
STRATEGI PENGEMBANGAN VIDEO MODEL PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA PRAPRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN

Harbeng Masni¹⁾, Erlina Zahar²⁾, Zuhri Saputra Hutabarat^{3)*}, Ria Agustina⁴⁾, Benar Sembiring⁵⁾, Firman Tara⁶⁾, Sujoko⁷⁾, Lili Andriani

^{1,2,3,5,6,7,8)}Universitas Batanghari Jambi, Indonesia

⁴⁾STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Indonesia

¹⁾harbeng.masni@unbari.ac.id, ²⁾erlina_zahar@yahoo.com, ³⁾zuhri2saputra1hutabarat9@gmail.com,
⁴⁾riaa6004@gmail.com, ⁵⁾jambikembaren@gmail.com, ⁶⁾firman.tara@unbari.ac.id,
⁷⁾sujoko@unbari.ac.id, ⁸⁾lili.andriani.mr@unbari.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video model pembelajaran bagi mahasiswa calon guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan dilakukan dengan metode *research and development* (R&D) model ADDIE dan model Alessi dan Trolip's. Model ini meliputi langkah utama, yakni merencanakan, merancang, mengembangkan, implementasi, dan evaluasi. Untuk memperoleh validitas dan keefektifan media yang dikembangkan dilakukan dengan uji ahli, dan uji coba lapangan. Pengabdian pengembangan ini menghasilkan media video yang menurut ahli telah memenuhi kriteria secara teoretis dan layak digunakan oleh mahasiswa calon guru dalam mempelajari proses dan langkah-langkah pembelajaran. Hasil validasi ahli rata-rata memperlihatkan di atas 80% bahwa media video model pembelajaran berkualitas baik atau layak digunakan. Hasil uji coba lapangan terhadap mahasiswa calon guru semester V, menggambarkan kualitas yang sangat memuaskan. Media video terbukti efektif dalam memfasilitasi dan meningkatkan kinerja mahasiswa dalam mempelajari konsep dan praktik pedagogic dalam sebuah pembelajaran. Mahasiswa mampu meningkatkan pengetahuan dan pemerolehan sikap positif terhadap pembelajaran dan mampu mengaplikasikannya dalam praktik nyata pembelajaran.

Keywords: Media Video, Model Pembelajaran, Praktik Pengalaman Lapangan

PENDAHULUAN

Program Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan di sekolah mitra pada waktu yang sudah ditentukan. Mahasiswa akan dihadapkan langsung pada suasana sekolah, berinteraksi dengan kepala sekolah, dewan guru serta staf tata usaha dan tentu aja dengan siswa. Beberapa tahapan dalam pelaksanaan PPL antara lain orientasi agar mahasiswa mengenal dan menghayati kehidupan nyata di sekolah mitra, belajar terbimbing yakni mahasiswa melaksanakan praktik pembelajaran di bawah bimbingan guru pamong. Mahasiswa calon guru harus untuk mampu merancang perencanaan pembelajaran dan perangkat pembelajaran/ media/ sumber belajar sendiri di bawah pengawasan Guru Pamong. Selanjutnya tugas nonmengajar yaitu aktivitas di luar jam mengajar seperti menyusun rencana tahunan, rencana semester, membuat jurnal mengajar, mempelajari administrasi sekolah serta kegiatan yang terkait dengan aktivitas sekolah.

Menurut Wardani (1994:6), secara rinci tujuan PPL adalah mempersiapkan calon guru sekolah menengah agar: (1) mengenal secara cermat lingkungan fisik, administrasi, serta akademik sosial sekolah menengah tempatnya bertugas kelak; (2) mampu menyusun rencana pelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang akan diajarnya; (3) mampu menyiapkan dan mengatur fasilitas fisik yang diperlukannya dalam mengajar; (4) menguasai keterampilan dasar mengajar yang bersifat generik; (5) mampu menerapkan berbagai kemampuan keguruan secara utuh dan berintegrasi dalam situasi nyata sekolah menengah di bawah bimbingan para pembimbing; (6) mampu menerapkan berbagai kemampuan keguruan secara utuh dan terintegrasi dalam situasi nyata sekolah secara

* Corresponding author



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

mandiri; (7) mampu menarik perhatian dari penghayatan dan pengalamannya selama latihan melalui refleksi; (8) mau berinteraksi dengan teman sejawat atau kelompok profesional keguruan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan tugas keguruan; dan (9) mau mengambil bagian dalam kegiatan ekstra kurikuler yang akan membawa nama baik sekolah.

Mahasiswa calon guru merupakan mahasiswa yang akan memegang peranan penting dalam bidang pendidikan di masa yang akan datang. Kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta harus dimiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (PP-RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan). Hal-hal yang menjadi evaluasi bagi calon guru antara lain persiapan tertulis, jalan pengajaran, alat peraga dan penggunaannya, penguasaan bahan, penguasaan bahasa, ketertiban kelas, minat siswa terhadap pelajaran, pembagian waktu (Munsiy, 1981:101-103).

Menurut *National Academy of Education* (2009:40), ada banyak hal yang harus diketahui oleh guru pemula sebelum mereka mengemban tanggung jawab mengajar di kelas. Mereka harus mampu mengemban tanggung jawab untuk mengajar siswa dari berbagai kalangan dan berbagai latar belakang. Untuk dapat mengemban tanggung jawab tersebut mereka harus: (1) Memiliki pemahaman yang baik atas materi yang diajarkannya serta tahu cara mengajarkan pelajaran tersebut pada para siswa; (2) Memiliki pemahaman tentang cara siswa belajar dan berkembang; (3) Mampu mengobservasi, memonitor, dan menilai hasil belajar siswa sehingga siswa mendapatkan masukan yang akurat tentang apa yang telah mereka pelajari serta tentang perkembangan mereka; (4) Memahami diri mereka sendiri, memahami bahasa dan budaya mereka dan tahu cara belajar budaya lain yang memiliki bahasa yang berbeda serta memerlukan cara belajar yang berbeda; (5) Mampu merancang kurikulum dan aktivitas pembelajaran yang mampu menjembatani antara yang diketahui para guru mengenai siswa-siswi mereka dengan apa yang perlu dipelajari; (6) Mengetahui cara mengajar mata pelajaran tertentu agar pelajaran tersebut dapat diserap siswa dengan mudah, dan agar dapat menghindari kemungkinan siswa salah memahami konsep yang diajarkan; (7) Tahu cara merancang dan mempergunakan sarana evaluasi untuk mengukur hasil belajar dan tahu cara memanfaatkan hasil evaluasi untuk merancang pengajaran yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa; (8) Tahu cara memanfaatkan pengamatan yang sistematis, termasuk tahu cara mengobservasi siswa secara individu dalam mengerjakan berbagai macam tugas dan dalam berinteraksi dengan siswa lain guna mendiagnosis apa yang ia butuhkan; (9) Mampu mengevaluasi mengapa anak-anak memiliki cara yang berbeda dalam merespons dan berperilaku di dalam kelas, dan dapat melihat kesulitan masing-masing siswa dalam belajar serta kehidupan siswa di luar sekolah; dan (10) Dapat merancang intervensi, perubahan, dan merubah strategi mengajar jika diperlukan.

Sedangkan untuk standar kompetensi guru pemula dapat dikelompokkan ke dalam empat bidang (areas) (Depdiknas Dikti, 2004:14), yaitu: (1) Penguasaan bidang studi, antara lain menguasai substansi studi atau keahlian, mampu mengaitkan dan mengaplikasikan bidang studi yang berlaku sesuai dengan konteks atau lingkungan, mengembangkan konsep ilmu, menguasai struktur dan materi kurikulum/diklat, mampu menyesuaikan ilmu dengan perkembangan siswa, merencanakan dan membimbing keselamatan dan kesehatan kerja dalam tempat kerja/laboratorium, mengelola unit produksi/laboratorium; (2) Pemahaman peserta didik, antara lain mampu mengidentifikasi potensi peserta didik yang perlu dikembangkan, memahami karakteristik peserta didik yang perlu dikembangkan, mengenal komitmen terhadap hak dan kewajiban peserta didik, memahami dan memanfaatkan lingkungan peserta didik, memahami cara belajar peserta didik, bersikap dan berperilaku empati terhadap peserta didik, membimbing, pengembangan karir peserta didik; (3) Penguasaan pembelajaran yang mendidik, antara lain merencanakan/merancang pembelajaran yang mendidik, menguasai pendekatan metode dan media pembelajaran, melaksanakan pembelajaran yang mendidik, memahami evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik, merencanakan dan melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik, memanfaatkan hasil evaluasi, merencanakan dan melaksanakan Pengabdian dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran; (4) Pengembangan kepribadian dan keprofesionalan, antara lain mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, mampu menilai kinerjanya sendiri, mampu

bekerja mandiri dan bekerja sama dengan orang lain, mampu mencari sumber-sumber yang baru dalam bidang studinya, memiliki komitmen terhadap profesi dan tugas, mampu berkomunikasi dengan teman sejawat dan peserta didik, mampu meningkatkan dirinya dalam meningkatkan kinerja profesinya.

Guru yang profesional tidak hanya pandai menguasai teori-teori pembelajaran dan penguasaan materi saja. Guru juga dituntut memiliki keterampilan dan seni dalam membelajarkan materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Salah satu dari seni mengajar itu adalah memiliki daya imajinasi dan penjiwaan terhadap bahan yang diajarkannya. Pengembangan imajinasi dan penjiwaan terhadap peristiwa serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Pembelajaran akan semakin dinamis dan berkembang jika dalam prosesnya mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dengan substansi materi yang diajarkan kepada siswa.

Kemajuan di bidang teknologi, informatika, dan komunikasi (TIK) termasuk di dalamnya peran video dalam pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. Sebagaimana kesimpulan Pengabdian Hew dan Brush (2006) sampai saat ini penggunaan TIK dalam proses pembelajaran masih mengalami hambatan. Guru belum sepenuhnya melakukan inovasi dalam memanfaatkan potensi TIK yang ada untuk mengubah praktik pembelajaran yang membawa lingkungan belajar yang diperkaya oleh TIK (Lim, 2001).

Pemanfaatan TIK termasuk media video dalam pembelajaran termasuk bagi mahasiswa calon guru memegang peranan dan posisi yang penting. Media video dapat membantu mahasiswa calon dalam memperoleh pemahaman terhadap teori dan langkah-langkah pembelajaran, baik di proses mikro teaching maupun di kelas sesungguhnya. Peranan lain media video model pembelajaran bagi mahasiswa calon guru adalah sebagai pengembang konsep generalisasi serta membantu dalam memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk mendalami praktik baik (*best practice*) pembelajaran. Video model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi juga sumber belajar yang bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar mahasiswa.

Media pembelajaran termasuk di dalamnya video pada umumnya digunakan untuk tujuan pencapaian proses pembelajaran. Empat manfaat media pembelajaran. *Pertama*, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. *Kedua*, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan dari pembelajaran yang lebih baik. *Ketiga*, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. *Keempat*, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendengarkan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Sudjana & Rifa'i, 1997).

Hakikat media dalam kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai instrumental, yakni tidak hanya sekedar alat, namun untuk mencapai tujuan. Media juga merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Setiap media memiliki ciri atau karakteristik, memiliki kekhasannya masing-masing, sehingga hanya tepat digunakan untuk tujuan-tujuan yang khas dan sesuai pula. Dalam kenyataannya sering ditemukan mahasiswa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu faktornya dosen tidak memvariasikan pembelajaran dengan media pembelajaran. Padahal materi pembelajaran menghendaki penjelasan yang berbantuan media. Untuk mengatasi hal, usaha yang dapat dilakukan oleh dosen adalah dengan memanfaatkan media dengan maksimal. Para dosen diasumsikan masih belum memaksimalkan penggunaan media berupa video pembelajaran dalam menyampaikan materi perkuliahan pedagogik. Padahal praktik pembelajaran dalam pelaksanaannya menghendaki praktik yang berbantuan video model pembelajaran. Sebab media pembelajaran yang digunakan berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran serta dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor penyebab minimnya penggunaan media video pembelajaran oleh dosen adalah tidak tersedianya media tersebut. Kalaupun tersedia, media belum berbasis kebutuhan yang diinginkan mahasiswa dan dosen sebagai model yang diinginkan sesuai dengan kondisi pembelajaran

saat ini. Padahal model pembelajaran saat ini perlu mengintegrasikan karakter peserta didik, teknologi, literasi, dan kemampuan berpikir kritis dalam kerangka pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kalaupun ada video model, tetapi tidak mencerminkan karakteristik dan kontekstual dengan lingkungan pembelajaran mahasiswa. Sementara, pengadaan media video model pembelajaran oleh kampus tidak ada.

Di samping mendesak untuk dikembangkan, pengembangan media video model pembelajaran penting dilakukan. Penting karena mahasiswa butuh bantuan dan pembimbingan dalam memahami langkah-langkah pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kehadiran media video model pembelajaran yang dapat menampilkan suasana yang sesuai dengan kelas yang nyata diasumsikan dapat menuntun mahasiswa dalam memahami dan mengerti proses pembelajaran yang sesungguhnya. Kehadiran media yang menyajikan fakta yang nyata dan kongkret sangat penting. Mahasiswa yang memiliki keterbatasan untuk berpikir secara abstrak akan terbantu dengan adanya media. Kehadiran media video juga penting digunakan untuk memfasilitasi berbagai tipe belajar mahasiswa, baik mahasiswa yang memiliki tipe belajar visual maupun mahasiswa yang memiliki tipe belajar audio.

Dengan demikian proses dan langkah-langkah pembelajaran akan menjadi sumber inspirasi mahasiswa untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan pemaparan latar belakang maka penting dilakukan Pengabdian dan pengembangan media video model pembelajaran bagi mahasiswa calon guru menghadapi kegiatan praktik pembelajaran pada situasi yang sesungguhnya. Pemilihan materi pembelajaran dalam video model ini relevan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kurikulum 2013.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat mencakup aspek pengelihatannya, pendengaran dan gerak. Hal ini bertujuan untuk memudahkan para mahasiswa dalam memahami materi dan mampu menanamkan konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Semakin banyak indera anak yang terlibat dalam proses belajar, maka akan semakin mudah anak belajar dan semakin bermakna (Porter & Hernacki 2002). Oleh karena itu, media pengajaran yang akan digunakan sebaiknya menghendaki keaktifan pada mahasiswa. Cara belajar yang mengaktifkan peran mahasiswa sangat diperlukan mengingat sifat cara mengajar dalam mata kuliah pedagogik diperlukan mahasiswa sebagai model untuk praktik mengajar dalam situasi yang sesungguhnya.

Selain itu setiap mahasiswa memiliki perbedaan dalam aspek intelektual, psikologis, dan sikap. Ketiga aspek tersebut melahirkan variasi karakteristik mahasiswa dalam menerima dan mengimplementasikan keterampilan mengajar. Hal itu pula yang menjadikan tugas mahasiswa dalam mengelola kelas dengan baik semakin memenuhi tantangan berdasarkan model yang dipelajari. Selain pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat, mahasiswa juga perlu memanfaatkan media model pembelajaran yang ada sebagai bahan diskusi atas persoalan-persoalan dalam mempersiapkan diri untuk dapat melaksanakan pembelajaran dalam situasi yang sesungguhnya. Untuk meningkatkan pemahaman cara mengajar. Mahasiswa dapat melakukan variasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media video model pembelajaran.

Pengembangan media video model pembelajaran relevan dengan pengalaman dan kebutuhan yang diinginkan oleh mahasiswa dalam membekali diri untuk praktik mengajar, sehingga pengembangan video model pembelajaran mendesak dan penting dilakukan. Media video yang tersedia faktanya belum relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Di samping itu, jika kondisi persiapan mahasiswa sangat minim dalam pelaksanaan pembelajaran, maka proses praktik pembelajaran menjadi tidak bermakna. Mahasiswa tidak mendapat pengalaman dan sikap mengajar sebagaimana dikehendaki. Mahasiswa juga tidak dapat mengembangkan kreativitas mengajar secara maksimal. Oleh karena itu, ketersediaan media video model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari model pembelajaran mendesak untuk dikembangkan.

METODE PENGABDIAN

Tujuan Pengabdian ini adalah untuk mendeskripsikan kondisi ketersediaan media video model pembelajaran bagi mahasiswa yang ada di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas



Jambi, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, mendeskripsikan prosedur pengembangan media video model pembelajaran bagi mahasiswa calon guru, dan mendeskripsikan tanggapan ahli validasi media video dan tanggapan mahasiswa calon guru terhadap produk pengembangan berupa video model pembelajaran. Proses pengembangan dilakukan mulai dari perencanaan, pendesainan, dan pengembangan membutuhkan waktu tujuh bulan. Perencanaan dimulai bulan April 2017 sampai proses ujicoba lapangan yang dilakukan pada awal Oktober 2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanyaan yang diajukan kepada ahli teknologi pendidikan atau ahli desain pembelajaran menyangkut substansi kesesuaian media video dengan teori dan rujukan desain pembelajaran, baik aspek desain media, kesesuaian kurikulum, kesesuaian tujuan pembelajaran, dan aspek-aspek teori belajar dan pembelajaran. Persentase penghitungan skor jawaban ahli teknologi pendidikan diperoleh 96%. Angka ini menggambarkan, bahwa media video berada pada kategori sangat baik/sangat sesuai. Prinsip konstruktivistik mempengaruhi desain pembelajaran. Prinsip-prinsip konstruktivistik hendaknya dijadikan sebagai model dalam mendesain pembelajaran. Peran dosen dalam pembelajaran menjadi fasilitator dan pembimbing mahasiswa untuk mengoptimalkan media sebagai sumber belajar. Visualisasi melalui media dapat dijadikan sumber inspirasi oleh mahasiswa dalam mempelajari langkah-langkah pembelajaran. Media membuat pembelajaran lebih bermakna dengan menampilkan karakter visualisasi praktik pembelajaran

Media memberikan daya dukung bagi dosen sebagai fasilitator. Media video memiliki kemampuan sebagai sumber belajar. Kemeriahan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan kemampuannya membuat proses pembelajaran lebih fokus dan menarik. Media dinilai ahli memiliki kemampuan untuk menciptakan kemandirian belajar pada mahasiswa. Di samping itu, ahli menilai bahwa tayangan yang terdapat dalam media sebagai produk pengembangan merupakan bagian dari teknologi pendidikan yang memiliki kualitas edukatif. Menurut ahli, media telah menyajikan visualisasi aspek-aspek pembelajaran sesuai dengan kaidah ilmu pembelajaran atau pedagogik.

Hasil validasi yang dilakukan ahli media, terhadap pertanyaan yang diajukan diperoleh nilai 87,8%. Artinya, kualitas media produk pengembangan ini direkomendasikan sudah baik/menarik/sesuai. Media video model pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk dilanjutkan kepada proses ujicoba lapangan sebagai pengguna akhir media.

Menurut ahli media, komponen-komponen, seperti: fokus materi pembelajaran, kemudahan dalam penayangan, ketepatan seting materi, orisinalitas, komposisi warna, penggunaan kostum dan make-up, penggunaan teks telah mencapai kualitas yang dipersyaratkan dalam media video pembelajaran. Komponen ketepatan pengaturan teks pada layar, pemilihan musik ilustrasi, dan komposisi besar kecil volume suara (musik dan narator) sudah memiliki kualitas sangat baik. Kombinasi antara komposisi teks, suara musik, dan suara narasi/dialog yang proporsional dan berimbang akan berdampak baik kepada mahasiswa.

Komponen penampilan gambar, penggunaan animasi, transisi, keserasian antara warna, gambar, animasi, huruf, *background*, serta video dinilai oleh ahli sangat baik. Termasuk juga komponen teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan sistematika penyajian yang sangat baik. Penilaian ahli yang menyatakan bahwa kualitas komposisi komponen-komponen tersebut sangat baik tentu saja sejalan dengan prinsip perancangan multimedia yang disampaikan Heinich (2002), bahwa orang dapat belajar lebih baik ketika narasi dalam pelajaran multimedia diucapkan oleh suara manusia dengan ramah dan familiar daripada suara yang dirancang dengan mesin (rekayasa teknologi) dan orang tidak selalu belajar lebih baik dengan multimedia bila hanya gambar pembicara saja yang ditampilkan pada layar.

Hal senada juga sebagaimana diungkapkan Pannen dan Purwanto (2001), salah satu fungsi ilustrasi adalah bersifat ekspresif, yaitu memperlihatkan atau menyatakan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami. Mengacu kepada pendapat di atas, maka media video telah dapat menjelaskan proses serta fakta, objek, dan kondisi yang sebenarnya. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan melalui efek-efek yang ada memberikan kekuatan untuk menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran

kepada siswa. Dengan demikian, media video dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif jika pembelajaran tersebut mampu memberikan atau menambah informasi atau pengetahuan baru bagi siswa (Muchith, 2008).

Sementara itu, hasil validasi ahli materi berada pada rentang persentase 84%. Artinya, kualitas hasil validasi ahli materi berada pada kategori sangat baik atau sangat menarik atau sangat sesuai. Hasil validasi materi yang dilakukan ahli merekomendasikan, bahwa materi pembelajaran dalam media video layak untuk dipergunakan. Gambaran hasil validasi ahli materi terhadap media video, adalah: komponen kesesuaian materi Bahasa Indonesia dengan silabus, kompetensi inti, kompetensi dasar sebagaimana terdapat dalam Standar Isi atau Kurikulum 2013 (K13) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia telah memiliki relevansi. Artinya, materi pembelajaran sangat sesuai dan telah mengacu kepada K13 sebagai pedoman pembelajaran. Komponen tujuan pembelajaran menurut ahli sudah sangat baik. Tujuan pembelajaran telah menghendaki suatu kemampuan yang akan dicapai siswa. Tujuan pembelajaran atau *performance objective*, merupakan uraian tentang kemampuan unjuk kerja apa yang akan dicapai oleh siswa setelah mengikuti topik atau pelajaran tertentu (Dick & Carey, 1994). Tujuan khusus pembelajaran akan memberikan arah isi bidang studi apa yang akan disajikan dan sekaligus bagaimana mengorganisasinya (Degeng, 1989).

Komponen kemudahan memahami materi, daya tarik, kejelasan materi, sistematika penyajian materi, dan kesesuaian unjuk kerja dengan materi yang disajikan menurut ahli sudah sangat baik. Aspek inovasi, menurut ahli telah memiliki kualitas inovasi yang baik. Media telah memperlihatkan karya inovasi dalam rangka pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model tertentu yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Tugas dan latihan-latihan untuk kerja yang ada dalam media video sudah representatif. Artinya, tugas dan latihan yang diminta dari siswa sudah mewakili dari materi pembelajaran yang disajikan. Secara umum, kemampuan untuk memahami perintah dari media video dapat diikuti mahasiswa dengan baik. Penyajian materi yang baik ini menurut ahli didukung juga oleh inovasi dan kreativitas produksi media. Seperti, menggunakan teknik pengambilan gambar dan proses editing yang baik.

Kelayakan isi materi dalam media video yang dikembangkan sebagaimana hasil evaluasi ahli materi, sejalan dengan cara dalam mengklasifikasi media pengajaran untuk keperluan strategi penyampaian. Sekurang-kurangnya ada 5 cara dalam mengklasifikasi media pengajaran untuk keperluan strategi penyampaian, yakni: 1) tingkat kecermatan representasi; 2) tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya; 3) tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya; 4) tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya; dan 5) tingkat biaya yang diperlukan (Degeng, 1989). Hal lain yang dinilai penting dalam pengembangan media video adalah memperhatikan audio-video seperti penggunaan ilustrasi musik pengiring. Penggunaan ilustrasi musik berhubungan erat dengan aktivitas belajar siswa untuk mengembangkan kreativitas dan motivasi belajar. "*Playing music that is soothing or refreshing to students as they enter the room or work independently*" (Harmin & Toth, 2006). Menampilkan atau memainkan musik yang menenangkan atau menyegarkan untuk siswa saat mereka memasuki ruangan belajar atau bekerja dapat menggiring siswa untuk dapat belajar secara mandiri.

Kemandirian belajar untuk mengembangkan kreativitas perlu diciptakan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru berada pada posisi sebagai pembimbing. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dengan menciptakan stimulus-stimulus berdasarkan kondisi yang ada pada mahasiswa. Pemberian stimulus melalui media video juga berhubungan erat dengan strategi kognitif yang dimiliki mahasiswa. Strategi kognitif berfungsi membantu mekanisme pembuatan hubungan-hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa (Degeng, 1989). Strategi kognitif adalah keterampilan lepas-isi (*content-free skill*) yang dapat digunakan seseorang untuk memudahkan perolehan pengetahuan tersebut (disebut dengan keterampilan belajar), atau untuk memudahkan pengorganisasian dan pengungkapan pengetahuan yang telah dipelajari (disebut dengan keterampilan mengingat) (Gagne, 1977, Rigney, 1978, dalam Degeng, 1989).

Hasil akhir dari proses pembelajaran adalah pencapaian kemampuan (*capability*) sebagaimana diharapkan. Belajar merupakan kegiatan kompleks yang akan berakhir dengan pencapaian

kemampuan. Kapabilitas timbul dari (i) stimulus dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar (Gagne, 2005).

Memperhatikan pendapat ahli dan teori sebagaimana diungkapkan dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk penciptaan kondisi belajar dengan memberikan stimulus yang dapat direspon mahasiswa. Dengan kemampuan kognitif dan sikap yang ada, mahasiswa akan mendapatkan kapabilitas hasil belajar yang baik dengan bimbingan atau kontrol dari guru. Penggunaan efek-efek audio-video dalam media akan memberikan stimulus positif kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas.

Kualitas persentase 83,31% hasil uji coba ini jika dikonfirmasi dengan tabel kriteria kelayakan berada pada rentang antara 81%-100%. Artinya, kualitas hasil uji coba kelompok besar berada pada kategori *sangat baik/sangat menarik/sangat sesuai*. Dengan demikian, persentase tanggapan sampel dan kriteria yang ada dapat dikatakan, bahwa media video model pembelajaran bagi mahasiswa calon yang dikembangkan layak digunakan

Dari 33 orang mahasiswa memberikan komentar yang sama, bahwa media video model pembelajaran menarik dan dapat dijadikan contoh untuk pelaksanaan pembelajaran. Menurut mahasiswa media video sangat membantu mereka dalam memahami proses pembelajaran yang sesungguhnya. Proses pembelajaran yang ditampilkan dalam video sangat baik, kreatif, inovatif, bervariasi, dan tidak monoton. Kehadiran media video dalam pembelajaran membantu mahasiswa untuk memahami konsep dan aplikasi proses pembelajaran. Pesan yang terdapat dalam video model pembelajaran mampu menumbuhkan sikap positif mahasiswa. Mahasiswa optimis dan berkeyakinan penuh dapat menerapkan pola pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagaimana contoh dalam video.

Menurut mahasiswa objek yang ditayangkan melalui media video merupakan objek yang nyata/sebenarnya dan mencerminkan keadaan dan proses pembelajaran yang sesungguhnya terjadi. Mahasiswa mampu mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang divisualisasikan. Mahasiswa senang mengamati objek yang ditayangkan dalam bentuk video, karena memberikan kesan tersendiri dan sesuai dengan konteks yang diinginkan. Mahasiswa tidak merasakan hal yang asing terhadap objek, sehingga mahasiswa lebih mudah untuk memahami konsep dan aplikasi prinsip-prinsip pembelajaran yang akan dilakukan. Pesan budaya sekolah, karakter baik, pesan literasi, teknik pembelajaran yang kreatif dikemas dalam tayangan video yang menarik. Mahasiswa berpendapat, bahwa video tidak terkesan menggurui tetapi lebih menjadi tutorial dalam memahami konsep dan aplikasi pembelajaran yang sesungguhnya.

KESIMPULAN

Pengembangan media video model pembelajaran telah dilakukan secara sistematis mengikuti metode, prosedur, prinsip, dan model pengembangan yang dipedomani, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, perancangan, pengembangan, evaluasi, dan ujicoba. Hasil uji validasi tim ahli menggambarkan kualitas, bahwa secara teoretis media video telah memenuhi kriteria dan prinsip-prinsip pembelajaran dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ujicoba lapangan terhadap mahasiswa calon guru menemukan fakta, bahwa penggunaan media video mampu meningkatkan pemerolehan pengetahuan dan sikap positif mahasiswa terhadap cara dan langkah-langkah proses pembelajaran. Media video efektif memfasilitasi mahasiswa dalam memperoleh peningkatannya dalam memahami prinsip-prinsip pedagogik. Implikasi dari Pengabdian ini, bahwa media video merupakan produk yang memberikan dampak luas, terutama bagi para dosen dan mahasiswa calon guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, penting untuk dijadikan perhatian oleh institusi kampus, sekolah, dinas pendidikan, dan pemerintah daerah tentang adanya kebijakan bahwa produk yang sudah dikembangkan ini dapat dipergunakan secara luas dalam pembelajaran di kampus dan sekolah-sekolah. Media video model pembelajaran dapat digunakan oleh para dosen dan mahasiswa dalam proses perkuliahan dan pengabdian masyarakat pada kelompok kerja guru dan mahasiswa.



REFERENSI

- Cleaf, David W. Van. *Action in Elementary Social Studies*. Boston: Allyn & Bacon. 1991.
- Criticos, C., Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc. 1996.
- Degeng, I Nyoman Sudana. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pusat Antar Universitas Depdikbud RI, Dirjen Dikti. 1993.
- Dick, W. & Carey, L. *The Systematic Design of Instructional (3rd Edition)*. Glenview: Scot, Foresman and Company. 1994.
- Gagne, Robert M., Walter W. Wager, Katharine C. Golas, dan John M. Keller. *Pinciples of Instructional Design, Fifth Edition*. New Jersey, USA: Thomson Wadsworth, 2005.
- Harmin, Merrill dan Melanie Toth. *Inspiring Active Learning, Complete Handbook for Today's Teachers*. Virginia USA: Association for Super-vision and Curriculum Development Alexandria. 2006.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. *Instructional Media and Technology for Learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs. 2002.
- Hew, K. F. & Brush, T. *Integration technology into K-12 teaching and earning: Current knowledge gaps and recommendations for future research*. Educational Technology, Research and Development. 2007.
- Karagiorgi, Y., dan Loizos S. "Translating Constructivism into Intstructional Design: Potential and Limitations". *Educational Technology & Society*. Volume 8 Nomor 1: 18. 2005.
- Lim. C. P. "Object of the activity systems as a major barrier to the creative use of ICT in schools." *Jurnal*. Australian Journal of Educational Technology. 2001.
- Muchith, MS. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RaSAIL Media Group. 2008.
- O'Hara, L., dan O'Hara, M. *The Essential Guide*. New York, London: Continuum: 2001.
- Pannen, P., dan Purwanto. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2001.
- Patwary, Md. Abdullah Al-Mamun. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media. 2009.
- Porter, D.B., Hernacki, M. *Quantum Teaching*. Bandung: PT. Mizan Pustaka. 2002.
- Reigeluth, CM. dan Chellman. *Instructional Design Theories and Models*, Second Edition. Massachusetts: Pearson Education Company, 2009.
- Sadiman, A. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Pers. 1993.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan Edisi II*. Jakarta: Prenada Media Group. 2007.
- Soejana, N dan Ahmad R. *Media Pengajaran*. Bandung : CV Sinar Baru. 1997.