol). Setelah media video pembelajaran ini dinyatakan layak dan efektif, untuk penyebaran video pembelajaran ini pengembang telah mengupload ke website media massa audio visual yaitu *youtube*. Dengan mengakses unesa.me/PersepsiTP, Pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran

ini di smartphone,pc, dan laptop dimana saja dan kapan saja selagi ada akses internet.

Saran

1. Rekomendasi Pemanfaatan

Agar media video pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan:

- Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi bisa di akses ataupun di download dengan menggunakan link unesa.me/PersepsiTP
- Pastikan media video sudah terdownload atau dapat diputar pada masing-masing laptop/*handphone*, video pembelajaran bisa digunakan pada laptop dan *handphone* dengan versi apapun.
- Video Pembelajaran bisa di putar dengan mengakses internet dan bisa di download agar tidak membutuhkan akses internet jika di putar.
- Video Pembelajaran desain pesan materi persepsi bisa dilihat di manapun tanpa menggunakan akses internet jika sudah terdownload.

2. Rekomendasi Diseminasi

Pengembangan ini menciptakan produk berbentuk media video pembelajaran. video pembelajaran ini dapat diakses di *youtube* media massa audio visual yang sudah dikenal banyak orang, selain itu, bisa diakses melalui *youtube* pribadi pengembang guna memudahkan pencarian serta pembelajaran bisa dimanapun dan kapan pun.

3. Rekomendasi Pengembangan Selanjutnya

Untuk pengembangan produk lebih lanjut, adakan studi kasus terhadap informasi yang salah diartikan, lalu dikaji dimana letak kesalahan mempersepsikan informasi. Video pembelajaran dapat memperluas materi yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan serta kebutuhan peserta didik.

Wicaksono, W. I., & Arianto, F. Video Pembelajaran Feature Materi E-Book Kelas X Multimedia SMKN 10 Surabaya.

Mayer, R. E. 2005. Cognitive Theory of Multimedia Learning. In The Cambridge handbook of multimedia learning .

Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pengembangan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Utari, Khusnul Khotimah, and Alim Sumarno. 2021. "Pengembangan Bahan Daring Mata Kuliah Desain Pesan Bagi Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan." *Educational Technology Journal* 1(1): 11–18. doi:10.26740/etj.v1n1.p11-18.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. 2019. Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media.