

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Di Masa Pandemi Covid-19

Kuntum An Nisa Imania^{#1}, Arival Dwi Saputro^{#2}, Dian Nurdiana^{#3}, Siti Husnul Bariah^{#4}

[#]Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu terapan Dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia
Jl. Pahlawan No. 32 Tarogong Kidul, Garut, Jawa Barat, Indonesia

¹kuntum27@institutpendidikan.ac.id

⁴sitihusnulbariyah@gmail.com

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Terbuka
Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Kota Tangerang Selatan

³diannurdiana88@gmail.com

Abstrak - Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana Implementasi serta bagaimana pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru mata pelajaran dan 16 siswa. adapun teknik pengumpulan datanya yaitu Wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan implementasi media pembelajaran berbasis vido pada mata pelajaran pemrograman dimasa pandemi covid-19 dilihat dari 4 aspek dengan hasil perhitungan presentase menunjukan bahwa Desain pembelajaran (72%) dengan kriteria kuat, komunikasi audio dan komunikasi visual (80%) dengan kriteria kuat, Penggunaan (76%) dengan kiteria kuat, dan Durasi/waktu (79%) dengan kriteria kuat. Berasarkan hasil angket wawancara dan dokumentasi implementasi pembelajaran berbasis video sudah layak digunakan tetapi masih ada kendala-kendala yang ditemukan.

Kata kunci - Implementasi, Media Pembelajaran Berbasis Video

Abstract - The purpose of this research is to find out how to implement and how to implement Video-Based Learning Media in Programming Subjects during the Covid-19 Pandemic. This research uses descriptive qualitative research with subject teachers and 16 students as research subjects. As for the data collection techniques, namely interviews, questionnaires, observation and documentation. Based on the results of research conducted on the implementation of video-based learning media in programming subjects during the covid-19 pandemic seen from 4 aspects with the results of percentage calculations showing that learning design (72%) with strong criteria, audio communication and visual communication (80%) with criteria strong, Use (76%) with strong criteria, and Duration/time (79%) with strong criteria. Based on the results of interview questionnaires and documentation of the implementation of video-based learning, it is feasible to use but there are still obstacles found.

Keyword – Implementation, Video-Based Learning Media

I. PENDAHULUAN

Wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, termasuk Indonesia memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah mengeluarkan kebijakan untuk tidak melakukan pembelajaran tatap muka. Hal ini berdasarkan Surat Edaran (SE) No 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa Covid-19 masa darurat pandemic ini mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung[1].

Pademi covid-19 telah mengganggu proses pembelajaran secara konvensional. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak siswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Menurut Milman penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan siswa dan guru melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda[2].

Proses pembelajaran harus diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan agar tujuan yang hendak dicapai dapat terpenuhi dengan baik. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut adalah dengan menyesuaikan karakteristik siswa melalui

pembelajaran yang efektif. Sesuai peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 tahun 2007 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses, Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berperan aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Dari hal tersebut, penting bagi seorang guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif untuk mengembangkan dan menanamkan rasa tanggung jawab. Guru harus pandai mendesain pembelajaran sebaik mungkin dengan menciptakan aktivitas belajar siswa yang diinginkan. Aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari partisipasi siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran[3].

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Proses pembelajaran memiliki konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara pengajar dan peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dapat membentuk perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik dan meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, maka diperlukan pendukung-pendukung pembelajaran yang memadai. Dengan pendukung-pendukung pembelajaran yang memadai, maka kinerja siswa akan optimal dalam proses pembelajaran. Terlebih dalam proses pembelajaran disaat Pandemi seperti sekarang ini.

Taksonomi Bloom bidang pendidikan dirancang untuk membedakan kemampuan berpikir mulai dari tingkat terendah sampai dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Anderson dan Krathwohl merevisi taksonomi ini dengan mengklasifikasikan enam proses kognitif apakah siswa mampu atau belajar untuk mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mengkreasi (C6). Dalam hal ini, terdapat dua level dalam berpikir matematis siswa, yakni Low Order Thinking (C1-C3), dan High Order Thinking (C4-C6)[4]. Dari keenam level kemampuan tersebut, kemampuan menganalisis merupakan kemampuan dasar untuk siswa dapat berpikir High Order Thinking dan salah satu kemampuan utama yang harus dikembangkan.

Salah satu permasalahan dalam proses belajar bahwa seringkali siswa dihadapkan pada materi abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami

siswa, Karena media pembelajaran mampu memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit dalam proses pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa[5].

Menurut Saroso dalam Dinata, perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran dan memberikan pilihan pada siswa untuk menentukan teknik belajar yang sesuai dengan keinginan mereka, yaitu pengalaman, suasana belajar yang menarik dan berkesan[6]. Perpaduan yang tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan akan menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik, tentu akan menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan tersampainya materi-materi baru.

Sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa, salah satunya ialah media berupa video pembelajaran. Menurut Agnew dan Kellerman dalam Munir video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak[7].

Selain itu media video merupakan salah satu dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut, menurut Baugh dalam Arsyad, Azhar menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui inderapandang, 5% diperoleh melalui inderadengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya[5].

Adapun rumusan masalah dalam artikel ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi COVID-19
2. Bagaimana Pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi COVID-19

Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran menurut Molenda

Heinich, Molenda, Russel menyatakan bahwa : “A medium (plural media) is a channel of communication,

example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors”[8].

Berdasarkan definisi di atas bahwa media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur. Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi[9].

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian media, peneliti dapat menyimpulkan pengertian tentang media. Media adalah pengantar pesan yang mampu merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas[10].

Media pembelajaran berbasis video dimasa pandemic

Media pembelajaran video ini dapat dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring, karena dapat dilakukan secara online tanpa harus adanya tatap muka dikelas. Siswa bisa melihat dan mendengar video-video tayangan yang diberi atau ditampilkan oleh pendidik. Sebelum pembelajaran ini dimulai, pendidik harus terlebih dahulu membuat materi dan buat video animasi yang didalamnya terdapat sintaks, penataan teks, gambar yang menarik, dan evaluasi pembelajaran. Didalam video hendaknya dibuat semenarik mungkin seperti diawal ditampilkan pengenalan materi supaya siswa tertarik dengan videonya, lalu tampilkan materi secara tersusun dan diberi sebuah pertanyaan didalam video untuk membuat siswa aktif memunculkan idenya. Cara pembelajaran ini memiliki kelebihan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan ditampilkan video animasi sederhana sehingga mudah dipahami, juga pembelajaran ini suasananya bisa sama seperti dikelas ketika diberlakukan pada pembelajaran jarak jauh atau online karena siswa tetap dapat melihat wajah pendidik yang ditampilkan dalam video. Tentunya, pembelajaran ini efektif dilakukan secara online atau jarak jauh, karena siswa tidak perlu datang kekelas, bisa dilakukan dirumah menggunakan perangkat elektronik. Dibalik semua kelebihannya, terdapat pula kekurangan pada cara belajar seperti ini, diantaranya siswa harus memiliki perangkat elektronik berupa laptop,

computer, atau smartphone yang harganya tidak murah untuk dapat mendukung pemutaran video. Juga peserta didik harus memiliki akses internet karena tidak bisa dilakukan secara offline, setidaknya siswa harus mendownload file video untuk dapat mengakses materi yang diberikan oleh pendidik[11].

II. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sugiyono mendefinisikan “Penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.”[12]. Penelitian survey dilakukan untuk membuat generalisasi dari sebuah pengamatan dan hasilnya akan lebih akurat. Metode survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan).

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian memerlukan tempat penelitian yang akan dijadikan sebagai latar untuk memperoleh data yang di perlukan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Al-Hikmah 2 Garut. Adapun partisipan dalam penelitian ini yang pertama adalah guru kegiatan penelitian ini memerlukan informasi mengenai Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pemrograman di masa pandemi covid-19. sehingga peneliti dapat memperoleh beberapa informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Penelitian ini berfokus pada guru kelas X mata pelajaran Pemrograman. Partisipan yang selanjutnya yaitu siswa, siswa disini yaitu siswa kelas x SMK Al-Hikmah 2 Garut.

C. Instrumen Penelitian

Dalam artikel ini instrumen menggunakan instrumen non tes dalam bentuk wawancara observasi dan angket untuk memperoleh informasi mengenai Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Di Masa Pandemi Covid-19

D. Analisis Data

Sugiyono mendefinisikan “Penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.”[12]s Penelitian survey dilakukan untuk membuat generalisasi dari sebuah pengamatan dan hasilnya akan lebih akurat. Metode survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan memberikan kuesioner

III. PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penyajian hasil penelitian ini berguna untuk memberikan gambaran secara umum mengenai Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa pandemi covid-19. Data yang disajikan merupakan data mentah yang diolah menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tanggal 22 Januari 2021 Data yang diperoleh

berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 16 siswa kelas X serta wawancara dan observasi kepada 1 Guru Mata Pelajaran. Ditambah dengan dokumen-dokumen dan berbagai data yang terkait dengan artikel ini. Penyajian data ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan.

1. Hasil Angket

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, ada beberapa hal yang diperhatikan oleh peneliti untuk mengetahui Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 Angket disebar kepada 16 siswa kelas X dengan 15 butir pernyataan. Berikut hasil perhitungan angket pada tabel berikut ini:

Tabel. Hasil Perhitungan Angket Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19

Aspek	Indikator	Presentase	Kriteria
Desain Pembelajaran	a. Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	68%	Kuat
	b. kesulitan belajar dalam pembelajaran berbasis video	70%	Kuat
	c. Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	68%	Kuat
	d. Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	78%	Kuat
Komunikasi audio dan Komunikasi visual	a. Suara terdengar sangat jelas	81%	Sangat kuat
	b. Tampilan awal media	90%	Sangat kuat
	c. Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk di baca	79%	Kuat
	d. Suara dan tulisan tidak sesuai	71%	Kuat
	e. Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media	78%	Kuat
	f. Bahasa yang digunakan dalam media muah di mengerti	81%	Sangat Kuat
Penggunaan	a. Video pembelajaran tidak menarik	76%	Kuat

	b. Jarang menggunakan video pembelajaran	76%	Kuat
Durasi/ waktu	a. Durasi dalam media pembelajaran berbasis video terlalu panjang	79%	Kuat
	b. Penjelasan materi dalam media pembelajaran berbasis video terlalu cepat	79%	Kuat
Rata-Rata Nilai Skor Keseluruhan Indikator		77%	Kuat

Berdasarkan hasil perhitungan angket siswa kelas X SMK AL-HIKMAH 2 Garut menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 77% yang berkategori Kuat. Skor tersebut didapat berdasarkan empat kriteria aspek yang telah ditentukan pada instrumen angket, keempat aspek tersebut diantaranya desain Pembelajaran, Komunikasi audio dan Komunikasi visual, penggunaan juga durasi/waktu.

Jumlah skor nilai rata-rata keseluruhan diperoleh dengan cara menghitung jumlah skor yang telah didapat, kemudian dibagi dengan 46 dan dikalikan 100. Angka 64 merupakan jumlah skor maksimal dari empat yang dinilai. Berikut dipaparkan hasil perhitungan angket pada setiap aspek:

2. Desain Pembelajaran

Tabel. Hasil Perhitungan Angket Desain Pembelajaran Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19

Indikator	No. Item	Total Skor	Presen tase	Kriteria
Desain Pembelajaran	8	44	68%	Kuat
	9	45	70%	Kuat
	10	44	68%	Kuat
	12	50	78%	Kuat
	11	48	75%	Kuat
Nilai Rata-Rata Keseluruhan			72%	Kuat

Berdasarkan tabel diatas, setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 5 butir pertanyaan diantaranya 8, 9, 10, 12, dan 11 menunjukkan nilai rata-rata 72% yang bermakna bahwa nilai desain pembelajaran dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat.

3. Komunikasi audio dan Komunikasi visual

Tabel Hasil Perhitungan Angket Komunikasi audio dan komunikasi visual Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19

Indikator	No. Item	Total Skor	Presen tase	Kriteria
Komunikasi audio dan Komunikasi visual	2	52	81%	Sangat Kuat
	1	58	90%	Sangat Kuat
	3	51	79%	Kuat
	6	46	71%	Kuat
	4	50	78%	Kuat
	5	52	81%	Sangat Kuat
Nilai Rata-Rata Keseluruhan			80%	Kuat

Berdasarkan tabel diatas, setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 6 butir pertanyaan diantaranya 2, 1, 3, 6, 4 dan 5 menunjukkan nilai rata-rata 80% yang bermakna bahwa nilai Komunikasi audio dan Komunikasi visual dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat.

4. Penggunaan

Tabel Hasil Perhitungan Angket Penggunaan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19

Indikator	No. Item	Total Skor	Presen tase	Kriteria
Penggunaan	13	49	76%	Kuat
	7	49	76%	Kuat
Nilai Rata-rata Keseluruhan			76%	Kuat

Berdasarkan tabel diatas, setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 2 butir pertanyaan diantaranya 13 dan 7 menunjukkan nilai rata-rata 76% yang bermakna bahwa nilai Penggunaan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat.

5. Durasi/waktu

Tabel Hasil Perhitungan Angket Durasi/waktu Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19

Indikator	No. Item	Total Skor	Presen tase	Kriteria
Durasi / waktu	14	57	79%	Kuat
	15	57	79%	Kuat
Nilai Rata-rata Keseluruhan			79%	Kuat

Berdasarkan tabel diatas, setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 2 butir pertanyaan diantaranya 14 dan 15 menunjukkan nilai rata-rata 79% yang bermakna bahwa nilai Durasi/waktu dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat.

6. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti guna mendapatkan informasi secara lisan yakni Mengetahui Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemic Covid-19. Wawancara yang dilakukan menggunakan teknik wawancara terbuka. Peneliti mencari informasi secara lisan dengan mewancarai guru Adapun jumlah wawancara yang diajukan kepada guru sebanyak 9 pertanyaan Berikut hasil wawancara dengan guru.

a. Penggunaan media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “Apakah bapak selalu menggunakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pemrograman” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut: “tidak karena tidak semua mata pelajaran harus menggunakan vicio pembelajaran”

b. Kesan terhadap media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “bagaimana penapat bapak mengenai pembelajaran pemrograman dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“Media video sudah tepat digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dan lebih cepat dipahami siswa”

c. Kemudahan dalam menggunakan media berbasis video pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “apakah media pembelajaran berbasis video yang ingin dipakai mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasiannya dan apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video memudahkan bapak dalam penyampaian materi” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“Sangat membantu dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan video siswa lebih mudah paham karena siswa merasa seperti mengalami sendiri apa yang dipelajari. Sehingga materi lebih mudah diserap “.

Keterbantuan memahami materi

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “menurut bapak apakah media pembelajara berbasis video tersebut tepat digunakan dalam mata pelajaran pemrograman” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut: “ iya karena sesuai dengan materi pelajaran”

d. Ketertarikan siswa terhadap media berbasis video pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “menurut pendapat bapak bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“Respon siswa sangat baik karena pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video ini membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar”

e. Kelebihan media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “ menurut bapak apa saja kelebihan meia pembelajaran berbasis video” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“Anak mudah paham, mamudahkan guru dalam menyampaikan materi, bisa diulang jika siswa belum memahami, siswa lebih tertarik untuk menyimak pembelajaran”

f. Kekurangan media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “Menurut bapak apa saja kekurangan media pembelajaran berbasis video” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“Biaya yang mahal, komunikasi cenderung satu arah disini guru harus lebih kreatif, memakan waktu yang lumayan lama”

- g. Kendala dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “menurut bapak kendala-kendala apa yang dihaapi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video” “Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran, sarana media video pembelajaran yang masih kurang”

Berdasarkan wawancara dengan GMP SMK Al-Hikmah 2 Garut Peneliti bertanya “apa harapan bapak berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video” Guru memaparkan jawaban sebagai berikut:

“harapan saya untuk kedepannya yaitu, dalam media pembelajaran lebih dikembangkan lagi, sarana media pembelajaran lebih dikembangkan dan di tingkatkan”

- h. Berdasarkan hasil wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video masih ada kendala-kendala beserta kekurangan dalam pembelajaran menggunakan media berbasis video.

7. Hasil Observasi

Data yang diperoleh dari lapangan saat mengamati guru mata pelajaran pemrograman kelas X peneliti menemukan jawaban dari aspek-aspek yang di temui jawaban guru ini menjawab semuanya YA

Tabel Hasil observasi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19.

Aspek yg Diamati	Pemunculan Hasil temuan		Ket
	Ya	Tdk	
Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√		Guru selalu menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√		Guru selalu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan KD
Guru menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	√		Sebelum pembelajaran dimulai guru selalu menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan

			perkembangan peserta didik
Guru menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran	√		Guru selalu menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran
Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai	√		Ketika pembelajaran di mulai Guru menyampaikan kompetensi yang akan di capai
Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi pelajaran	√		Sebelum pembelajaran dimulai guru selalu melakukan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran
Guru mengaitkan materi pelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√		Guru selalu mengaitkan pelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan
Guru mengaitkan materi dengan realita kehidupan	√		Guru selalu mengaitkan materi dengan realita kehidupan
Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√		Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai
Guru melaksanakan pembelajaran	√		Guru selalu melaksanakan pembelajaran
Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√		Ketika pembelajaran guru selalu menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa
Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif	√		Guru selalu menggunakan media pembelajaran secara efektif
Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√		Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien
Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√		Guru selalu mengutamakan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran
Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√		Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancer

Guru memantau kemajuan belajar siswa	√		Guru selalu memantau kemajuan belajar siswa
Guru melaksanakan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa	√		Guru selalu melaksanakan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa
Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√		Ketika proses pembelajaran guru selalu menyusun rangkuman pembelajaran
Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√		Guru selalu memberikan tugas pengayaan tindak lanjut

a. Hasil Analisis observasi

Pada saat melaksanakan observasi, peneliti melihat guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, hal ini dilihat dari keseluruhan aspek yang ada guru telah melaksanakan pembelajaran dan sesuai dengan pedoman yang telah di buat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti dengan guru sewaktu penelitian beberapa aspek yang di amati oleh peneliti yaitu diantaranya tentang penggunaan video pembelajaran, keefektifan video pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Dari aspek-aspek yang diamati dalam pembelajaran berbasis video ini guru telah melakukan pembelajaran yang sesuai.

Dari hasil pengamatan observasi peneliti menyimpulkan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video pembelajaran sudah layak digunakan bila dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat dan hasil jawaban semua menjawab YA.

B. Pembahasan

1. Dalam artikel ini, penulis bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 pada kelas X di SMK Al-Hikmah 2 Garut. Artikel ini dilakukan dengan penyebaran angket, wawancara dan observasi untuk mengetahui tingkat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran daring, adapun jumlah sampel penelitian adalah sebanyak 16 peserta didik dan 1 guru. Adapun Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi COVID-19, adapun implementasi dari pembelajaran berbasis video ini dirasa cukup mrmbantu, hal tersebut di buktikan oleh hasil angket yang menunjukan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 77% yang berkategori Kuat.

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi COVID-19, adapun untuk implemntasinya ada

beberapa tahapan, 1) tahapan pembuatan video pembelajaran berupa perencanaan, 2) pengadaan, 3) penyimpanan, dan 4) evaluasi dalam media pembelajaran, lalu di bagikan melalui WhatsApp group. Sedangkan isi dari video pembelajarannya sudah rinci dan detail terkait materi yang di sampaikan guru kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Pada dasarnya media pembelajaran secara sederhana bisa dikatakan bahwa alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat. Fungsi dari media pembelajaran disini yaitu untuk menarik perhatian siswa yang dimana terkadang siswa kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dan susah dicerna, selanjutnya untuk memperjelas penyampaian pesan yang artinya terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan, lalu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, menghindari kesalahan tafsir, mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, dengan adanya media pembelajaran jadi akan mempermudah guru dalam penyampaian sebuah materi pelajaran kepada peserta didik. Sejalan yang dikatakatan oleh Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si anak untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar[13]. Lalu Sadiman menjelaskan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin[14]. Berdasarkan pernyataan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa Pada dasarnya ada beberapa macam media pembelajaran yaitu : Media cetak, media audio, media audio visual, multimedia interaktif, E-learning, media realia. Dari beberapa macam media pembelajaran diatas, peneliti akan membahas tentang media audio visual karena peneliti ingin mengetahui tingkat implementasi media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pemrograman.

Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna, dan disertai penjelasan berupa tulisan, suara, alat bantu ini juga merupakan alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan dapat menularkan pengetahuan, ide, serta sikap peserta didik.

Menurut Hermawan media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman meliputi media yang dapat dilihat dan didengar[15]. Karakteristik dari media audio visual ini yaitu memiliki unsur suara dan unsur gambar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang diperoleh data hasil angket siswa kelas X SMK AL-HIKMAH 2 Garut menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 77% yang berkategori Kuat. Skor tersebut didapat berdasarkan empat kriteria aspek yang telah ditentukan pada instrumen angket, keempat aspek tersebut diantaranya desain Pembelajaran, Komunikasi audio dan Komunikasi visual, penggunaan juga durasi/waktu. Pada aspek desain pembelajaran dikatakan bahwa setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 5 butir pertanyaan diantaranya 8, 9, 10, 12, dan 11 menunjukkan nilai rata-rata 72% yang bermakna bahwa nilai desain pembelajaran dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat.

Selanjutnya pada aspek komunikasi audio dan komunikasi visual setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 6 butir pertanyaan diantaranya 2, 1, 3, 6, 4 dan 5 menunjukkan nilai rata-rata 80% yang bermakna bahwa nilai Komunikasi audio dan Komunikasi visual dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat. Sedangkan pada aspek penggunaan setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 2 butir pertanyaan diantaranya 13 dan 7 menunjukkan nilai rata-rata 76% yang bermakna bahwa nilai Penggunaan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat. Yang terakhir pada aspek durasi/waktu setelah diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 2 butir pertanyaan diantaranya 14 dan 15 menunjukkan nilai rata-rata 79% yang bermakna bahwa nilai Durasi/waktu dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dimasa Pandemi Covid-19 menunjukan kriteria Kuat.

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video tentunya telah melakukan berbagai perencanaan yang dirancang agar dapat terlaksana dengan baik, namun terlepas dari itu pasti ada faktor kendala yang dialami yaitu dalam proses pelaksanaan atau penggunaannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan GMP guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran, sarana media video pembelajaran yang masih kurang. Begitupun sebaliknya berdasarkan hasil penelitian ada Kemudahan dalam menggunakan media berbasis video pembelajaran dilihat dari wawancara peneliti dengan guru yaitu

dengan menggunakan video siswa lebih mudah paham karena siswa merasa seperti mengalami sendiri apa yang dipelajari. Sehingga materi lebih mudah diserap.

Kelebihan media audio visual disini yaitu bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sedangkan kelemahan dari media audio visual ini lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.

Dari hasil pengamatan observasi peneliti menyimpulkan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video pembelajaran sudah layak digunakan dan berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh oleh peneliti dengan guru sewaktu penelitian beberapa aspek yang di amati oleh peneliti yaitu diantaranya tentang penggunaan video pembelajaran, keefektifan video pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Dari aspek-aspek yang diamati dalam pembelajaran berbasis video ini guru telah melakukan pembelajaran yang sesuai.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa dengan implementasi media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pemrograman di masa pandemi covid-19 sangat membantu pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran daring berlangsung.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi COVID-19, adapun implementasi dari pembelajaran berbasis video ini dirasa cukup mrmbantu, hal tersebut di buktikan oleh hasil angket yang menunjukan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 77% yang berkategori Kuat.

Pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis. Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman dimasa Pandemi COVID-19, adapun untuk implemntasinya ada beberapa tahapan, 1) tahapan pembuatan video pembelajaran berupa perencana, 2) pengadaan, 3) penyimpanan, dan 4) evaluasi dalam media pembelajaran, lalu di bagikan melalui WhatsApp group. Sedangkan isi dari video pembelajarannya sudah rinci dan detail terkait materi yang di sampaikan guru kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dikemukakan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penambahan motivasi belajar peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pemrograman pada pembelajaran daring.

b. Bagi Orang Tua

Orang tua dan anggota keluarga secara aktif mengawasi dan mengkomunikasikan berbagai hal baik perihal belajar peserta didik pada pembelajaran daring maupun segala permasalahan yang dihadapi proses belajarnya.

c. Bagi Guru

Guru wali kelas maupun guru mata pelajaran diharapkan memiliki kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video bagi peserta didik. pendidik sebagai pengajar, tentunya harus memiliki kreativitas dalam mengajar terutama dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, senang dan semangat dalam belajar terutama pada pembelajaran daring. pendidik diharapkan mampu menjadi motivator dan fasilitator bagi peserta didiknya. dengan begitu akan merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Jika pendidik mengajar dengan menarik dan mempersiapkan media pembelajaran yang menarik, hal ini akan secara otomatis apabila pelajaran yang dapat disenangi dan dipahami dengan baik oleh peserta didik tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Keterbatasan proses dan hasil penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari keterbatasan peneliti dalam mengelola kegiatan penelitian. Oleh karena itu kepada peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada dan perlu memberikan informasi-informasi baru yang berkaitan dengan judul yang sama demi kesempurnaan penelitian, sehingga hasil yang didapatkan akan menjadi lebih baik lagi dan terus menerus menjadi dasar acuan untuk penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya, dan Terima Kasih untuk SMK Al Hikmah 2 Garut yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini dan juga untuk semua pihak atas dukungan selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UUD, "Permendiknas no. 22 tahun 2006," 2006.
- [2] S. basri Djamarah, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. hal 22., 2012.
- [3] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RinekaGrafindo Persada, 2003.

- [4] A. Ronald, *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers., 1987.
- [5] Azhar A., *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hal 4., 2011.
- [6] B. dan F. M. Wibawa, *Media Pengajaran*. Jakarta: Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 2003.
- [7] Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [8] A. & M. M. Januszewski, *Educational Technology : A Defenition with Commentary*. Bloomington, IN: AECT, 2008.
- [9] L. J. Briggs, *Instructional design : principles and applications*, 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publ. hal. 132., 2009.
- [10] O. Hamalik, *Media Pendidikan*,. Bandung: Citra Aditya Bakti. hal 5., 2009.
- [11] E. Wicaksana, "Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 117–124, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i2.1937.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. hal 34., 2017.
- [13] Y. M., *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*, 8th ed. Jakarta: Atos Bekerja sama dengan Pustekom Diknas. hal 458., 2012.
- [14] et. al Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- [15] A. H. Sulaeiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia, 2005.