

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
UNTUK MENINGKATKAN INDEKS PRESTASI KUMULATIF (IPK)**

Sofiatul Khotimah¹, Muhammad Taufik², Dyah Perwita³, Siti Aenandari Hadatul Aysi⁴
*sofiatul_k@yahoo.com., Muhammad.taufiq@unsoed.ac.id., perwitadyah@yahoo.com.,
sitiaenanda@gmail.com.*

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis (FEB), Universitas Jenderal Soedirman

Abstrak

Era digital telah merubah segala aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan di era digital menyebabkan strategi, model, dan media yang digunakan dalam pembelajaran mengalami perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berbagai upaya perlu untuk dilakukan salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis video. Pengembangan media menggunakan basis video belum pernah dilakukan bagi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Jenderal Soedirman. Optimalisasi media berbasis video dapat meningkatkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman. Belum adanya penelitian yang mencoba menganalisa pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video untuk meningkatkan IPK mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman. Tujuan dari penelitian ini yakni guna menganalisa bagaimana cara yang dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video untuk meningkatkan IPK Mahasiswa FEB, Universitas Jenderal Soedirman. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dengan populasi seluruh Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman angkatan 2019 dengan teknik random sampling. Teknik analisis data artikel penelitian ini yaitu uji homogenitas, uji normalitas, uji Anova, dan uji T dimana untuk menjawab permasalahan yang ada. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019 sebelum diterapkannya pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video dan sesudah diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis video. Dengan hasil uji anova yang memiliki Sig 0,000 diartikan < dibandingkan 0,05.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, video, dan IPK.

Abstract

The digital era has changed all life aspects, including in the education sector. Advances in the digital era have changed the strategies, models, and media used in learning to achieve national education goals. Various efforts need to be made, one of which is development of video based learning media. The development of video based media has never been done for General Sudirman University FEB students. Optimization of video based media can increase the Grade Point Average (GPA) of FEB students at Jenderal Soedirman University. There is no research that tries to analyze the development of video based learning media to increase the GPA of FEB students at Jenderal Soedirman University. The purpose of this research is to analyze how to develop video based learning media to increase the Grade Point Average (GPA) for students of the Economics and Business Faculty, Jenderal Soedirman University. In this study, an experimental method was used through a quantitative approach with a population of all 2019 General Sudirman University FEB students with a side-random technique. The data analysis technique used is normality-test, homogeneity-test, Anova-test, and T-test to answer the existing problems. There is a significant difference in the GPA of General Sudirman University FEB Students Class of 2019 before the implementation of the development of video based learning media and after the implementation of the development of video based learning media. With the results of the ANOVA test which has a Sig of 0.000, it means < compared to 0.05.

Keywords: development of learning media, video, and GPA.

PENDAHULUAN

Era digital adalah suatu terminologi baru yang segala sesuatunya dihidupkan dengan teknologi (Syamsuar dan Reflianto, 2019). Terjadinya pergeseran pada segala aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan disebabkan akan hal tersebut. Penanda pergeseran di bidang pendidikan adalah digitalisasi nyaris di setiap aspek pendidikan (Meranti dan Irwansyah, 2018). Implementasi digitalisasi pendidikan yang saat ini sudah dilakukan adalah model blended learning dan penggunaan internet sebagai media belajar siswa, baik berupa tutor belajar dalam bentuk game maupun video (Khoiroh, Munoto dan Anifah, 2017).

Menurut Munir dalam Fadhli (2015) video didefinisikan sebagai suatu teknologi penawaran, perekam, penggarapan, penabung, pengalihan, dan penyusunan kembali rangkaian gambar dengan mempersembahkan berbagai adegan dalam kegiatan ala elektronik. Video juga menyediakan akar kapabilitas yang kaya dan hidup guna operasi multimedia. Adanya kemajuan teknologi dan berkembang sosial budaya seperti sekarang, perkembangan video yang pesat sudah dialami. Perkembangan tersebut menyebabkan video tidak hanya menjadi media hiburan, melainkan pula sebagai media pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran yakni menjadi salah satu cara agar dapat meningkatkan kualitas proses dan prestasi belajar bagi peserta didik. Pengembangan media berbasis video diharapkan akan memberikan manfaat untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran seperti, ajeknya proses pembelajaran, model pembelajaran yang rata-rata digunakan cenderung terkonsentrasi pada pendidikan, peserta didik yang kurang aktif selama pembelajaran, kurangnya ragam pembelajaran, serta kejemuhan saat pembelajaran dilangsungkan (Fadhli,

2015). Selain itu, menurut kerucut pengalaman Edgar Dale media pembelajaran berbasis video memiliki sumbangsih sebesar 50 persen dalam membantu pemahaman siswa.

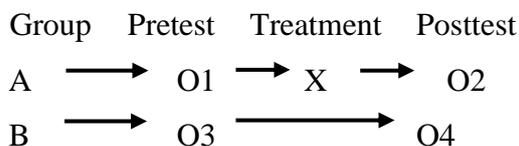
Berdasarkan realita di atas yaitu besarnya manfaat yang akan di dapatkan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan basis video, maka dibutuhkan solusi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video dengan memperhatikan beberapa aspek atau faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dalam bentuk IPK bagi mahasiswa FEB, Universitas Jenderal Soedirman.

Penelitian ini bersifat urgent, karena: pertama pengembangan media berbasis video belum pernah dilakukan bagi Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman. Kedua, optimalisasi media berbasis video dapat meningkatkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman. Ketiga, belum adanya penelitian yang mencoba menganalisa pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan IPK mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman.

METODE

Metode penelitian dalam artikel ini yaitu eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan melambangkan desain selaku bagian dari metode kuantitatif yang memiliki identitas khusus, yaitu terdapat kelompok kontrol. Penelitiannya menggunakan metode eksperimen yakni eksperimental semu, di mana dalam desain ini terdapat kelompok kontrol, namun tidak dapat difungsikan sebagai pengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi implementasi eksperimen. Desain eksperimen yang dipakai yakni *Nonequivalent Control Group Design*

yang digambarkan seperti model penelitian di bawah.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan:

- A = Kelompok *experiment*
- B = Kelompok *control*
- O₁ = *Test* awal sebelum mendapatkan perlakuan
- O₂ = *Test* akhir sesudah mendapatkan perlakuan
- O₃ = *Test* awal sebelum mendapatkan perlakuan
- O₄ = *Test* akhir sesudah mendapatkan perlakuan
- X = Perlakuan dengan penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis video

Dengan digunakannya desain penelitian di atas, maka diterapkan rancangan pretest dan posttest oleh peneliti pada rancangan kuasi eksperimental. Kelompok-kelompok utuh diberikan perlakuan eksperimental dan kontrol oleh peneliti, pengadministrasian pretest terhadap kedua kelompok, dilaksanakan tindakan perlakuan eksperimental bersama kelompok *experiment*, setelahnya yakni pengadministrasian posttest guna mengakses perbedaan di antara kedua kelompok.

Dalam penelitian ini digunakan populasi seluruh mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019, dengan teknik *random sampling*, dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video. Analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, uji Anova, dan uji T agar dapat diketahui bagaimana perbedaan

penggunaan pengembangan media berbasis video dengan penggunaan media web antar kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data primer yang berkaitan dengan topik penelitian diperoleh langsung oleh peneliti dari sampel yang telah ditentukan yaitu seluruh Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019. Data diperoleh dengan teknik *random sampling*.

1. Uji Normalitas

Uji ini dilaksanakan agar dapat diketahui data berdistribusi normal atau sebaliknya. Data yang dicobakan yakni data nilai pretest dan data nilai posttest mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019. Uji *One-sampel Kolmogrov-smirnov test* yang digunakan untuk melakukan uji ini dilaksanakan dengan program SPSS tingkat signifikan 0,05. Bentuk hipotesis ujinya:

H₀ : Data berdistribusi normal

H₁ : Data tidak berdistribusi normal

Parameter pengujian ini jika Sig > dibandingkan 0,05 diartikan data berdistribusi normal dan jika Sig < dibandingkan 0,05 diartikan data tidak berdistribusi normal.

Perolehan dari penelitian ini didapat nilai signifikan pada nilai pretest 0,130 artinya lebih besar dibandingkan 0,05 dan nilai signifikan pada nilai posttest adalah 0,071 yang berarti lebih besar dibandingkan 0,05. Berdasarkan hal tersebut, diambil kesimpulan yaitu data nilai pretest dan data nilai posttest mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019 berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji ini dimanfaatkan guna melihat dua atau lebih himpunan evidensi ilustrasi berakar dari komunitas yang

mengantongi versi sama. Uji homogenitas pada One-Way Anova digunakan guna uji ini dengan memanfaatkan program SPSS tingkat signifikan 0,05. Sesuai tujuan penelitian ini agar penggunaan pengembangan media berbasis video dengan penggunaan media web antar kelas dapat terlihat maka memanfaatkan Anova satu arah. Bentuk hipotesis uji ini adalah:

H_0 : Tidak didapatkan perbedaan versi penggunaan pengembangan media berbasis video dengan penggunaan media web antar kelas (kedua data homogen)

H_a : Didapatkan perbedaan versi penggunaan pengembangan media berbasis video dengan penggunaan media web antar kelas

Parameter uji ini jika $Sig >$ dibandingkan 0,05 diartikan H_0 diterima, jika $Sig <$ dibandingkan 0,05 diartikan H_0 ditolak.

Perolehan ujinya mendapatkan hasil bahwa nilai mahasiswa (pretest dan posttest) memiliki signifikansi 0,484 yang artinya lebih besar dibandingkan 0,05, sehingga kesimpulannya distribusi dari kedua data tersebut bersifat homogen dan tidak adanya perbedaan versi antara kelompok atau kelas yang menggunakan pengembangan media berbasis video dengan kelompok atau kelas yang menggunakan media web.

3. Uji Anova

Uji ini dimanfaatkan agar diketahui apakah pengembangan media pembelajaran berbasis video berpengaruh signifikan terhadap IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019. Uji anova data dilakukan dengan program SPSS tingkat signifikan 0,05. Bentuk hipotesis uji ini adalah:

H_0 : Pengembangan media pembelajaran berbasis video tidak

berpengaruh secara signifikan terhadap IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019

H_1 : Pengembangan media pembelajaran berbasis video berpengaruh secara signifikan terhadap IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019.

Parameter uji ini jika $Sig >$ dibandingkan 0,05 diartikan H_0 diterima, jika $Sig <$ dibandingkan 0,05 diartikan H_0 ditolak.

Penelitian ini memperoleh hasil Sig adalah 0,000 yang diartikan lebih kecil dibandingkan 0,05 dan kesimpulannya H_0 ditolak serta terdapat pengaruh signifikan antara pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video dengan IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019.

4. Uji T

Uji T dimanfaatkan agar diketahui sedia atau tidaknya disimilaritas rata-rata antara dua himpunan ilustrasi yang tak berkaitan. Bentuk hipotesisnya adalah:

H_0 : Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video tidak lebih tinggi dari pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis web jika diajarkan di FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019.

H_1 : Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video lebih tinggi dari pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis web jika diajarkan di FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019.

Parameter pengujian hipotesisnya jika Sig lebih kecil dibandingkan 0,05

artinya hipotesis ditolak, jika Sig lebih besar dibandingkan 0,05 diartikan hipotesis diterima.

Perolehan pengujiannya mendapat nilai Sig adalah 0,000 yang diartikan < dibandingkan 0,05. Nilai signifikan dalam uji terbagi menjadi dua ($0,000 / 2 = 0,000$), ini berdasarkan uji hipotesis satu arah dan nilai uji T sesuai kriteria untuk ditolak atau tidaknya H_0 berdasarkan Sig $0,000 < 0,05$. Oleh sebab itu, kesimpulannya H_0 ditolak atau Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video lebih tinggi dari pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis web jika diajarkan pada mahasiswa di FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019 sebelum diterapkannya pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video dan sesudah diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis video. Dengan hasil uji anova yang memiliki Sig 0,000 diartikan < dibandingkan 0,05.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video dalam artikel ini dapat diterapkan pada proses belajar mengajar di FEB Universitas Jenderal Soedirman. Hal demikian terbukti dari perolehan uji hipotesis yang memperlihatkan setelah diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis video, nilai mahasiswa menjadi lebih baik dari pada sebelumnya. Sebelum diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis video, nilai mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman masih relatif rendah. Hal ini

dibuktikan dari nilai pretest. Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini dalam artikel penelitian ini diterapkan di FEB (Fakultas Ekonomi dan Binsis), Universitas Jenderal Soedirman dengan sasaran seluruh mahasiswa angkatan 2019. Setelah diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis video, peneliti menganalisis perbedaan antara kelompok atau kelas yang menggunakan pengembangan media pembelajaran menggunakan basis video dengan kelompok atau kelas yang menggunakan media web.

Selepas memperoleh hasil penelitian, dilakukan pembahasan mengenai pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis video terhadap IPK. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka pengembangan media pembelajaran berbasis video dapat diterapkan guna menaikkan nilai dalam bentuk IPK Mahasiswa FEB Universitas Jenderal Soedirman Angkatan 2019. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai mahasiswa setelah diterapkannya pengembangan media pembelajaran berbasis video. Adanya peningkatan terhadap nilai kelompok tersebut bisa bertukar pikiran dan dapat menjelaskan kendala-kendala yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi., dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Vol 3, No 2. 79-90.
- Anshor, Shohibul. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi. Naskah Publikasi. FKIP : Universitas Lampung.
- Fadhli, M. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas

- IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), hal. 24–29.
- Khoiroh, N., Munoto dan Anifah, L. 2017. Pengaruh Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), hal. 97–110.
- Meranti dan Irwansyah. 2018. Kajian Humas Digital: Transformasi dan Kontribusi Industri 4.0 pada Stratejik Kehumasan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7, hal. 27–36.
- Miftah, M. Tanpa Tahun. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Naskah Publikasi. Penelitian bidang pendidikan pada BPMP Kemendikbud.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Rohman, Muhammad., dan Sotan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sari, Pusvyta. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol 1, No 1, 58 – 78.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuar dan Reflianto. 2019. Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2, No 2, 103 – 114.