

Mengukur Kemampuan Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Video Animasi

Budi Tri Cahyono, Suparmi, Relly Prihatin, Fatma Sukmawati, Eka Budhi Santosa

Universitas Sebelas Maret
buditricahyono@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

Learning that is done manually will form an abstract understanding, where the perception of explanation is according to personal understanding. The use of digital technology-based learning media is absolutely necessary to increase visual understanding of learning and will produce the same understanding and can be repeated explanations. The method used in research is conducting product trials, product development and product implementation. This research begins with a manual learning model, then adds the use of digital technology by utilizing audio-visual media in conveying learning. The main challenge is upgrading digital capabilities to master digital technology infrastructure and deliver them correctly. The cycle was carried out in 2 stages by optimizing educators who were in the Laweyan Group Teacher Working Group as respondents. Stage I educators still lack confidence in carrying out: 1. analyzing the learning media used, 2. making the design of the learning media used, 3. making learning media in the form of audio-visual animation. 4. carry out the delivery of learning media material, 5. carry out evaluation of learning outcomes. The results obtained were that 98% of educators responded well to the audio-visual animation learning model, so that in stage II the respondents did the same thing, the responses obtained, the respondents gave good appreciation.

Keywords: *Digital Technology, Learning Media, Infrastructure*

ABSTRAK

Pembelajaran yang dilakukan secara manual akan membentuk pemahaman secara abstrak, dimana persepsi penjelasan menurut pemahaman secara pribadi. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital mutlak diperlukan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran secara visual dan akan menghasilkan pemahaman yang sama dan dapat dilakukan penjelasan berulang. Metode yang digunakan dalam penelitian dengan melakukan uji coba produk, pengembangan produk dan implementasi produk. Penelitian ini diawali dari model pembelajaran dilakukan secara manual, kemudian ditambahkan penggunaan teknologi digital dengan memanfaatkan media audio visual dalam menyampaikan pembelajaran. Tantangan utama adalah mengupgrade kemampuan digital untuk menguasai infrastruktur teknologi digital dan menyampaikan secara benar. Siklus yang dilakukan sebanyak 2 tahap dengan mengoptimalkan pendidik yang berada di Kelompok Kerja Guru Gugus Laweyan sebagai responden. Tahap I pendidik masih kurang percaya diri dalam melakukan: 1. analisis media pembelajaran yang digunakan, 2. membuat desain media pembelajaran yang digunakan, 3. membuat media pembelajaran berbentuk audio visual animasi. 4. melaksanakan menyampaikan materi media pembelajaran, 5. melaksanakan evaluasi dari hasil pembelajaran. Hasil yang diperoleh yaitu 98% pendidik merespon model pembelajaran media audio visual animasi dengan baik, sehingga pada tahap ke II responden melakukan hal yang sama, respon yang diperoleh, responden memberikan apresiasi dengan baik.

Kata kunci: Teknologi Digital, Media Pembelajaran, Infrastruktur

A. PENDAHULUAN

Proses pendidikan dalam secara formal perlu dikembangkan secara dinamis searah perkembangan kemajuan jaman. Perkembangan teknologi mempunyai berpengaruh besar atas proses terlaksananya pendidikan. Pendayagunaan teknologi digital untuk kemajuan bidang teknologi dalam dunia pendidikan memiliki variasi yang beragam, mulai dari jenis media pembelajaran, materi bahan pembelajaran, ataupun acuan model pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran (Awaluddin, 2021). Merupakan bagian utama tugas para pendidik untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengasah kualitas cara atau model pengajaran dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital yang berkembang. Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dapat mendukung serta memudahkan secara massif pembelajaran dengan efektif dan efisien (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pengajaran memberikan kemudahan dalam penjelasan bahan ajar yang menarik serta lebih mudah dipahami siswa secara umum dalam memberikan tafsiran materi.

Proses penataan pendidikan termaktup dalam Undang Undang Dasar 1945 alinea ke-4 yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa” merupakan arah dan tujuan terlaksananya pendidikan secara nasional yang memvisualisasikan harapan bangsa untuk mencerdaskan dan menyamaratakan Pendidikan di seluruh penjuru Indonesia (Aji, 2019). Melalui pendidikan, arah terjadinya proses belajar dan pembelajaran akan dilalui oleh setiap manusia. Seluruh pengetahuan, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, kegemaran, dan perilaku manusia terbentuk, dapat dilakukan perubahan serta perkembangan dengan adanya proses belajar mengajar (Fitria, 2022). Perkembangan pembelajaran masing-masing individu bergantung faktor dukungan dan hambatan yang dialami. Dinamika proses pembelajaran masing-masing individu membutuhkan proses untuk dapat memahami dari persepsi yang dibangun secara berkesinambungan (E & Lambe, 2017).

Media merupakan penyumbang besar dalam proses kegiatan belajar mengajar, seandainya pendidik tidak memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, akan menimbulkan kurangnya motivasi siswa untuk mempelajari materi sehingga peran penting media di era teknologi digital sangat dominan (Rahman, 2021). Media video pembelajaran memiliki dampak positif dan penting adanya pengaruh motivasi terhadap semangat belajar siswa (Matondang, 2018). Sehingga peningkatan motivasi belajar siswa melalui pengembangan serta peningkatan pemanfaatan media pembelajaran.

Pembelajaran konvensional yang selama ini dilaksanakan oleh pendidik (Nurzaman, 2017), sering memunculkan persepsi yang berbeda-beda, sehingga ketika diajukan pertanyaan terkait hasil penjelasan materi yang disampaikan terdapat disparitas yang besar alhasil menyebabkan pendidik harus melakukan kajian ulang terhadap materi-materi untuk memberikan hasil yang sama (Nugraha et al., 2021). Beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar, antara lain dengan menawarkan distraksi selama metode pembelajaran (Rahman, 2021), menghubungkan materi dengan kehidupan

nyata sehari-hari, dan memasukkan konten yang berkaitan dengan mata pelajaran yang mereka minati berdasarkan metode pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan minat belajar dan minat membaca (Tafonao, 2018). Kebutuhan dasar manusia, seperti makanan, pakaian, dan kebutuhan lainnya, termasuk membaca (Afriani, 2018). Membaca merupakan kemampuan manusia untuk menterjemahkan dari kata-kata yang diimplementasikan untuk mendukung keberhasilan menyelesaikan dengan tuntas materi pembelajaran (Akhir, 2017). Kemampuan membaca dari masing-masing generasi mendatangkan dampak yang signifikan pada kecerdasan, kreatifitas, dan kekritisan generasi tersebut, yang pada akhirnya penguasaan teknologi digital merupakan kebutuhan utama bagi manusia yang ingin memperoleh pengetahuan dan informasi yang tanpa batas (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Siswa yang gemar membaca tanpa tekanan atau paksaan dari luar baik dari pendidik maupun orang tua lebih mudah untuk menerima materi yang baru sehingga memudahkan pendidik menjelaskan model pembelajaran menggunakan teknologi digital (Fitriah & Mirianda, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital di era revolusi industri 4.0. mutlak di perlukan untuk mendukung model pembelajaran serta pola pikir pengembangan inovasi kreatif inovatif siswa, serta mencetak generasi penerus bangsa yang mempunyai kemampuan bersaing (Hidayah & Syahrani, 2022). Adanya kurikulum merdeka memiliki tujuan utama mengupayakan “Kemerdekaan” mengekspresikan pemikiran, dengan konsep yang di cetuskan Ki Hajar Dewantara diharapkan tidak punah dengan adanya perkembangan jaman (Ainia, 2020).

Model pembelajaran saat ini sudah mengalami pergeseran paradigma abad 21 yang bertransformasi bercirikan teknologi digital, dimulai ketika masa pandemi covid-19 seluruh elemen pekerjaan menggunakan internet sebagai kebutuhan utama (Cahyono, 2022). Model pembelajaran merupakan alat bantu dalam mempermudah pendidik melakukan penyampaian pesan dengan maksimal untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan.

Dari sekian banyak aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu aplikasi microsoft office power point (Mahadi, 2021). Awal mula microsoft power point merupakan aplikasi untuk media presentasi, dengan adanya perkembangan power point dapat digunakan untuk pembuatan video bagi pemula, aplikasi ini dapat mendukung pendidik untuk membuat secara mandiri media pembelajaran video menggunakan aplikasi microsoft power point (Akbar & Fajri, 2022).

Banyaknya pengaruh sistem pendidikan di sekolah, yang menjadikan target pencapaian hasil belajar berdampak terhadap aktivitas belajar siswa dimana keaktifan serta kesungguhan siswa saat menyimak penjelasan berupa gambaran media pembelajaran dari pendidik, mengemukakan bahasan materi yang belum dipahaminya (Nursofa & Hamdu, 2021). Parameter pengembangan mutu pendidikan yaitu dengan menerapkan dan pengembangan standar kurikulum sesuai dengan kondisi saat ini yaitu mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, pembelajaran karakter yang berimplikasi kepada aspek spiritual, kemampuan intelektual, kemampuan emosional, seni kinestetik

serta kemampuan mengembangkan potensi akademik siswa (Politon & Ventje, 2022) . Pencapaian hasil belajar yang maksimal harus diimbangi kemampuan Pendidikan dalam mengaplikasikan teknologi dalam sebuah inovasi dimana akan dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk mewujudkan siswa yang inovatif, kreatif, mandiri dan kritis. Melalui perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan dibutuhkan media informasi sekiranya dapat dijadikan alternatif pembelajaran masa kini (Abdullah, 2018). Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar yang tinggi, sehingga terdapat dorongan terjadinya pembelajaran. Pelibatan teknologi digital dalam hal ini media sebagai landasan pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yaitu dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang maksimal efisien dan efektif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dimaksudnya untuk memaksimalkan peran guru-guru dalam melakukan pengajaran menggunakan audio visual dengan harapan hasil penyampaian media video yang dibuat sesuai dengan kurikulum dan kearifan lokal setiap daerah yang disesuaikan karakter masing-masing sekolah.

Dari penelitian – penelitian sebelumnya ditemukan bahwa pemanfaatan power point digunakan dalam pembuatan video bertujuan untuk memberikan kenyamanan dalam proses pembelajaran (Usman & Husnan, 2020). Dengan menggunakan video secara visual siswa lebih tertarik daripada pembelajaran dengan teks atau gambar. Kemajuan teknologi tidak dapat di batasi, sehingga pendidik harus peka untuk mengembangkan kompetensi dalam bidang teknologi (Fatwa, 2021). Untuk itu teknologi digunakan sebagai media menyampaikan materi pembelajaran, khususnya Sekolah Dasar.

Berdasarkan konteks masalah didalam penelitian menitikberatkan pada “Mengukur Kemampuan Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Video Animasi”.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Di masa era teknologi digital media memegang peranan penting dalam proses kegiatan pembelajaran, jika pendidik kurang aktif memanfaatkan media, siswa menjadi kurang semangat belajar, khususnya untuk siswa-siswa usia anak-anak dimana membutuhkan materi pembelajaran secara visual untuk mendukung daya pikir secara maksimal, sehingga Ketika pendidik menggunakan teknik mengajar ceramah dapat dipastikan siswa kurang termotivasi untuk belajar, media pembelajaran mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Gabriela, 2021) Sehingga pentingnya motivasi siswa belajar dapat dioptimalkan melewati peningkatan kemampuan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran dikelas.

Dampak positif kemajuan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi bagi manusia teknologi digital menjadikan sumber informasi, hiburan dan pengetahuan (Husaini, 2019). Dalam dunia Pendidikan peran media pembelajaran sangat menunjang pencapaian hasil belajar. Unsur yang terdapat didalam sebuah video yaitu audio (suara) dan visual (gambar) mampu menjadi pengganti

model pembelajaran konvensional dan menjadi model pembelajaran masa depan yang artinya materi ajar yang tidak dapat dilihat secara nyata contohnya proses pernapasan, pencernaan dan lain-lain (Abdul. W, 2018).

Prosedur pembelajaran di setiap satuan pendidikan diharuskan memberikan ruang untuk kreatifitas sesuai bakat dan minat secara inspiratif, interaktif, menantang dan menyenangkan bagi siswa sesuai dengan perkembangan fisik dan psikologis siswa (Al-faruq, 2020). Kondisi yang diharapkan peran aktif siswa adalah sebuah keharusan agar proses belajar mengajar terlaksana sesuai kurikulum yang ditetapkan (Setiawan, 2020). Peran pendidik secara ideal mendesain pembelajaran yang berorientasi terhadap keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran, karena siswa merupakan subyek pelaku pelaksana kegiatan belajar (SUDIRMAN, 2022). Supaya siswa aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran, pendidik hendaknya Menyusun perencanaan aktifitas kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar merupakan aktifitas utama dalam pembelajaran.

Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) Fungsi dari media pembelajaran yaitu :

- a. Mendukung dalam mempermudah pembelajaran bagi siswa dan mengakomodasi kemudahan pendidik dalam pengajaran
- b. Membagikan pengetahuan media secara lebih nyata (dari model abstrak menjadi model konkret)
- c. Menyerap minat yang besar siswa terhadap proses pembelajaran dan tidak membosankan
- d. Dapat mengaktifkan seluruh ndera siswa. Setiap indera saling melengkapi ketika ada satu indera yang lemah dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya
- e. Siswa lebih berminat dan memperhatikan dalam proses belajar mengajar

Mampu membangkitkan materi pembelajaran secara teori dengan kondisi realitanya

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran menjadi bagian yang tak terpisahkan dari ketercapaian kegiatan pembelajaran yang merupakan tujuan utama pendidikan, terlebih secara khusus dilakukan pembelajaran di masing-masing sekolah.

Pembelajaran merupakan kombinasi saling terkait dan mempengaruhi dari unsur-unsur kurikulum, sarana dan prasarana, prosedur pembelajaran, materi bahan ajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran (Fahmi & Bitasari, 2021). Pembelajaran dilakukan dengan harapan adanya perubahan perilaku dan karakter dengan memaksimalkan lingkungan sekolah sebagai tempat belajar formal untuk memberikan stimulus siswa untuk belajar (Puluhulawa et al., 2020). Dengan adanya aktifitas secara sistematis ada beberapa komponen, dimana masing-masing komponen menjadi satu kesatuan dengan berproses dengan teratur, saling bergantung, berkesinambungan, artinya bahwa proses pembelajaran mempunyai aspek penting bagaimana siswa aktif mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan pendidik serta memahami dan menguasai materi secara baik (Hanipah et al., 2022). Teknik penyampaian materi pembelajaran adalah cara pendidik menginginkan siswa memahami melalui aktivitas belajar (Rahayu et al., 2019).

Dari pendapat-pendapat yang telah dituliskan diatas dapat dijadikan kesimpulan bentuk media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dengan bentuk sederhana yang berbentuk video. Video merupakan sebuah gambar yang bergerak dengan tampilan gambar bergerak disertai dengan suara (Wisada et al., 2019). Penerapan pembelajaran menggunakan video dapat memperkaya pengalaman pendidik dalam menyampaikan materi bahan ajar, yang selanjutnya tertanam sikap afektif selama pembelajaran di sekolah, contohnya dengan gambar bergerak disertai suara, siswa lebih memahami penjelasan. Menurut data terlihat jika penerapan model pengajaran dengan memanfaatkan media video untuk pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa. Pendidik juga dapat mengefektifkan pembelajaran sesuai dengan target waktu dengan harapan siswa melakukan penyesuaian sesuai dengan gambaran dari video.

C. METODE

Penelitian ini melibatkan pendidik Kelompok Kerja Guru Gugus II Ahmad Yani Laweyan Surakarta, sebanyak 10 Sekolah dengan masing-masing sekolah melibatkan guru kelas 1 sampai dengan kelas 6.

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan melakukan uji coba produk, pengembangan produk dan implementasi produk, untuk menentukan hasil yang di peroleh dalam pembuatan video pembelajaran masing-masing pendidik sesuai dengan materi yang diajarkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: Penjelasan materi, pembuatan video, implementasi hasil, refleksi dan evaluasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Isi Hasil dan Pembahasan

Anak adalah sumber daya nasional yang sangat penting. Kemampuan mereka untuk memimpin negara di masa depan tergantung pada seberapa baik mereka terdidik sekarang. Pertumbuhan pribadi mereka terkait erat dengan ini. Anak sekolah usia sekolah dasar yang berproses menjalani pendidikan saat ini merupakan generasi Alpha dimana mereka sering disebut dengan “anak milenium” merupakan generasi kelahiran antara tahun 2011 sampai dengan 2025. Dimana karakteristik siswa generasi ini memiliki kecenderungan serba instan, dengan mencari kepuasan dalam proses belajar. Dampak yang ditimbulkan dalam aspek kehidupan utamanya kedisiplinan belajar dirumah maupun di sekolah. Zona nyaman yang timbul siswa sering melupakan adanya konteks proses formal pembelajaran yang dilakukan, ironisnya kurangnya perjuangan belajar untuk memperoleh pemahaman secara maksimal. Keberhasilan komunikasi sangat ditentukan oleh kemampuan siswa dalam interaktif yang komunikatif.

Contoh nyata ketika siswa menerima model pembelajaran yang dilakukan guru dengan model ceramah, media sederhana berupa gambar, akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan imbas yang

ditimbulkan siswa menjadi malas kurang semangat selama pembelajaran. sehingga menyebabkan guru mencari teknik untuk menyelesaikan materi sesuai waktu yang ditentukan.

Dengan menggunakan metode yang benar dan tepat dapat digunakan untuk mendisiplinkan siswa belajar. Pemilihan video pembelajaran untuk materi ajar memberikan semangat belajar bagi siswa dan bagi pendidik karena sebelum dilakukan pembelajaran sudah dipelajari.

Tujuan dilaksanakan kegiatan untuk membantu pendidik di Kelompok Kerja Guru Gugus 2 Ahmad Yani Laweyan Surakarta dalam meningkatkan kemahiran dan pengetahuan. Pendidik memiliki persepsi pemahaman yang sama tentang pembuatan media pembelajaran berbentuk video, disertai kreatifitas secara mandiri guna membentuk media video pembelajaran yang menarik.

Pelaksanaan kegiatan ini memperoleh banyak dukungan dan minat dari pendidik mitra pengabdian kepada masyarakat, yang dimulai dari sosialisasi diawal penyusunan program dengan melibatkan seluruh pendidik di 10 sekolah dan 45 pendidik yang menjadi peserta kegiatan yang tergabung didalam Kelompok Kerja Guru. Ketertarikan pendidik dalam mengikuti kegiatan karena adanya perubahan cara menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan video yang dirancang secara mandiri, dimana sebelumnya dilakukan dengan ceramah.

Pembelajaran dengan menggunakan video merupakan salah satu mata pelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis mereka karena dengan memperhatikan membantu siswa menghubungkan apa yang mereka baca dengan pengetahuan yang dipelajari sebelumnya. Siswa dapat memahami sains dan melacak kemajuannya melalui kegiatan yang berhubungan dengan panca indra. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki anak untuk bersaing dan mengikuti perkembangan zaman (Primary, 2016). Salah satu cara utama untuk mendapatkan pengetahuan adalah dengan membaca. Cara terbaik untuk memahami dan menguasai ilmu ini tentunya melalui proses pembelajaran yang aktif, teliti, dan berkelanjutan.

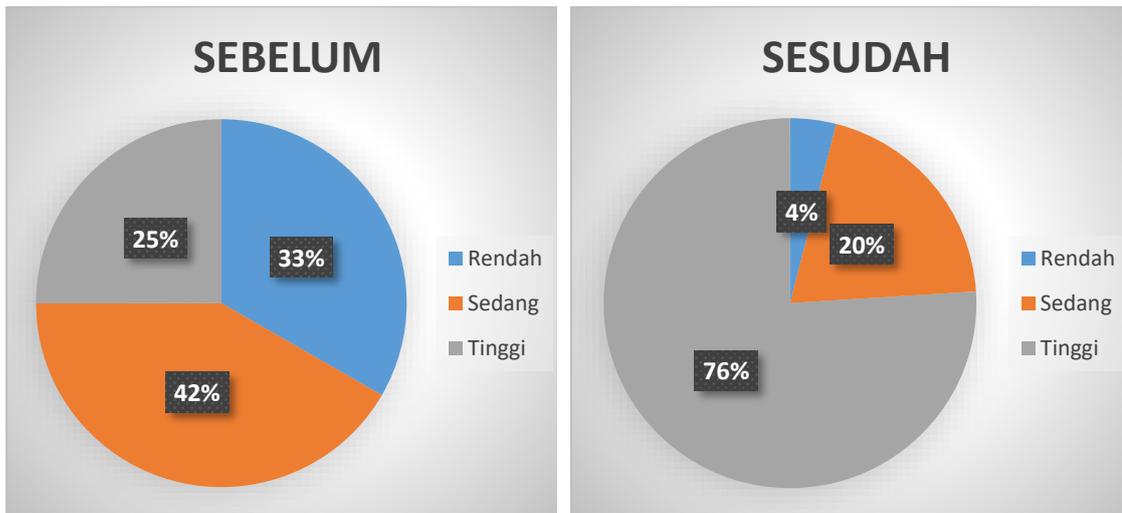
2. Isi Hasil Pembahasan

Keberhasilan kegiatan pembelajaran pembuatan video dari power point diukur keterampilan pendidikguru dalam mendesain konten video. Fakta bahwa semua peserta pelatihan mampu membuat video sebagai media pembelajaran merupakan indikator keberhasilan utama dari pelatihan yang dilaksanakan. Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, tim pelaksana optimis akan terus berlanjutnya penggunaan media pembelajaran video dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil pengukuran keberhasilan pembelajaran melalui pembuatan video pembelajaran diberikan gambaran sebagai berikut:

Gambar 1:

Proses sebelum dan sesudah dilakukan pembuatan video pembelajaran



Dari 2 gambar di atas dapat disimpulkan bawah

1. Sebelum:

- a. Pada kegiatan ini pendidik diberikan waktu untuk membuat sebuah video pembelajaran sesuai dengan pemahaman masing-masing.
- b. Dari sejumlah 60 pendidik dapat disimpulkan bahwa:
 - Yang memiliki kemampuan rendah dalam pembuatan video pembelajaran sebanyak 20 orang atau 33%
 - Yang memiliki kemampuan sedang dalam pembuatan video pembelajaran sebanyak 25 orang atau 42%
 - Yang memiliki kemampuan tinggi dalam pembuatan video pembelajaran sebanyak 15 orang atau 25%

2. Sesudah:

- a. Peneliti melakukan kegiatan pendampingan selama 3 hari dengan menekankan konsep untuk media pembelajaran, dengan tahapan:
 1. Penjelasan materi diawali dengan penjelasan pembuatan video melalui power point
 - penyusunan asset-asset yang akan digunakan
 - Penentuan pewaktu yang digunakan mengatur pergantian slide
 - Mengatur menu Tahap selanjutnya dilakukan rancangan pembuatan video
 2. Pembuatan Video
 - Menentukan tema disetiap presentasi slide

- Mengkonversi melalui tool Convert to untuk membentuk tampilan yang menarik
 - Menentukan efek melalui panel animasi yang ada di menu-menu power point
 - Memanfaatkan fungsi efek transitions untuk membuat sebuah animasi dalam setiap perpindahan slide ke slide yang lain
 - Menyimpan file power point menjadi mp4
3. Implementasi
 - Meningkatkan efektifitas proses pembelajaran
 - Memberikan gambaran realistis terhadap obyek materi pembelajaran
 4. Evaluasi
 - Pengumpulan pembuatan media video pembelajaran untuk dilakukan penilaian
 - Melaksanakan sorting dan pembedaan untuk video yang masih kurang layak
 5. Refleksi
 - Melakukan bimbingan dan konsultasi dalam pembuatan media video pembelajaran
 - Membantu mendesain media video pembelajaran
- b. Dari sejumlah 60 pendidik dapat disimpulkan bahwa:
- Yang memiliki kemampuan rendah dalam pembuatan video pembelajaran sebanyak 2 orang atau 2%
 - Yang memiliki kemampuan sedang dalam pembuatan video pembelajaran sebanyak 10 orang atau 20%
 - Yang memiliki kemampuan tinggi dalam pembuatan video pembelajaran sebanyak 38 orang atau 76%

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada keterampilan yang dimiliki pendidik untuk pembuatan media pembelajaran video ada perubahan yang signifikan terhadap kemauan untuk berkembang, diharapkan kedepannya pendidik mitra selalu berkoordinasi dengan tim pelaksana untuk mengembangkan media video yang lebih kreatif. Hal ini akan memungkinkan untuk pengalaman belajar yang lebih sukses bagi siswa.

Keunggulan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain adalah:

- a. Mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian,
- b. Mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar, 3) pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus,
- c. Sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor,
- d. Lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks, dan
- e. Mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara.

Keterbatasan media video adalah: sebagian orang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah dari pada belajar melalui teks. Selain itu, penjelasan melalui video juga tidak berhasil membuat peserta didik menguasai sebuah materi secara rinci karena dia harus mampu mengingat rincian setiap sesi yang ada dalam video. Oleh karena itu, perlu pengulangan dan penekanan saat mengajar menggunakan media video.

Peneliti meyakini dampak yang ditimbulkan dengan pembuatan media video pembelajaran melalui power point akan membawa dampak yang positif. Dengan kemampuan masing-masing dari pendidik dapat memaksimalkan literasi digital yang baik untuk memperbanyak pengetahuan mengenai pembuatan video secara mandiri untuk mengoptimalkan peran serta metode pengajaran bagi siswa. Kemudian saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas jangkauan dari penelitian ini agar data yang diperoleh dapat lebih bervariasi dan dapat melihat sudut pandang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan prestasi).
- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/2208>
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Aji, M. Q. W. (2019). Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri. *Teknodika*, 17(2), 70. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v17i2.35281>
- Akbar, A., & Fajri, N. (2022). Applying Microsoft Office 365 in learning Islamic Education (PAI) amid Covid-19 Pandemic. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(1), 31. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i1.4544>
- Akhir, M. (2017). Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 30.

<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9313>

- Al-faruq, Z. (2020). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Awaluddin, R. . (2021). Peran Pengembangan Dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 1–12.
- Cahyono, B. T. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Akun Pembelajaran untuk Kegiatan Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 170–175.
- E, P., & Lambe, J. (2017). *Media Effect and Society (IV)*. Routledge.
- Fahmi, F., & Bitasari, W. (2021). Revitalisasi Implementasi Kurikulum Pendidikan. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 81–91. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i2.30>
- Fatwa, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2), 0–216.
- Fitria, Y. (2022). Pembelajaran Yang Melejitkan Kecakapan Abad 21 Untuk Level Pendidikan Dasar Di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 367–387. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1083>
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri*, 148–153.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hanipah, A. ., Amalia, T. N., & Dede Indra Setiabudi. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>
- Hidayah, A., & Syahrani, S. (2022). Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 291–300. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Husaini, M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-education). *Auditing: A Journal of Practice & Theory*, 2(2), 141–147.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>
- Nugraha, F., Permanasari, A., & Pursitasari, I. D. (2021). Disparitas Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 15–35. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.17744>
- Nursofa, R., & Hamdu, G. (2021). Analisis Ketersediaan Dan Gambaran Media Pembelajaran Isu Perubahan Iklim Berbasis Esd Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.

- Nurzaman, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional Terhadap Pembentukan Self-Esteem*. 2(2), 151–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.42>
- Politon, A., & Ventje. (2022). Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mengenali Potensi Akademik Peserta Didik. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(1), 58–72. <https://doi.org/10.54170/harati.v2i1.103>
- Puluhulawa, I., Hulukati, E., & Kaku, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle dan Penalaran Formal terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4557>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rahayu, A., Nuryani, P., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 102–111.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Setiawan, Y. E. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menilai Kebenaran Suatu Pernyataan. *Jurnal Didaktik Matematika*, 7(1), 13–31. <https://doi.org/10.24815/jdm.v7i1.14495>
- SUDIRMAN, S. (2022). Mendesain Pembelajaran Tematik-Integratif Berpandukan Pranada Kunci G. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(3), 263–273. <https://doi.org/10.51878/educational.v2i3.1542>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Usman, S. D., & Husnan, R. (2020). Efektivitas Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *EDUCATIONAL BUILDING: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 6(2), 59–65. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/eb/article/view/22013>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>