

MEMFASILITASI PEMELAJAR MODERN DENGAN VIDEO PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN MENARIK

Facilitating Modern Learners with Effective and Interesting Instructional Video

Nur Arfah Mega, Hairun Nissa, dan Amar Nugraha

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. RE. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 1541, Indonesia
nur.mega@kemdikbud.go.id; hairun.nisa@kemdikbud.go.id;
amar.nugraha@kemdikbud.go.id

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menggali kebutuhan siswa sebagai pemelajar modern akan video pembelajaran dari aspek jenis media, format media, materi pembelajaran, narasumber, jenis bahasa yang digunakan, pemanfaatan, durasi, dan saluran penyampaian dalam rangka pengembangan video pembelajaran yang efektif dan menarik, yaitu yang mengaktifkan dan melibatkan siswa secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme melalui pendekatan kuantitatif, dengan metode survei dan wawancara ahli. Teknik pengambilan sampel dalam metode survei menggunakan metode purposive random sampling dengan jumlah responden sebanyak 2.096 siswa dari jenjang SMP, SMA, dan SMK. Pengambilan data dilakukan melalui survei daring menggunakan aplikasi google form. Survei dilakukan pada tanggal 1 sampai dengan 16 November 2018. Hasil penelitian ini adalah: 44% responden menganggap bahwa video membantu memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran; 42,8% responden menganggap bahwa format video animasi merupakan format video yang paling disukai; 56,5% responden memilih matematika sebagai materi pembelajaran yang paling perlu divideoakan; 43,7% responden menyatakan bahwa guru adalah narasumber yang disukai untuk menyampaikan materi; 69% responden menganggap bahwa bahasa sehari-hari adalah bahasa yang paling sesuai untuk digunakan dalam penyampaian materi dalam video pembelajaran; 63,4% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan video pembelajaran untuk mendukung/memperkaya pemahaman mereka; 36,8% responden memilih 6-10 menit sebagai durasi ideal untuk video pembelajaran; dan 92% responden memilih hand-phone sebagai perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses video untuk belajar.

Kata Kunci: *Pemelajar modern, video pembelajaran, efektif dan menarik*

ABSTRACT: *This research aims to dig students' (modern learners) needs for instructional videos from the aspects of media type, media format, learning subject, source-person, language, utilization, duration, and delivery channel in order to develop effective and interesting instructional video which is*

meaningfully activating and engaging students in their learning process. This research applies positivism paradigm through quantitative approach, with survey and expert-interview method. Samples of this survey are determined by purposive random sampling technique with 2.096 students of SMP, SMA, and SMK as the respondents. Data collecting is carried out through an in-line survey of google form. The survey is carried out from 1st through 16th of November 2018. The result of this research is as follow: 44% of the respondents considers that video helps them understand the learning material; 42,8% of the respondents considers that animation video is the most preferred video format; 56,5% of the respondents chooses mathematic as the subject that mostly needs to be visualized; 43,7% of the respondents states that the teacher is the most preferred source-person to deliver the material in the video; 69% of the respondents considers that their daily language is the most suitable language to be used in delivering the material in the video; 63,4% of the respondents states that they use instructional videos to support/enrich their understanding; 36,8% of the respondents chooses that the ideal duration for an instructional video is 6-10 minutes; and 92% of the respondents chooses that hand-phone is the most frequently used equipment to access video for learning.

Keywords: *Modern learner, instructional video, effective and interesting.*

PENDAHULUAN

Pustekkom (Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan) melalui Televisi Edukasi mengembangkan bahan belajar berbasis video. Salah satu yang menjadi layanan inti adalah video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kurikulum (*Curriculum-Based*) sesuai jenis, jalur, dan jenjang pendidikan. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada pemelajar berupa audio dan visual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif. Dengan video pembelajaran ini, pemelajar dapat belajar secara mandiri dan tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, atau dapat dikatakan belajar di mana saja dan kapan saja sesuai waktu yang dimiliki dengan tujuan mempermudah pemelajar. Video pembelajaran dibuat untuk memfasilitasi pemelajar, baik sebagai bahan utama maupun pendamping yang bersifat memperkaya konten yang sudah dipelajari dan meningkatkan pemahaman. Sasaran dari video pembelajaran adalah siswa PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK atau sederajat, guru,

dan/atau sasaran lain dari jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu, sesuai dengan tujuan pengembangan media.

Sesuai dengan karakteristiknya, video pembelajaran didesain untuk memvisualisasikan materi pembelajaran yang relevan untuk dikembangkan dalam bentuk media video. Pengembangan video pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan idealnya mampu menjawab kebutuhan calon pengguna media (siswa, guru, masyarakat umum).

Beberapa hasil penelitian terkini menyoroti fakta bahwa kemenarikan konten video masih menjadi indikator utama yang membuat orang ingin memanfaatkan atau mengakses konten video pembelajaran. Tantangan Pustekkom adalah bagaimana mengemas konten pembelajaran yang memiliki kekhasan dibanding konten-konten *mainstream* lainnya agar menjadi lebih menarik. Intinya, tuntutan akan konten video pembelajaran yang tidak sekadar bernilai edukatif, tetapi bagaimana video pembelajaran juga mampu menarik perhatian para pemelajar dan memfasilitasi

proses belajarnya.

Target sasaran TV Edukasi yang sudah sangat spesifik tidak selamanya memberikan kemudahan bagi tim perancangan program untuk menemukan formula dan format terbaik yang disukai pemirsa. Landasan pengembangan yang digunakan selama ini adalah dengan mengupayakan kekinian konten berdasarkan kurikulum yang berlaku. Namun demikian, apakah cukup dengan itu saja? Bagaimana dengan tren dan kebutuhan siswa saat ini? Bagaimanakah strategi yang tepat untuk dapat mengakomodirnya? Jawaban atas semua pertanyaan itu akan membantu pengembangan media video pembelajaran agar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang efektif dan menarik.

Atas dasar hal-hal tersebut di atas, perlu dilakukan analisis kebutuhan sebagai upaya “memotret” kebutuhan calon target sasaran video pembelajaran yang akan dikembangkan Pustekkom, dalam hal ini TV Edukasi. Indikator apa saja yang harus diperhatikan pengembang video pembelajaran dalam rangka memfasilitasi terjadinya pembelajaran, khususnya untuk target penonton dari satuan pendidikan SMP, SMA, dan SMK.

Penelitian ini fokus pada siswa sebagai calon pengguna media video pembelajaran yang dapat dikategorikan sebagai pelajar modern (*modern learner*). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah karakteristik media video pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan siswa agar dapat membantu mereka memahami materi pelajaran, menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar pada diri mereka. Selain itu, indikator media video pembelajaran apa saja yang sesuai dengan kebutuhan siswa (pelajar modern)?

Penelitian ini bertujuan untuk menggali kebutuhan siswa (pelajar modern) akan media video pembelajaran yang efektif dan menarik, yaitu yang mengaktifkan dan melibatkan mereka secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan video pembelajaran untuk tujuan apapun. Adapun indikator yang akan digali terkait karakteristik media video pembelajaran adalah antara lain:

jenis media, format media, konten (jenis mata pelajaran), narasumber, bahasa, durasi, pemanfaatan, dan perangkat yang digunakan untuk mengakses media video.

Siswa kita saat ini dapat dikategorikan sebagai pelajar modern (*modern learner*). Beberapa penelitian dilakukan hingga menemukan beberapa karakteristik pelajar modern yang dapat menjadi referensi tentang bagaimana idealnya sebuah bahan belajar (video pembelajaran) dikembangkan. Kristie (2018) menggambarkan bahwa pelajar modern sangatlah cerdas dalam mencari jawaban terbaik untuk masalah mereka, pada saat dibutuhkan, terutama melalui *smartphone*. Konten pembelajaran harus berguna, menarik, dan relevan. Artinya, konten pembelajaran yang akan dikembangkan dalam video harus sesuai dengan kebutuhan siswa, serta sesuai dengan dengan karakteristik mereka. Hal ini menjadi rujukan bagi pengembang video pembelajaran untuk memastikan bahwa konten yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan karakteristik sasaran.

Karakteristik lain dari seorang pelajar modern menurut Kristie (2018) adalah menginginkan konten yang dipersonalisasi, tepat waktu, dan berkualitas. Fakta ini menunjukkan bahwa pelajar modern memiliki perspektif dalam memilih materi yang diinginkan. Artinya, materi yang disuguhkan, termasuk video pembelajaran, tidak sekadar berkualitas secara substansi, tetapi dapat digunakan secara langsung saat dibutuhkan, dengan memperhatikan aspek personal dari para pengguna konten. Todd dan Audia (2014) menekankan kata kunci bahwa pelajar saat ini tidak sekadar mencari konten-konten pembelajaran yang singkat, tetapi juga menginginkan format video yang menghibur dan juga menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar modern memiliki format tertentu yang menjadi kesukaan dan dianggap dapat membantunya dalam memahami materi, termasuk menyesuaikan dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan yang tepat tentang karakteristik pelajar modern dan media pembelajaran akan mengoptimalkan

pencapaian tujuan pengembangan media pembelajaran. Ketepatan membidik sasaran sangat diperlukan agar pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan dapat efektif dan berkualitas. Menurut Sitti Hajrah (2018), penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, menarik, dan interaktif serta memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan antusiasme para *modern learner* dalam proses pembelajaran.

Menurut Hofstad (2017), *modern learner* lebih suka menggunakan media pembelajaran dengan penjelasan lebih singkat namun menarik, serta di akhir penjelasan terdapat soal latihan agar memotivasi keingintahuan dari materi yang telah dijelaskan. Menurut Safiyeh (2015), *modern learner* saat ini lebih memilih untuk belajar sendiri melalui media pembelajaran *e-learning*, karena setelah belajar sendiri, mereka akan terpacu untuk mencari tahu lebih lanjut materi yang telah dijelaskan. Hal ini akan meningkatkan motivasi belajar mereka. Terdapat dua tipe *modern learner*, yaitu *modern learner* yang termotivasi hanya ketika ada tugas dari sekolah, dan *modern learner* yang lebih suka mencari informasi lebih banyak walaupun tidak ada tugas dari sekolah. Bambang Warsita (2010) mengatakan bahwa pembelajaran *mobile* merupakan metode pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun dan kapan pun oleh *modern learner*. Dengan segala kelebihan dan potensinya, pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil belajar untuk peserta didik di Indonesia. Jika demikian, belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai waktu yang dimiliki dengan tujuan mempermudah pemelajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan bahwa pemelajar modern memiliki kecerdasan dalam menentukan karakteristik konten yang dibutuhkan: personal, tepat waktu, singkat, berkualitas, menghibur, menarik, membantu pemahaman, dan sesuai dengan gaya belajar. Karakteristik konten (penjelasan yang singkat, menarik, memotivasi) yang disukai

modern learner ikut menentukan jenis/format media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Salah satu hal yang menjadi pertimbangan dalam pengembangan video pembelajaran adalah tujuan dikembangkannya media tersebut. Pengembangan media, menurut Susman-Pena (2012), dilakukan sebagai bentuk intervensi dalam meningkatkan kemampuan orang untuk terlibat dengan media, termasuk keterlibatan dalam memproduksi dan mendistribusikan konten sehingga dapat memperkuat arus informasi positif dalam masyarakat. Artinya, keterlibatan aktif dalam pengembangan media, termasuk video, bukan sekadar membuat orang memanfaatkan media video saja, tetapi juga turut memproduksi dan mendistribusikannya.

Sudjana dan Rivai (2013) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu di antaranya adalah: (1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi; dan (4) siswa lebih banyak.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pengembangan video akan sangat menentukan jenis/karakter konten yang akan dibahas dan divisualkan ke dalam media video. Pengembang media harus memperhatikan hal tersebut agar dalam pengembangannya dapat dilakukan secara efektif dan sesuai tujuan pengembangan media, sehingga pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya memenuhi kebutuhan pemelajar dalam memahami materi dan mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi.

Efektivitas media video pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas substansinya, tetapi juga harus mampu membuat proses belajar menjadi aktif serta menarik/melibatkan siswa dalam pembelajaran. Sebagai proses berpikir, belajar membutuhkan stimulasi yang tepat agar penerimaan materi dapat disimpan ke dalam memori jangka panjang (*long term memory*). Brame (2015) dalam makalahnya merekomendasikan beberapa hal terkait video

pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- Buat video singkat dan menjawab tujuan pengembangan media pembelajaran.
- Gunakan elemen audio dan visual untuk menyampaikan bagian penjelasan yang sesuai; membuat mereka saling melengkapi daripada berlebihan.
- Gunakan sinyal untuk menyorot ide-ide atau konsep-konsep penting.
- Gunakan gaya percakapan, antusiasme untuk meningkatkan keterlibatan.

Rekomendasi Brame merujuk pada aspek durasi, format, elemen yang memperjelas materi, gaya bahasa dan cara penyampaian narasumber dalam sebuah video pembelajaran. Aspek-aspek ini harus menjadi catatan ketika pengembang video pembelajaran akan mengembangkan konten video yang relevan dengan kebutuhan target sasaran.

Hasil penelitian Guo dkk. (2014) menunjukkan beberapa hal yang harus menjadi perhatian para pengembang media video agar dapat meningkatkan keterlibatan pemirsa, dalam hal ini pemelajar, diantaranya: video berdurasi pendek, *format talking head*, fokus juga pada tahap pra produksi, kecepatan bicara narasumber yang cenderung cepat, serta konten video bersifat tutorial sebagai jenis konten yang paling sering ditonton kembali oleh para pemelajar, dibandingkan konten yang bersifat penjelasan teori/konsep dan lainnya. Columbia CTL memberikan beberapa indikator kunci dalam mengembangkan video pembelajaran yang efektif dan menarik. **Pertama**, video pendek. Video yang lebih pendek juga memungkinkan Anda untuk menggabungkan kegiatan singkat di titik-titik penting bagi siswa untuk menerapkan apa yang mereka lihat. Video pendek ini juga dapat menjadi unit yang dapat Anda gunakan untuk bergerak, bergabung, atau digunakan secara terpisah. **Kedua**, jadilah diri Anda sendiri. Jadikan itu pribadi. Video yang diproduksi dengan nuansa yang lebih pribadi dapat lebih menarik. Berbicara dengan cepat dan dalam gaya percakapan dengan antusiasme yang tinggi, daripada gaya formal. Perkenalkan diri Anda dan apa segmen yang akan dibahas di awal setiap video. Saat berbicara ke kamera, pertahankan

kontak mata, seolah-olah siswa Anda sedang menonton. **Ketiga**, format *Talking-head*. Video yang menyertakan visual instruktur/narasumber berbicara dengan *slide* lebih menarik daripada *slide* saja. Kehadiran instruktur dalam video menarik perhatian siswa. Jadi, penggabungan konten visual seperti slide, grafik, dan *screencasts* dengan video instruktur berbicara dapat membuat video menjadi lebih menarik. **Keempat**, tambahkan gambar dan animasi. Tutorial menggambar tablet ala Khan Akademi lebih menarik daripada *slide PowerPoint*. Aliran visual teks dan gambar animasi menarik dan menjaga fokus perhatian siswa menjadi lebih lama.

Berdasarkan uraian tersebut, efektivitas video pembelajaran salah satunya ditentukan oleh bagaimana video mampu menjawab tujuan pengembangan media pembelajaran. Tidak hanya menghibur, video pembelajaran harus benar secara konseptual, merangsang berbagai indera dengan cara yang tepat, sehingga pembelajaran yang aktif dan menarik dapat terwujud dengan menggunakan video pembelajaran. Prinsip desain tersebut diharapkan dapat membantu menarik minat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena dengan mempertimbangkan beberapa aspek tertentu, pengembang dapat menghasilkan video pembelajaran yang baik sebagai media pembelajaran. Selain terkait hal teknis, elemen penting yang juga menjadi kunci dalam pengembangan media video adalah diperlukannya sebuah desain pengembangan.

Panthea (2013) menegaskan pentingnya desain pengembangan media (*research design*) sebagai titik awal yang berharga dan penting. Desain pengembangan media lebih dari sekadar rancangan terkait pengumpulan data dan informasi, melainkan juga sebagai proses proaktif, ketat, dan intelektual yang dilakukan untuk menciptakan intervensi secara konkrit terhadap media yang akan dikembangkan. Jadi, dalam pengembangan media, proses sistematis berdasarkan rancangan yang telah disusun ikut menentukan efektivitas media.

METODA

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian terhadap fenomena pendidikan akan sangat dipengaruhi oleh cara pandang atau paradigma yang digunakan untuk melihat fenomena tersebut. Responden penelitian ini adalah 2.096 siswa dari jenjang SMP, SMA, dan SMK yang dipilih melalui metode *purposive random sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan survei daring (*onlinesurvey*) menggunakan *google form*, yang disebar pada 1 sampai dengan 16 November 2018. Responden yang terjaring dan mengisi kuesioner berasal dari Jabodetabek, Sumatera, Jawa Barat, Jawa Timur, Bali, Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Papua. Selain menggunakan kuesioner untuk menjaring informasi dari responden siswa terkait karakteristik video pembelajaran menurut perspektif mereka, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara. Wawancara dilakukan terhadap 3 orang narasumber dalam sebuah diskusi kelompok terpinpin, melibatkan staf dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Institut Kesenian Jakarta, dan Direktorat Pembinaan SMK. Data yang dihasilkan baik dari kuesioner maupun wawancara selanjutnya ditelaah menggunakan teknik analisis data deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

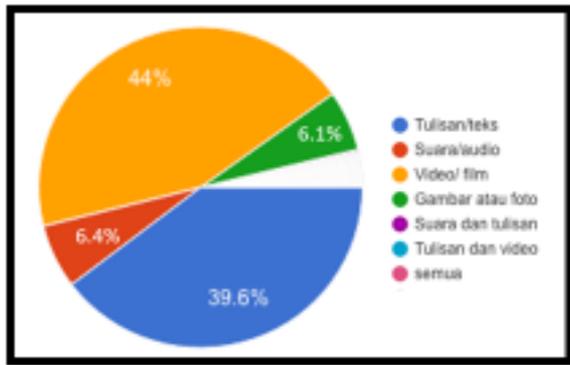
Hasil penelitian berdasarkan wawancara dengan 3 orang narasumber (yang berasal dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendibud, Direktorat Pembinaan SMK, dan Institut Kesenian Jakarta) memberikan beberapa masukan terkait pengembangan video pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- Integrasi Kompetensi Inti dalam rancangan video pembelajaran harus dimunculkan di Garis Besar Isi Media, Jabaran Materi, dan termasuk di naskah nanti.
- Konten menghadirkan Konsep dan Aplikasi.
- Konten pembelajaran harus punya pakem atau struktur yang berisitujuan, isi, dan evaluasi.
- Pengembangan konten harus mendukung program nawacita terutama pada bidang

pariwisata, maritim, industri kreatif, dan pertanian. Rekomendasi yang diberikan para ahli adalah **Pariwisata Bahari**, yang melingkupi Teknik dan Manajemen (*tour guide, ecowisata, dan lain-lain*); dan **Maritim**, yang melingkupi Teknik dan Manajemen Kapal, Pengolahan Ikan, serta Budidaya Hasil Laut.

- Format atau kemasan video pembelajaran bisa bervariasi. Mayoritas video yang dikembangkan Pustekkom melalui TV Edukasi berformat di format *documentary explanatory*, mungkin bisa dieksplor ke jenis lain agar bervariasi.
- Untuk membuat video pembelajaran menjadi lebih menarik dapat menggunakan elemen/unsur musik, grafis, termasuk narasumber yang berasal dari tokoh yang terkenal, profesional, atau kompeten di bidangnya.
- Media video pembelajaran harus dapat mengakomodasikan potensi pemanfaatan dan penerapan dalam model *flipped classroom* ataupun model pembelajaran lain yang relevan.
- *Multi platform* dalam *delivery content* (TV, web, gawai, dll.) di masa kini menjadi sebuah keharusan. Agar konten yang dimiliki dapat diperluas distribusinya kepada khalayak.

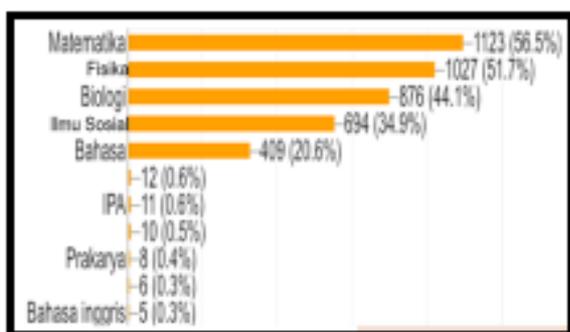
Hasil yang diperoleh dari survei daring meliputi aspek jenis media, format video, mata pelajaran, narasumber, bahasa, durasi, perangkat, dan pemanfaatan video pembelajaran. Jenis media video menempati posisi pertama yang dipilih oleh responden (44%) sebagai media yang dapat memfasilitasi pemahaman materi pelajaran, diikuti oleh teks/tulisan (39,6%), audio (6,4%), dan gambar/foto (6,1%).



Gambar 1. Jenis Informasi yang Memudahkan Pemahaman Materi Pembelajaran

Berdasarkan data jawaban responden terhadap kuesioner, video masih menempati peringkat tertinggi untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, media lain juga berpotensi dibutuhkan oleh responden, seperti: teks, audio, dan gambar. Fakta ini menunjukkan bahwa media pembelajaran harus mengakomodir modalitas belajar siswa. Setiap orang memiliki preferensi sendiri dalam menggunakan media sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, pengembang media pembelajaran, dalam hal ini video pembelajaran, harus memperhatikan desain video untuk memfasilitasi berbagai modalitas belajar yang dimiliki siswa.

Menurut responden (*di mana responden dapat memilih lebih dari 1 jawaban*), Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling membutuhkan visualisasi untuk meningkatkan pemahaman (56,5%), diikuti Fisika (51,7%), Biologi (44,1%), Ilmu Sosial (34,9%), dan Bahasa (20,6 %).

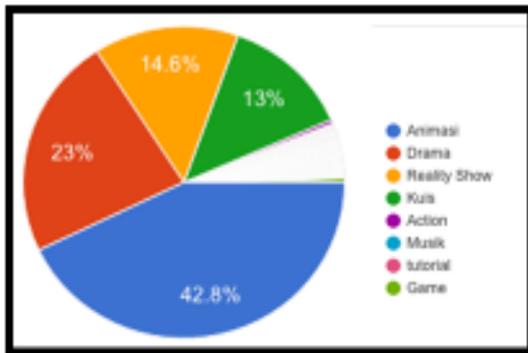


Gambar 2. Mata Pelajaran yang Membutuhkan Media Video

Terkait materi pelajaran yang dianggap membutuhkan media pembelajaran, Matematika berada di posisi pertama. Artinya, media video memiliki peluang membuat matematika lebih mudah dipahami. Struktur video pembelajaran sebagaimana yang disarankan narasumber dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Puskurbuk) idealnya memenuhi aspek konsep, prosedur, dan aplikasi/penerapan. Untuk pelajaran matematika melalui video pembelajaran, tampaknya struktur ini cocok. Selain itu, materi pelajaran lain seperti fisika, ilmu sosial, dan bahasa juga dipilih oleh responden untuk divisualisasikan menggunakan media video pembelajaran. Pada dasarnya, apapun materi pelajarannya, selama substansinya memenuhi karakteristik sebuah media video, sangat memungkinkan untuk dikembangkan. Khusus untuk jenjang SMK, masukan dari staf Direktorat PSMK merekomendasikan tema video pembelajaran ke arah pariwisata, maritim, industri kreatif, dan pertanian. Secara visual konten-konten untuk materi-materi tersebut tersebut cukup kuat dan dapat dieksplorasi lebih lanjut.

Penggunaan elemen audio dan visual diperlukan untuk menguatkan penjelasan atas materi yang dibahas, tetapi pengembang video pembelajaran harus membuat komponen tersebut saling melengkapi ketimbang membuatnya menjadi berlebihan. Pengembang video pembelajaran harus berkoordinasi dengan ahli materi dalam memilih konten yang tepat untuk divisualisasikan menggunakan video pembelajaran, termasuk memberikan referensi dan rekomendasi terkait konten yang akan merangsang dan meningkatkan kompetensi inti siswa sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum nasional.

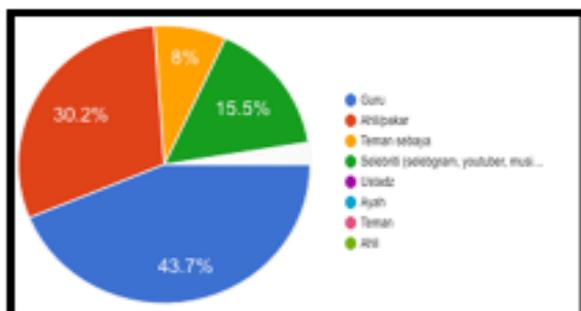
Format video yang paling disukai karena dapat membantu responden memahami materi pelajaran adalah: animasi (42,8%), drama (23%), *reality show* (14,6%), dan kuis (13%).



Gambar 3. Format Video yang Paling Disukai

Terkait format video yang paling disukai karena dianggap dapat membantu responden memahami materi pelajaran, animasi berada di peringkat pertama. Visual teks dan grafis animasi, termasuk musik memberikan sentuhan hiburan dan daya tarik tersendiri. Berbagai format video yang responden suka menunjukkan bahwa kemasan video pembelajaran dapat bervariasi. Selama ini, format video pembelajaran yang dikembangkan Pustekkom melalui TV Edukasi kebanyakan menggunakan format penjelasan (*explanatory documentary*) untuk menyampaikan konten. Sekarang, dapat dieksplorasi ke jenis lainnya, termasuk kombinasi beragam format dalam satu tampilan video pembelajaran, sesuai kebutuhan. Berbagai format video yang dipilih oleh responden harus ditindaklanjuti dengan membuat video pembelajaran dalam berbagai format berdasarkan karakteristik konten dan tujuan media pembelajaran.

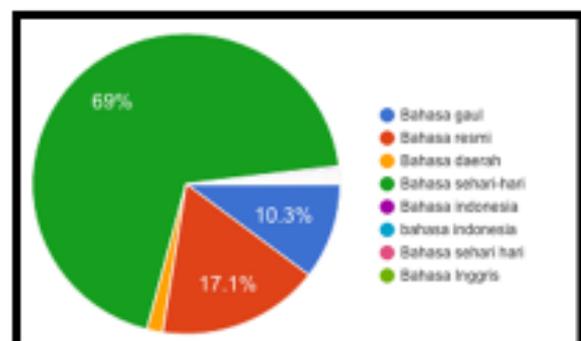
Narasumber yang paling disukai untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam video adalah guru (43,7%), ahli (30,2%) dan selebriti (15,5%).



Gambar 4. Narasumber yang Paling Disukai untuk Menyampaikan Materi di Video

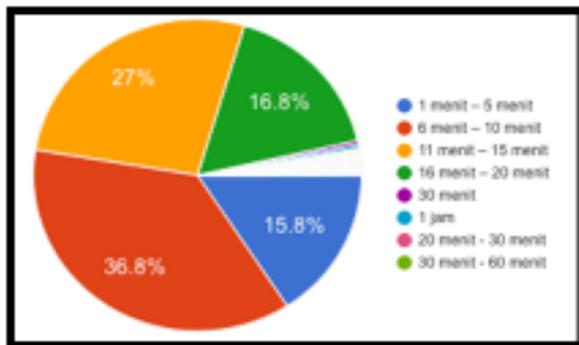
Tentang orang atau narasumber yang dianggap sesuai untuk menyampaikan konten video pembelajaran, guru ada di peringkat tertinggi. Itu sesuai dengan salah satu karakteristik pemelajar modern yang sangat kritis dan membutuhkan konten berkualitas, di mana salah satu indikatornya adalah narasumber yang menyampaikan konten. Guru masih dianggap sebagai orang yang kompeten yang menyampaikan materi. Selain itu, narasumber lain (tokoh yang terkenal, selebriti, profesional, atau ahli yang berkompeten di bidangnya) juga berpotensi dan berdaya tarik untuk menjadi narasumber yang menyampaikan konten dalam video pembelajaran. Informasi ini terkait dengan hasil berikutnya yang menunjukkan bahwa bahasa yang diharapkan oleh siswa untuk digunakan dalam video pembelajaran adalah bahasa percakapan yang dipilih oleh 69% responden. Ini memberi tanda bahwa narasumber yang menyampaikan materi dalam video pembelajaran sebaiknya menggunakan bahasa percakapan, dengan antusiasme tinggi daripada gaya formal atau kaku. Setiap *talent* atau narasumber yang menyampaikan konten harus menjaga kontak mata, sehingga siswa akan merasa media video pembelajaran khusus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan personalnya.

Mengenai penggunaan bahasa untuk menyampaikan materi dalam video pembelajaran, 69% responden menganggap bahasa sehari-hari sebagai bahasa yang paling sesuai.



Gambar 5. Bahasa Penyampaian Materi dalam Video Pembelajaran

Sementara itu, durasi ideal video pembelajaran yang dipilih oleh responden adalah 6-10 menit (36,8%), 11-15 menit (27%), 16-20 menit (16,8%), dan 1-5 menit (15,8%).

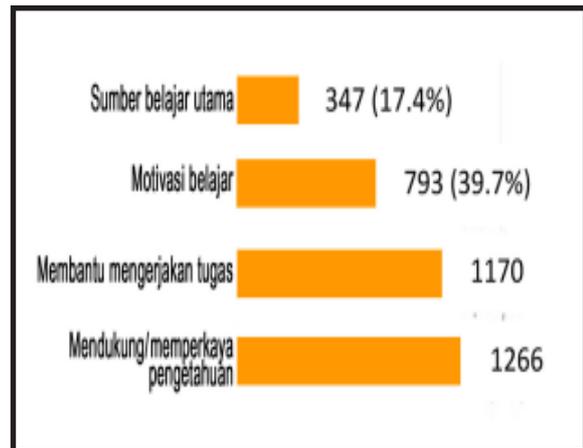


Gambar 6. Durasi Ideal Video Pembelajaran

Pemelajar modern memiliki rentang perhatian yang pendek, pernyataan ini cocok dengan hasil bahwa durasi ideal video pembelajaran yang paling banyak dipilih oleh responden (36.8%) adalah 6-10 menit. Rentang durasi ini menegaskan bahwa video pembelajaran harus efektif. Segmentasi menjadi penting sehingga tujuan video dapat dicapai, konten mudah dipahami, dan dapat memenuhi kebutuhan siswa.

Dalam video pembelajaran, dengan pemelajar modern sebagai pemirsa, tujuh detik pertama adalah periode emas. Tujuh detik pertama akan menentukan apakah pemelajar modern akan terus menonton atau segera mengganti video. Moment ini harus menjadi perhatian bagi para pengembang video pembelajaran. Artinya, desain program video pembelajaran harus mengakomodir daya tarik video di detik-detik awal untuk menjaga rasa ingin tahu target sasaran yang menyaksikan atau memanfaatkan video pembelajaran.

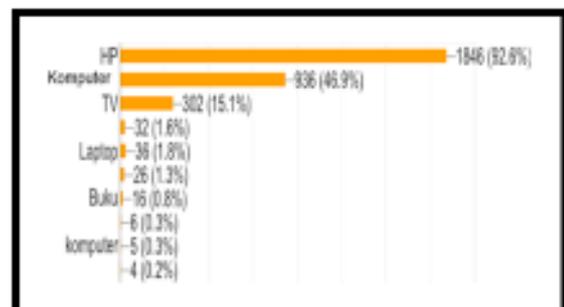
Mengenai pemanfaatan (responden dapat memilih lebih dari satu), video digunakan untuk mendukung/memperkaya pengetahuan (63,4%), membantu mengerjakan tugas (58,6%), memotivasi belajar (39,7%), dan sumber belajar utama (17,4%).



Gambar 7. Pemanfaatan Video Pembelajaran

Hasil lain menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan video pembelajaran untuk mendukung/memperkaya pengetahuan, selain membantu menyelesaikan tugas, memotivasi pembelajaran dan sebagai sumber belajar utama. Artinya, pengembang video pembelajaran dapat menyesuaikan sehingga konten yang akan disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan tujuan dan peruntukannya, jadi efektivitas video akan tercapai.

Terkait perangkat yang digunakan untuk mengakses materi pelajaran (*di mana responden dapat memilih lebih dari satu jawaban*), responden memilih: *handphone* (92,6%), komputer/*laptop* (46,9%), dan televisi (15,1%).



Gambar 8. Perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses informasi

Hasil ini menunjukkan bahwa ponsel kebanyakan dipilih oleh responden sebagai perangkat untuk mengakses konten video. Ini juga relevan dengan karakteristik pemelajar

modern yang ingin dipersonalisasi dan selalu terhubung. Tuntutan akan penyampaian konten melalui berbagai moda (*multiplatform*: TV, web, *smartphone*, perangkat lain, dan lain-lain) di masa kini adalah keniscayaan. Semakin banyak saluran untuk mengakses video pembelajaran, semakin mudah bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar. Dengan demikian, upaya untuk memfasilitasi siswa mengakses materi semakin difasilitasi dengan menggunakan *multiplatform*.

Tidak mengherankan jika para pemelajar modern memilih ponsel sebagai perangkat yang digunakan untuk mengakses konten video. Pengguna ponsel di Indonesia dapat dikategorikan sebagai jumlah yang besar yaitu 100 juta orang. Sebuah survei menyatakan bahwa tingkat kepemilikan ponsel di kalangan pemelajar ternyata sangat tinggi. Bahkan rata-rata ponsel yang dimiliki para pemelajar merupakan ponsel dengan fitur-fitur canggih dan mampu menjalankan konten-konten berupa multimedia maupun aplikasi *software* atau biasa disebut *smartphone*. Tingkat perkembangan perangkat *smartphone* yang semakin tinggi dan dengan harga yang relatif terjangkau merupakan faktor pendukung banyaknya pengguna *smartphone*.

Saat ini pemerintah tengah gencar melakukan pemerataan akses internet dengan membangun jaringan Palapa Ring. Palapa Ring merupakan proyek infrastruktur telekomunikasi berupa pembangunan serat optik di seluruh Indonesia, sepanjang 36.000 kilometer sehingga pada tahun 2019, semua ibukota kabupaten dan kotamadya telah terkoneksi jaringan *broadband*. Artinya, dengan didukung tingkat pertumbuhan dan pemerataan jaringan internet *broadband* oleh pemerintah, para pemelajar modern (*modern learner*) dapat memanfaatkan kedua fasilitas tersebut (*smartphone* dan jaringan *broadband*) dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Video pembelajaran berpotensi dikembangkan untuk memfasilitasi siswa belajar, dengan memperhatikan struktur video

pembelajaran yang menggambarkan konsep, prosedur, aplikasi/penerapan, dan evaluasi. Struktur ini yang menjadi ciri khas program pembelajaran yang dikembangkan TV Edukasi.

Inti video yang membelajarkan adalah memiliki tujuan, uraian materi, dan melalui proses evaluasi. Berbagai format video pembelajaran harus dieksplorasi (animasi, drama, *reality show*, *talking head*, kuis, dan lain-lain), berdasarkan karakteristik konten dan tujuan dari video pembelajaran itu sendiri. Terkait narasumber dalam sebuah video instruksional, orang yang kompeten di bidangnya dari latar belakang apa pun (tokoh terkenal, profesional, atau pakar) dapat memberikan materi sesuai kebutuhan dan tujuan pengembangan media. Bahasa percakapan, antusiasme, dan kontak mata yang ditunjukkan narasumber dalam video pembelajaran akan membantu siswa memahami konten dan menambah daya tarik program. Durasi pendek dalam kisaran 6-10 menit akan lebih ideal untuk video pembelajaran. Tujuh detik pertama akan menentukan apakah siswa akan terus menonton atau meninggalkannya.

Video pembelajaran digunakan siswa untuk mendukung/memperkaya pengetahuan, menyelesaikan tugas, memotivasi pembelajaran dan sebagai sumber utama. Ragam pemanfaatan media video ikut menentukan kedalaman dan luasnya materi yang akan disajikan dalam video. Koordinasi dengan para ahli mata pelajaran akan membantu pengembang menentukan dosis yang tepat dalam mengirimkan konten. *Platform* teknologi modern memungkinkan penyampaian konten video pembelajaran melalui berbagai moda/saluran. *Mobile phone* masih menjadi perangkat yang dipilih responden untuk mengakses konten pembelajaran. Artinya, video pembelajaran harus dapat menyesuaikan baik secara teknis maupun substansi agar dapat masuk ke format digital, sehingga penyampaian konten dapat berlangsung efektif dan dapat memenuhi kebutuhan target sasaran (pemelajar modern) yang sangat cerdas dalam menentukan konten-konten berkualitas yang bermanfaat bagi mereka.

Terkait kebutuhan pemelajar modern terhadap video pembelajaran, berbagai indikator yang dijabarkan melalui penelitian ini selanjutnya dapat dijadikan referensi bagi TV Edukasi dan para pengembang konten pembelajaran berbasis video. Kebutuhan siswa (pemelajar modern) terhadap video pembelajaran ikut menentukan rancangan video dan teknis pengembangannya. Indikator kunci yang sudah diuraikan pada hasil penelitian ini menjadi dasar untuk pengembangan video pembelajaran yang efektif dan menarik. Efektivitas secara tujuan dan kemenarikan secara kemasan/tampilan pada akhirnya menjadi penentu/indikator kualitas video pembelajaran yang baik, sehingga pemelajar modern dapat terfasilitasi kebutuhannya akan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Saran

Berdasarkan simpulan, terdapat beberapa hal yang disarankan untuk pengembangan video pembelajaran di Pustekom khususnya, umumnya bagi para pengembang konten video pembelajaran untuk jenjang SMP, SMA, dan SMK. Video Pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi berbagai modalitas pembelajaran yang dimiliki siswa, serta memastikan konten yang tepat untuk media yang tepat.

Video pembelajaran harus memfasilitasi pencapaian Kompetensi Inti (KI) yang digariskan oleh Kurikulum 2013. Nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan menjadi penting diintegrasikan untuk merangsang kompetensi inti melalui pemanfaatan video pembelajaran. Struktur program video pembelajaran idealnya memenuhi unsur: Konsep, Prosedur, Aplikasi, dan Evaluasi. Penggunaan elemen audio (narasi, musik, efek suara, dan lain-lain) dan visual (foto, grafis, video, dan lain-lain) dalam video pembelajaran harus dilakukan secara bijak dan relevan, untuk menyampaikan bagian-bagian yang memang memerlukan penjelasan. Setiap elemen dalam video pembelajaran harus saling melengkapi, bukannya membuat menjadi lebih rumit dan berlebihan sehingga mengganggu konsentrasi.

Perlu dikembangkan variasi format video: animasi, film, *realityshow*, kuis, dan format lain yang menarik. Durasi ideal diarahkan pada durasi pendek di rentang 6-10 menit. Penggunaan narasumber yang tidak hanya kompeten, tetapi juga dengan popularitas tinggi diminati responden. Strategi yang bisa dilakukan antara lain adalah memilih narasumber yang interaktif, pintar dan menarik dalam penyampaian materi, diutamakan juga yang menarik secara penampilan. Video pembelajaran, baik secara konten maupun teknis, harus dapat mengakomodir pengguna ponsel. Tampilan video pembelajaran diarahkan ke aspek rasio 16:9 untuk mengakomodir tampilan kekinian, yang juga sesuai dengan peruntukan tampilan berbasis android, maupun web/internet. Optimalisasi pemanfaatan kanal youtube dan aplikasi TV Edukasi berbasis android termasuk penyegaran konten TV Edukasi harus dilakukan karena paling mendekati karakteristik pemelajar modern yang sangat personal dan selalu terhubung.

PUSTAKA ACUAN

Buku

- Chabibie, Hasan. (2017). Literasi Digital. Jakarta: Nusantara Pro.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susman-Peña, Tara. (2012). *Making Media Development More Effective*. Washington: Center for International Media Assistance (CIMA) dan National Endowment for Democracy (NED).

Jurnal/Prosiding/Skripsi/Tesis/Disertasi

- Akpan, V.I. (2017). *Cell Phones as Effective Learning Resource*. <http://www.science-domain.org/abstract/21432> (Journal of Education, Society and Behavioural Science, ISSN: 2456-981X, ISSN: 2278-0998 (Past), Vol.: 22, Issue: 4. (Diunduh tanggal 5 Oktober 2018).

- Efendi Anwar, Sri Sumarni, dan Agus Efendi .(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. <https://jurnal.uns.ac.id/ijcee/article/view/11198> (diunduh tanggal 17 Mei 2019).
- Greany, Kristie. (2018). *Profile of ModernLearner*. <https://www.elucidat.com/blog/modern-learner-profile-infographic/>(diunduh tanggal 27 September 2018).
- Guo, Philip J., Juho Kim, dan Rob Rubin. (2014). How Video Production Affects Student Engagement: An Empirical Study of MOOC Videos. http://pgbovine.net/publications/edX-MOOC-video-production-and-engagement_LAS-2014.pdf (diunduh tanggal 5 Agustus 2019).
- Hajrah, Sitti. (2018). Hubungan Antara Media Pembelajaran dan Sikap Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Data TIMSS. *Jurnal Teknodik* Vol. 22 No. 2, Desember 2018 <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/343> (diunduh tanggal 16 Mei 2019).
- Hofstad, Øyvind. (2017). *Students and Teachers Use of Instructional Videos: Suggestions for further development of instructional videos to promote active learning*. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/57422> (diunduh tanggal 16 Mei 2019).
- Lee, Panthea. (2013). *Design Research for Media Development : A Guide for Practitioners*. New York: Reboot Design LLC.
- Lin, Ming-Hung, Huang-Cheng Chen, dan Kuang-Sheng Liu. (2017). *A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a> (diunduh tanggal 16 Mei 2019).
- Lain-lain**
- Alarcon, Gretchen. (2016). *What Does the Modern Learner Look Like?* <https://www.clomedia.com/2016/11/21/modern-learner-look-like/>(diunduh tanggal 18 Oktober 2018).
- Brame, C.J. (2015). *Effective Educational Videos*. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-subpages/effective-educational-videos/>.(diunduh tanggal 7 Juli 2018).
- Creating Effective Educational Videos*. <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-do-it-yourself-video/creating-effective-educational-videos/> (diunduh tanggal 5 Oktober 2018).
- Tauber, Todd and Wendy Wang-Audia. (2014). *Meet the Modern Learner: Engaging the Overwhelmed, Distracted, and Impatient Employee*. <https://legacy.bersin.com/uploadedfiles/112614-meet-the-modern-learner.pdf> (diunduh tanggal 18 Oktober 2018)
- Warsita, Bambang. (2010). *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif*. *Jurnal Teknodik* Vol.14 No.1, Juni 2010. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/452> (diunduh tanggal 16 Mei 2019).