

**PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR NON CETAK:
PROGRAM VIDEO**

Agus Rustamana¹, Ibnu Wardana², Ahmad Rinova Hariri³, Shifa Hafizha Safira ⁴

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2288220036@untirta.ic.id

Abstrak

Keberhasilan akademik seorang siswa tidak hanya bergantung pada faktor internal seperti motivasi belajar siswa itu sendiri, tetapi juga faktor eksternal yang berkaitan dengan keadaan lingkungan dan profesionalisme guru. Di era digital saat ini, metode pembelajaran semakin diarahkan pada pemanfaatan teknologi. Metode yang semakin populer adalah penggunaan program video dalam proses pembelajaran. Penggunaan program video tidak hanya memungkinkan pembelajaran interaktif dan dinamis tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih sederhana. Artikel ini membahas tentang pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar pendidikan non-cetak melalui program video dan membahas jenis-jenis bahan ajar pendidikan non-cetak. Dengan memanfaatkan potensi teknologi video, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendalam dan menarik, memastikan bahwa pendidikan terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Dengan memahami cara menggunakan program video secara efektif, guru dapat membantu siswa memperdalam pemahaman mereka dan membangun landasan yang kuat dalam pembelajaran mereka.

Kata Kunci: Program Video, Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak.

Abstract

A student's academic success not only depends on internal factors such as the student's own learning motivation, but also external factors related to environmental conditions and teacher professionalism. In the current digital era, learning methods are increasingly directed towards the use of technology. An increasingly popular method is the use of video programs in the learning process. The use of video programs not only enables interactive and dynamic learning but also facilitates the understanding of complex concepts in a simpler way. This article discusses the use and development of non-printed educational teaching materials through video programs and discusses types of non-printed educational teaching materials. By harnessing the potential of video technology, teachers can create immersive and engaging learning environments, ensuring that education continues to evolve as technology advances. By understanding how to use video programs effectively, teachers can help students deepen their understanding and build a strong foundation in their learning.

Keywords: Video Program, Utilization and Development of Non-Print Teaching Materials.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama untuk menciptakan generasi yang kompeten dan adaptif di era modern. Mengingat perkembangan teknologi informasi yang dinamis, pemanfaatan bahan ajar non-cetak, khususnya melalui program video, sangat penting untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, transformasi digital telah mengubah paradigma pendidikan, membuka jalan bagi potensi baru dalam penyajian informasi dan konsep pembelajaran. Bahan ajar non-cetak, seperti video, memberikan manfaat yang signifikan dalam membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Video adalah salah satu bentuk media yang dapat mengkomunikasikan informasi dengan lebih tegas. Kombinasi penggunaan gambar dan suara dalam proses pembelajaran membantu peserta didik dalam menerima informasi dengan lebih efektif, karena melibatkan lebih dari satu indera. Ada dua cara untuk menerapkan penggunaan bahan pembelajaran dalam bentuk video, Pembelajaran tidak langsung dan Pembelajaran langsung. Pembelajaran langsung adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan sarana elektronik dengan akses internet cepat dan terjadi secara realtime. Pembelajaran ini dapat dilakukan secara kolektif atau kolaboratif dengan kehadiran siswa, fasilitator, dan instruktur dalam waktu yang sama. Sedangkan Pembelajaran tidak langsung yaitu menggunakan bahan ajar video yang dapat diakses kapan saja, tidak harus pada saat video sedang direkam. Salah satu kelebihan dari materi pembelajaran berupa video adalah kemampuannya yang mudah dimengerti dan dapat meningkatkan minat siswa. Mengapa hal tersebut menarik? Karena perpaduan visual dan audio yang menarik yang tidak membuat bosan.

Menurut Kumala (2004: 45), video atau CD interaktif mempunyai keunggulan sebagai berikut: lebih nyaman dilakukan siswa, menyenangkan bagi siswa, tidak klasik dan membosankan. Siswa dapat mengukur tenaga yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan nilai bagus, dapat diawasi oleh guru, dan pemahaman materi didorong dengan cara yang menyenangkan.

Dengan merangkul potensi teknologi video, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendalam, memastikan bahwa pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Dengan memahami cara yang efektif untuk memanfaatkan program video, pendidik dapat memimpin siswa menuju pemahaman yang mendalam dan membangun pondasi yang kokoh dalam pembelajaran mereka.

Pada kajian ini, fokus utama akan diletakkan pada pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar non-cetak berbasis program video. Dengan merinci keunggulan program video dalam menyampaikan informasi, pengembangan bahan ajar non-cetak diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi aksesibilitas, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

B. Metode

Metode dalam penulisan artikel yang dilakukan oleh penulis adalah studi kepustakaan yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan. Pengumpulan data dalam artikel ini bersumber dari dokumen, media atau jurnal lainnya.

C. Pembahasan

1. Bahan Ajar Program Video

Video adalah teknologi menangkap, merekam, memproses, menyimpan, mentransmisikan, dan mereproduksi rangkaian gambar diam dengan menampilkan adegan dalam gerak elektronik Munir. Sungkono menjelaskan video merupakan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video tape melalui pemutar video/VCD yang dihubungkan dengan layar televisi. Dalam konteks Pembelajaran, Video adalah bahan ajar yang kaya informasi dan tidak dicetak. Video bermanfaat untuk pembelajaran karena dapat memberikan informasi secara langsung kepada siswa. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar dalam materi pendidikan cetak dan suara dalam program audio. Hal ini terjadi karena video dapat menampilkan gambar bergerak dan menggairahkan siswa tentang unsur-unsur tertentu. Video pembelajaran tergolong bahan ajar audio visual. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang menggabungkan dua jenis bahan yaitu sebanyak bahan ajar audio visual. Materi visual ditujukan untuk merangsang penglihatan siswa, sedangkan materi auditori dimaksudkan untuk merangsang pendengaran siswa. Dengan dipadukannya kedua alat ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu *synchronous* (langsung) dan *asynchronous* (tidak langsung). Pembelajaran video langsung adalah pembelajaran yang berlangsung secara elektronik dengan akses internet berkecepatan tinggi secara real-time (dijadwalkan pada waktu yang sama), secara kolektif atau kolaboratif dengan siswa, fasilitator, dan instruktur. Guru dapat melakukan siaran atau streaming langsung di website atau YouTube untuk digunakan dalam proses belajar mengajar "live streaming". Sedangkan Pembelajaran tidak langsung (*asynchronous*) menggunakan bahan ajar video yang dapat diakses kapan saja, tidak harus pada saat yang bersamaan dengan video tersebut direkam. Pengembangan bahan ajar video jenis ini dapat dirancang dengan menggunakan storyboard dan interface. Selanjutnya proses pengembangan yang diawali dengan pengambilan gambar sesuai dengan yang telah diatur dalam storyboard. Selanjutnya proses editing meliputi penataan segmen video, teks, dan audio agar digabungkan menjadi sebuah video pembelajaran yang utuh.

Bahan ajar video merupakan bahan ajar alternatif yang digunakan pada saat pembelajaran dan dapat meningkatkan proses pembelajaran karena bahan ajar video

mempunyai beberapa aspek antara lain lebih mudah diakses, lebih menarik, dan efektif. Ciri khas media video adalah mengandung unsur audio dan visual. Media jenis ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena mencakup dua jenis media yaitu media audio dan visual. Program video yang baik memiliki beberapa kriteria seperti sebagai berikut:

- Menyampaikan materi pelajaran secara akurat.
- Menjelaskan materi pelajaran secara sistematis.
- Programnya tampak menarik dengan alur yang bagus.
- Menarik minat penonton terhadap pengetahuan tentang konten yang dijelaskan.
- Tidak ada gangguan audio atau visual.
- tayangan dapat memotivasi penonton untuk mempelajari lebih lanjut.

Dalam penggunaan program video sebagai pembelajaran ada beberapa hal yang perlu di perhatikan:

- Pendidik harus mempersiapkan modul terlebih dahulu, kemudian memilih materi video yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.
- Pendidik juga harus memperhatikan panjang materi video, misalnya dalam bentuk film atau video, yang keduanya harus disesuaikan dengan waktu kelas.
- Persiapan kelas, yaitu meliputi mempersiapkan peserta didik dengan menjelaskan secara umum isi film atau video yang akan ditayangkan dan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk kelancaran pembelajaran.
- Kegiatan lanjutan: Setelah menayangkan film atau video, pendidik hendaknya melakukan refleksi dan mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui seberapa baik mereka memahami materi.

Manfaat menggunakan bahan ajar non-cetak program video dalam pembelajaran yaitu:

- Membawa pengalaman tak terduga kepada siswa.
- Untuk menampilkan secara nyata sesuatu yang awalnya tidak dapat dilihat.
- Memberikan siswa pengalaman merasakan situasi tertentu.
- Menyajikan studi kasus kehidupan nyata yang dapat merangsang diskusi para siswa.

Pada penggunaan program video dalam pembelajaran tentunya terdapat kelebihan serta kekurangannya. Kelebihan bahan ajar non-cetak program video secara umum adalah :

- Dapat menampilkan kombinasi antara gambar dengan gerakan.
- Dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, sound menjadi satu kesatuan penyajian.
- Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media ataupun teknologi jaringan atau computer network).

- Memanfaatkan teknologi multimedia, sehingga suasana pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan pada akhirnya memotivasi siswa untuk belajar mandiri.
- Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
- Memanfaatkan pertukaran data (Information sharing) yang secara interaktif dapat dilihat setiap saat di komputer.

Kemudian Kekurangan bahan ajar non-cetak program video secara umum adalah :

- Membutuhkan alat yang lengkap untuk menggunakannya.
- Membutuhkan biaya yang relatif mahal untuk pengadaan alat bahan ajar non-cetak.
- Penggunaanya harus mempunyai skill yang sesuai dengan bahan ajar yang digunakan.
- Adanya virus yang akan membuat file hilang.

2. Jenis-Jenis Bahan Ajar Program Video

a) Video Pembelajaran Dengan Power Point

PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Dalam konteks pembelajaran, PowerPoint digunakan sebagai alat untuk menyajikan informasi secara visual melalui serangkaian slide. PowerPoint menyediakan platform untuk memvisualisasikan konsep pembelajaran melalui penggunaan gambar, grafik, dan diagram, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menggunakan elemen animasi dan fitur interaktif di PowerPoint dapat meningkatkan keterlibatan pelajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

PowerPoint membantu mengatur informasi secara terstruktur melalui slide, membantu siswa mengikuti presentasi dengan mudah dan memahami gagasan utama dalam pembelajaran. Sebagai alat presentasi bagi guru, PowerPoint membantu menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan terorganisir sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya. PowerPoint juga memberikan akses yang fleksibel, memungkinkan pembelajar mengakses materi presentasi kapan saja, di mana saja, tergantung kebutuhannya.

b) Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Pengertian multimedia adalah gabungan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan media lainnya secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Multimedia diciptakan untuk tujuan tertentu tergantung penggunaannya. Dalam hal ini multimedia yang digunakan sebagai bahan ajar dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif ditandai dengan proses pembelajaran yang terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan materi pendidikan.

c) Animasi Studio

Studio animasi merupakan sebuah software atau aplikasi yang memungkinkan penggunaannya membuat animasi dengan berbagai elemen visual, seperti karakter, objek, dan background. Dalam konteks pembelajaran, animasi studio dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan video animasi, konten yang sulit dijelaskan oleh guru dengan kata-kata dapat dijelaskan dengan jelas dan siswa dapat lebih mudah memahaminya. Selain itu, siswa dapat menonton video tersebut beberapa kali. "Studio Animasi" dapat memproduksi video animasi untuk materi pembelajaran seperti pelajaran matematika yang memerlukan berbagai objek untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

d) Powtoon

Powtoon adalah alat animasi yang digunakan untuk membuat presentasi animasi, video, dan materi pembelajaran interaktif. Alat ini memungkinkan pengguna membuat animasi dengan cepat dan mudah tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut atau keahlian teknis. Powtoon dapat menjadi alat yang efektif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan dinamis, meningkatkan keterlibatan pelajar menggunakan elemen animasi dan desain visual yang menarik.

e) Kinemaster

Kinemaster merupakan salah satu aplikasi edit video yang populer untuk perangkat mobile, khususnya pada platform Android dan iOS. Kinemaster memungkinkan pengguna membuat dan mengedit video langsung dari perangkat seluler mereka. Kinemaster dapat diterapkan pada proyek yang melibatkan pembuatan video atau presentasi multimedia dan memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan membuat konten video yang unik.

f) Filmorago

FilmoraGo adalah aplikasi pengeditan video yang dirancang untuk perangkat seluler. Jika aplikasi "Kinemaster" dapat digunakan melalui ponsel, maka "FilmoraGo" merupakan aplikasi pembuatan video pembelajaran yang dapat digunakan melalui laptop atau komputer. Aplikasi ini membuat video yang indah dan tidak akan memberi watermark atau memberikan batasan tertentu pada video pembelajaran yang Anda buat nanti. Selain itu, aplikasi ini tidak terlalu sulit untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Video adalah teknologi menangkap, merekam, memproses, menyimpan, mentransmisikan, dan mereproduksi rangkaian gambar diam dengan menampilkan adegan dalam gerak elektronik. Dalam konteks Pembelajaran, Video adalah bahan ajar yang kaya informasi dan tidak dicetak. Video bermanfaat untuk pembelajaran karena dapat memberikan informasi secara langsung kepada siswa. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar dalam materi pendidikan cetak dan suara dalam program audio. Hal ini terjadi karena video dapat menampilkan gambar bergerak dan menggairahkan siswa tentang unsur-unsur tertentu. Bahan ajar video merupakan bahan ajar alternatif yang digunakan pada saat pembelajaran dan dapat meningkatkan proses pembelajaran karena bahan

ajar video mempunyai beberapa aspek antara lain lebih mudah diakses, lebih menarik, dan efektif.

Daftar Pustaka

Agnezi Laura Aliyah, Khair Nyawatul, Yolanda Sinta. (2019). Pengertian, Jenis-Jenis dan Karakteristik Bahan Ajar Non Cetak Meliputi; Audio, Video, Audio Visual, Display(Berbasis ICT), Multimedia.

Ttiana Ayu, Azis Hasbi, Marzuki Yumelda. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video).

Pratama Yudi, Sarkity Dios. (2022). PENGGUNAAN BAHAN AJAR NON CETAK PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA 100% DI SMP NEGERI SE-KOTA

TANJUNGPINANG. *Journal of Education and Teaching*. Volume 3 Nomor 2

Belawati, Tian dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Pusat Penerbitan UT

Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.