

PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR NON CETAK: PROGRAM VIDEO

Agus Rustamana¹, Afifah Aura Felisha², Ianthine Putri Damayanti³, Daffa Agi Subahgia⁴

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

ABSTRAK

Di masa sekarang, banyak sekali inovasi yang digunakan oleh guru untuk digunakan sebagai bahan ajar yang salah satunya yaitu bahan ajar non-cetak, Sebagai salah satu cara yang baik untuk lebih interaktif serta menyenangkan bagi siswa, karena dinilai kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, sehingga membuat beberapa pengajar sepakat membuat bahan ajaran sehingga memotivasi siswa agar menjadi lebih aktif. Bahan ajar yang tersedia membuat siswa menjadi memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri serta dapat mencari informasi dengan lebih luas, serta tidak hanya terpaku pada materi yang diberikan oleh pengajar saja. Tetapi pembelajaran melalui media seperti ini pastinya memiliki kekurangan serta kelebihan nya tersendiri, seperti siswa yang hanya menyimak sehingga mengurangi kompetensi membaca mereka, lalu tidak semua siswa mendengarkan dan melihat materi nya, untuk kelebihannya yaitu lebih mudah dalam segi peralatan, serta informasi yang didapat pun menjadi lebih luas. Penelitian dengan judul "Pemanfaatan Dan Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak: Program Video Dan Bahan Ajar Berbantuan Komputer" bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar non cetak berbentuk video maupun melalui komputer. Dengan menggunakan metode learning journal, diharapkan pembaca dan penulis dapat mendapat manfaat yang baik.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Program Video

ABSTRACT

Nowadays, there are many innovations used by teachers to use as teaching materials, one of which is non-printed teaching materials, as a good way to be more interactive and fun for students, because it is considered that students are less interested in learning, thus making Several teachers agreed to create teaching materials to motivate students to be more active. The available open materials give students the opportunity to learn independently and can search for information more widely, and not only understand the material provided by the teacher. But learning through media like this certainly has its own advantages and disadvantages, such as students who only listen, which reduces their reading competence, then not all students listen and see the material, the advantages are that it is easier in terms of equipment, and the information obtained is better. wide. The research entitled

"Utilization and Development of Non-Print Teaching Materials: Video Programs and Computer-Assisted Teaching Materials" aims to find out more about the development and utilization of non-print teaching materials in the form of videos or via computers. By using the learning journal method, it is hoped that readers and writers can get good benefits.

Keywords: Teaching Materials, Video Program

PENDAHULUAN

Jika ingin meningkatkan sistem daya ingat siswa, maka ajaklah mereka dalam pembelajaran yang menarik, sehingga mereka dapat ikut di dalam pembelajaran tersebut, dan para siswa pun menjadi lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru nya. Pembelajaran secara menyimak dan mendengarkan tentunya cukup membosankan, tetapi jika pembelajaran tersebut ditambah dengan menggunakan video, maka siswa dengan sendirinya akan menunjukkan ketertarikan dalam materi tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Rivers dalam bukunya, bahwa manusia menggunakan 45% waktunya untuk menyimak, hal tersebut membuktikan bahwa aktifitas ini adalah hal yang sering terjadi, sehingga keterampilan menyimak dengan baik, harusnya dibina serta ditingkatkan terutama pada saat pembelajaran berlangsung.

Jurnal ini berfokus pada pengembangan media ajar video, yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan menyimak siswa. Pembelajaran menggunakan video juga tergolong lebih efektif dikarenakan secara alat kita menjadi lebih terbuka terhadap teknologi, serta pembelajaran menggunakan video juga memudahkan akses siswa dalam mencari materi pembelajaran.

Secara lengkap, Direktorat Sekolah Menengah Pertama (Direktorat SMP, 2006:8) menjelaskan langkah-langkah pemilihan bahan ajar, yaitu: 1) identifikasi aspek- aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, 2) identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran, dan 3) memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Pendapat Ihsan dan Ahyanuardi (2021) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan yang membantu untuk membantu pemahaman siswa. Video pembelajaran juga merupakan konten yang berisi atau menyajikan audio beserta dengan visual tentang pesan-pesan terhadap suatu pembelajaran serta pengetahuan, lewat sebuah aplikasi yang terdapat di dalam komputer maupun teknologi lainnya, Riyana (2007).

METODE

Dalam pembuatan jurnal ini, penulis menggunakan metode yaitu studi literatur yang dimana penulis menggunakan beberapa referensi literatur untuk mengolah sumber yang telah dikumpulkan, metode ini juga bersifat kualitatif karena setelah mengolah, data yang dihasilkan ialah berupa rangkaian kata ataupun deskripsi.

Dengan mengkaji beberapa bahan seperti buku dan artikel, penulis dapat mendeskripsikan kata sehingga menjadi sebuah penjelasan yang baik di dalam jurnal, penulis memilih metode ini dikarenakan mudah untuk mencari informasi yang sedang di teliti serta dapat mengkaji beberapa teori dasar yang berhubungan dengan masalah sehingga menjadi data yang relevan.

PEMBAHASAN

Pengertian Program Video

Menurut penjelasan oleh Azhar Arsyad (2011: 49), video adalah serangkaian gambar dalam frame yang secara mekanis diproyeksikan melalui lensa proyektor sehingga gambar hidup dapat dilihat pada layar. Didasarkan pada pemahaman ini, video dapat dianggap sebagai salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alami atau suara yang sesuai. Daya tarik video adalah kemampuan untuk menggambarkan gambar dan suara yang hidup. Video dapat digunakan untuk memberikan informasi, menunjukkan prosedur, menjelaskan ide-ide yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan meningkatkan materi pembelajaran.

Cheppy Riyana (2007) menjelaskan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan pesan pembelajaran, baik itu berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, atau aplikasi pengetahuan. Video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran yang tampak dan dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran. Video pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperlihatkan gambar hidup dan suara yang dapat membantu dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Video pembelajaran, menurut Sungkono (2003:65), adalah materi pembelajaran yang dikemas dalam pita video dan dapat dilihat melalui pemutar video/VCD yang terhubung ke monitor televisi. Salah satu jenis media audio-visual yang disebut video pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, baik itu konsep, prinsip, prosedur, teori, atau aplikasi pengetahuan.

Media video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio visual pendukung (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Media VCD biasanya disimpan pada piringan atau pita. Mereka memiliki sistem penyimpanan dan perekam video, dan signal audio visual direkam pada disk plastik daripada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alami atau suara yang sesuai. Video pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperlihatkan gambar hidup dan suara yang dapat membantu dalam memahami suatu materi pembelajaran. Video pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi, memaparkan proses,

menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan meningkatkan materi pembelajaran. Media video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio visual pendukung (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Media VCD biasanya disimpan pada piringan atau pita. Mereka memiliki sistem penyimpanan dan perekam video, dan signal audio visual direkam pada disk plastik daripada pita magnetic. Video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran tampak dan dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/materi Pelajaran.

Unsur-Unsur Program Video

1. Teks

Beaugrande dan Dressler (1981: 3) Teks akan menjadi peristiwa yang lebih serta mengacu ke ranah komunikatif. Teks itu sendiri disebarkan melalui saluran atau media agar lebih mudah menjadi konsumsi publik. Teks terdiri kalimat, tetapi tidak terpengaruh meskipun berapapun panjangnya. Kadang-kadang, teks juga disebut sebagai sejenis kalimat super yaitu unit kata yang lebih panjang daripada hanya sebuah kalimat saja yang saling berhubungan.

2. Gambar

Gambar memiliki kemampuan untuk meringkas dan menampilkan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon; jika digabungkan dengan teks, mereka dapat menampilkan berbagai pilihan yang dapat dipilih. Namun, beberapa gambar berfungsi sebagai pemicu, yang jika diklik akan menampilkan objek atau peristiwa multimedia lainnya.

3. Audio

Audio adalah sebuah frekuensi dari perubahan tekanan udara yang masuk ke dalam gendang telinga manusia. Banyak yang harus diketahui mengenai format dari audio itu sendiri, seperti waveform, audio, format DAT, format MIDI, CD audio, dan MP3.

4. Animasi

Animasi merupakan sebuah gambaran mengenai sesuatu dan dijelaskan secara rinci melalui format video. Dalam membuat animasi dilakukan berbagai Teknik, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dengan menggunakan storyboard yang di dalamnya berisi foto atau gambar yang objeknya dipindahkan agar gambar menjadi tampak lebih bergerak.

Contoh Program Video

Media Video pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran kepada peserta didik sehingga mereka lebih tertarik dalam pelaksanaan pembelajarannya. Adapun contoh dari pelaksanaan program video yaitu dengan ditampilkannya berupa animasi dan membuat video pembelajaran interaktif.

a) Animasi

Animasi merupakan suatu gambar yang dapat bergerak dengan digabungkannya beberapa foto kemudian di ubah menjadi video. Ada beragam video animasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, salah satunya animasi indonesia yang berjudul "Battle of Surabaya". Dalam animasi tersebut berisi tentang perjuangan bangsa Indonesia saat perang di Surabaya pada tahun 1945. Dari animasi tersebut dapat dijadikan suatu pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan tidak membosankan. Selain dari animasi tadi, para tenaga pendidik pun dapat membuat animasi sendiri dengan bantuan beberapa aplikasi yaitu dapat menggunakan *Powtoon*, maupun menggunakan *Adobe Flash*.

b) Video Interaktif

Video Interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks yang bersifat interaktif untuk menghubungkan dengan para pendengar atau audiensnya. (Prastowo, 2014:370). Video Interaktif merupakan sebuah video pembelajaran yang di buat oleh guru dengan berisi materi pembelajaran. Video Interaktif ini biasanya disisipkan gambar, foto, teks atau animasi yang dibuat sekreatif mungkin agar tampak menarik. Adapun contoh dari penerapan dari video interaktif seperti Video Pembelajaran *Ruang Guru* dan di *Youtube Channel KinderFlix*.

Karakteristik Program Video Bagi Pembelajaran

Karakteristik dari program video adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran dibuat menjadi lebih spesifik dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, serta fungsional, dan juga terukur.
2. Ilustrasi gambar yang tersedia haruslah jelas yang berguna untuk mendukung kejelasan materi.
3. Menggunakan dubbing serta teks untuk menyampaikan informasi dalam bahasa yang mudah dipahami.
4. Bahasa yang digunakan lebih mudah dikomunikasikan, sehingga penonton lebih tertarik dengan apa yang ditunjukkan.
5. Kontekstual, artinya konten ataupun bahan yang telah jadi haruslah disajikan dengan selaras terkait dengan lingkungan dan konteks tugas siswa.
6. Terdapat daftar rangkuman materi pelajaran.
7. Siswa dapat menilai diri mereka sendiri dengan alat penilaian yang tersedia.
8. Ada alat yang dapat digunakan dan berfungsi untuk untuk menentukan sejauh mana penguasaan materi yang diperlukan untuk menentukan kegiatan belajar yang akan ditempuh oleh siswa.
9. Terdapat referensi, pengayaan, atau referensi yang tersedia untuk mendukung sebuah pembelajaran yang akan diajarkan.

Faktor-faktor yang telah dijabarkan diatas ini penting untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang telah dibuat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Tahap Produksi Pengembangan Program Video

Terdapat tiga tahapan yang cukup penting dan tentunya harus dilakukan dalam pembuatan video produksi, diantaranya yaitu:

1. Persiapan (pra produksi)

Sebelum pelaksanaan produksi dimulai, kegiatan awal disebut tahap pra atau sebelum, jadi kegiatan ini adalah kegiatan awal sebelum masuknya tahap pembuatan. Kegiatan ini sangat penting karena menghasilkan naskah ataupun ide awal yang akan dipelajari oleh semua orang yang terlibat dalam proses pembuatan video tersebut, termasuk sutradara, editor, kamerawan, kru pencatat adegan, dan pemain. Semua aktivitas ini termasuk peninjauan dan pencarian lokasi, pembuatan rencana anggaran dan biaya lainnya untuk mendukung agar berlangsungnya tahap pembuatan

2. Pelaksanaan produksi (shooting)

Pada tahapan ini, semua yang telah di siapkan pada proses sebelumnya yaitu pra produksi, di tahap ini lah pembuatan itu terjadi, dimulai dari menggunakan naskah agar lebih runtut, hingga ke akhir penyiapan kamera sebelum diambilnya video tersebut.

3. Penyelesaian Akhir (purna produksi)

Purna produksi terjadi pada tahap penyelesaian akhir, atau purna produksi. Pada tahap ini, orang melakukan berbagai tugas, termasuk penyuntingan gambar (editing), yang berarti mengubah gambar yang diambil dari pengambilan gambar sesuai dengan naskah; pemaduan gambar dengan suara dan musik (mixing), dan pengisian suara (dubbing). Preview prototype atau master yang telah dibuat harus dilakukan oleh tim produksi, ahli media, ahli materi, produser, dan evaluator program.

Tujuan Pengembangan Program Video

Ronal Anderson (1987: 104) menyatakan bahwa ada sejumlah tujuan pembelajaran menggunakan media video, termasuk tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

a) Tujuan Kognitif:

- Mengembangkan kemampuan kognitif yang mencakup kemampuan mengenal kembali dan memberikan rangsangan gerak dan sensasi.
- Dapat menampilkan kumpulan gambar diam tanpa suara seperti film bingkai dan foto, tetapi ini lebih mahal.

- Video dapat digunakan untuk menunjukkan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, terutama berkaitan dengan interaksi manusiawi.
- b) Tujuan Afektif:
Video dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memengaruhi sikap dan emosi dengan menggunakan teknik dan efek tertentu.
- c) Tujuan Psikomotorik:
- Video adalah alat yang ideal untuk menunjukkan keterampilan gerak. Alat ini dapat memperjelas gerakan dengan memperlambat atau mempercepatnya.
 - Siswa menerima umpan balik visual langsung tentang kemampuan mereka dan dapat mencoba gerakan tertentu melalui video.

Manfaat Program Video

Memaksimalkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa dibangun dengan menghadirkan media pembelajaran dalam bentuk video. Belajar dengan melalui media video dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu adapun manfaat dari pembelajaran melalui program video sebagai berikut.

a) Visualisasi Materi

Dengan menggunakan media video memungkinkan guru untuk memvisualisasi konsep dan materi pembelajaran, yang membuatnya lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

b) Peningkatan Daya Ingat

Informasi yang disajikan melalui video cenderung lebih mudah diingat karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.

c) Fleksibilitas Waktu

Menggunakan media video dapat memungkinkan siswa untuk mengulangi pembelajaran kapan saja yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing.

d) Pengajaran Jarak Jauh

Media video memungkinkan pembelajaran jarak jauh, memungkinkan akses ke Pendidikan bagi mereka yang tidak dapat hadir secara fisik.

e) Motivasi dan Keterlibatan

Visual yang menarik dan dinamis dalam video dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan program video

1. Kelebihan

Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa kelebihan dari penggunaan media video, antara lain:

- Penggunaan media video dalam pembelajaran mempermudah dalam penyajian pengembangan bahan ajar baru dengan menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya kepada siswa, sehingga siswa lebih tertarik dalam menyimak penjelasan materi melalui media video.
- Video dapat menampilkan gambaran nyata terhadap sebuah fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata maupun secara langsung.
- Video dalam pembelajaran dapat dilihat secara berulang kali sehingga siswa yang belum dapat memahami materi pembelajaran dapat memutar video pembelajaran sampai dapat memahami materi pembelajaran yang dipelajari.
- Penggunaan video dalam pembelajaran dapat efektif digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa dapat belajar tidak hanya di dalam ruang kelas.

2. Kekurangan

Kekurangan dalam penggunaan program video, antara lain:

- Pengambilan gambar atau tampilan animasi yang kurang tepat atau bahkan tidak sesuai dapat menyebabkan timbulnya keraguan atau bahkan kesalah pahaman penonton dalam menafsirkan gambar atau animasi video yang dilihatnya.
- Material pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya ketika akan disampaikan oleh pendidik di dalam kelas.
- Biaya dalam pembuatan video membutuhkan biaya yang tidak sedikit serta waktu dalam pembuatan video yang cukup lama.

PENUTUP

Bahan ajar program video merupakan bahan ajar yang dapat dilihat dan di dengar (audio visual) sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan-pesan kepada pengguna nya. Bahan ajar Program video di rancang semenarik mungkin agar para audiens tidak mudah jenuh saat pembelajaran. Unsur-unsur dari program video mencakup pada 4 unsur yaitu, teks, gambar, audio dan animasi. Dari 4 unsur tadi kemudian digabungkan menjadi satu dalam sebuah video pembelajaran interaktif dan animasi. Program video juga memiliki banyak kelebihan dan kekurangannya sendiri, yang dimana kelebihannya dapat mengefektifkan guru dalam pembelajaran serta kekurangannya sendiri akan memakan biaya dan waktu dalam pembuatan 1 video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adikalan, T. H., & Malaningtyas, N. N. (2019). MAKALAH PENGEMBANGAN BAHAN AJAR "PROGRAM VIDEO DAN BAHAN AJAR BERBANTUAN KOMPUTER". 12.

Belawati, T., & Setiawan, D. (2020). Modul 5 Pengembangan Bahan Ajar Audio dan Video.

Fahri, M. U. (2020). PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.

Yudianto, A. (2017). PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.

Seminar Nasional Pendidikan, 234-247.