

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO UNTUK PESERTA DIDIK MAUPUN PENDIDIK TINGKAT SMA SEDERAJAT DAN DIBAWAH

Rudi Haryadi¹, Sekar Nurfitta Kinanti^{2,*}

^{1,2}Pendidikan Fisika, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Corresponding author email: 2280200016@untirta.ac.id

Info Artikel

Diterima:

30 Oktober 2022

Disetujui:

25 Desember 2022

Dipublikasikan:

31 Desember 2022

Abstrak:

Artikel ini mengkaji lebih dalam mengenai keterkaitan pengembangan bahan ajar menggunakan video pembelajaran dengan hasil belajar suatu mata pelajaran peserta didik tingkat SMA/SMK sederajat dan dibawahnya, dengan demikian tujuan artikel ini dibuat adalah agar pembaca mengetahui manfaat penggunaan video dalam pembelajaran seperti efektifitas video dari segi pembuatan dan pemaparan, tingkat minat peserta didik, hasil belajarnya, motivasinya serta pemikiran kritisnya. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah menganalisis beberapa jurnal terkait topik pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran melalui situs *Google Scholar*, kemudian menarik inti dari setiap jurnal seperti metode penelitian, hasil penelitian beserta kesimpulannya. Dari jurnal-jurnal tersebut, didapatkan kesimpulan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa (1) penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, (2) peserta didik menjadi aktif bertanya dan mengikuti proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis video pembelajaran dan yang telah disediakan, (3) video pembelajaran yang unik dapat bisa dibuat secara mudah oleh pendidik di segala umur dengan menggunakan aplikasi komputer, (4) Penerapan media pembelajaran berbasis video dikategorikan layak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: Berpikir kritis, Minat, Motivasi, Video Pembelajaran

Abstract :

This article examines deeper about relationship between the development of teaching materials using learning videos and the learning outcomes of a subject for high school/vocational high school students and below, thus the purpose of this article is to make readers aware of the benefits of using video in learning such as the effectiveness of videos in terms of making and exposure, the level of interest of students, learning outcomes, motivation and critical thinking. The method used in this study is to analyze several journals related to the topic of developing learning video-based teaching materials through the Google Scholar site, then sum every each journal such as research methods, research results and conclusions. From these journals, it was concluded that research results showed (1) the use of learning videos was able to improve student learning outcomes, (2) students became active in asking questions and following the learning process using teaching materials based on learning videos and those that had been provided, (3) unique learning videos can be

made easily by educators of all ages using computer applications, (4) the application of video-based learning media is categorized as feasible to improve students' critical thinking skills.

Keywords: Critical Thinking, Interests, Motivation, Learning Videos

PENDAHULUAN

Terdapat beberapa pendapat terkait definisi “pengembangan” diantaranya adalah yang dikemukakan oleh Seels dan Richey bahwa pengembangan merupakan proses menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik. Gatot (2008) memaparkan bahwa pengembangan dapat dimaknai sebagai tindakan menyediakan sesuatu dari tidak tersedia menjadi tersedia atau melakukan perbaikan-perbaikan dari sesuatu yang tersedia menjadi lebih sesuai, lebih tepatguna dan lebih dayaguna”. Pendapat sebelumnya diperjelas dan disesuaikan kembali oleh Banathy mengenai bahan ajar bahwa pengembangan bahan ajar adalah suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan lebih efisien.

Menurut Syahid (2003), pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran. Beliau menjelaskan lebih lanjut bahwa tidak hanya didasari atas kepentingan pengembangan saja namun alternatif/jalan lain untuk pemecahan masalah pembelajaran karena sejatinya peserta didik tidak hanya berinteraksi kepada pendidik, tetapi dengan sumber belajar yang sedang dipakai untuk mencapai target yang diinginkan.

Beberapa pernyataan yang dikemukakan oleh para penulis terkait tujuan dari pengembangan bahan ajar, seperti Gatot (2008) yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar memiliki tujuan terencana, yaitu:

1. Mempersiapkan kegiatan pembelajaran dalam berbagai situasi supaya dapat berlangsung secara optimal.
2. Meningkatkan motivasi pengajar untuk mengelola kegiatan belajar mengajar.
3. Mempersiapkan kegiatan belajar mengajar dengan mengisi bahan-bahan yang selalu baru, ditampilkan dengan cara baru dan dilaksanakan dengan strategi pembelajaran yang baru pula.

Kemudian Mbulu (2004:6) menyatakan bahwa terdapat empat tujuan diadakannya pengembangan bahan ajar, yaitu:

1. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan pembelajaran.
2. Tersusunnya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing.
3. Tersintesis dan terurutkannya topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis.
4. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinu mengacu pada perkembangan IPTEK.

Disisi lain, Kemendiknas (2007) merumuskan tiga tujuan pengembangan bahan ajar, yaitu:

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun pengajar.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Dari beberapa tujuan-tujuan yang telah dipaparkan oleh berbagai peneliti diatas, maka agar dapat terwujud, pengembangan bahan ajar harus didasari oleh prinsip-prinsip tertentu. Mbulu (2004:8) sendiri memberikan tujuh prinsip pengembangan bahan ajar, yaitu:

1. Bertahap, artinya dilaksanakan mulai dari kelompok dan jenis mata pelajaran sampai dengan menetapkan isi dari setiap mata pelajaran.
2. Menyeluruh, artinya dilaksanakan dengan memandang isi setiap pelajaran secara menyeluruh tidak bagian per bagian.

3. Sistematis, artinya dilaksanakan dengan memandang isi mata pelajaran sebagai kesatuan utuh dan melalui proses yang berulang-ulang.
4. Fleksibel, artinya dapat menerima hal-hal baru yang belum tercakup dalam isi mata pelajaran pada saat pengimplementasiannya.
5. Validitas keilmuan, artinya bahan ajar didasarkan pada tingkat validitas dari topik yang ditata urutannya dan dijabarkan keterhubungannya harus kredibel alias benar-benar dapat dipercaya.
6. Berorientasi pada pebelajar, artinya harus sesuai dengan karakteristik pebelajar dan memperhatikan kebutuhan serta perhatian/minat pebelajar.
7. Berkesinambungan, artinya pengembangan bahan ajar merupakan proses yang tidak berhenti sekali jalan, tetapi merupakan proses yang menghubungkan setiap kegiatan pengembangan, yaitu merancang, mengevaluasi, dan memanfaatkan.

Syarat penyusunan bahan ajar adalah bagian dari panduan untuk membuat bahan ajar yang efektif dan efisien agar pembelajaran dapat diterapkan langsung ke pendidik maupun peserta didik sehingga memberikan keuntungan/ faedah satu sama lain. Tjipto Utomo dan Kees Ruijter (dalam Mbulu, 2004:88) menyampaikan syarat-syarat penyusunan bahan ajar sebagai berikut:

1. Memberikan orientasi terhadap teori, penalaran teori, dan cara-cara penerapan teori dalam praktik.
2. Memberikan latihan terhadap pemakaian teori dan aplikasinya.
3. Memberikan umpan balik tentang kebenaran latihan itu
4. Menyesuaikan informasi dan tugas sesuai tingkat awal masing-masing peserta didik.
5. Membangkitkan minat peserta didik.
6. Menjelaskan sasaran belajar kepada peserta didik.
7. Meningkatkan motivasi peserta didik.
8. Menunjukkan sumber informasi yang lain.

Sebagaimana yang Gatot (2008) paparkan, bahwasanya bagaimanapun juga bahan ajar yang baik harus memenuhi tuntutan kurikulum yang berisikan kompetensi-kompetensi yang telah ditentukan, hal ini mencakup materi-materi ajar yang terarah berikut kompetensi-kompetensi yang telah disesuaikan menurut kurikulum. Disamping itu, agar Bahan ajar dapat memberikan manfaat berupa keefektifan terhadap peserta didik maka, perlu ditonjolkan dari segi kemenarikan dan penggunaan bahasa. Greene & Petty (dalam Hakim 2001) menyatakan bahwa ciri bahan ajar yang berkualitas adalah pertama, dapat menarik perhatian. Kedua, membangkitkan motivasi belajar. Ketiga memuat ilustrasi yang menarik. Keempat, penggunaan bahasa yang jelas. Kelima, adanya keterkaitan dengan pelajaran yang lain, dan keenam, terhindar dari konsep yang samar-samar.

METODE PENELITIAN

Berikut adalah jurnal yang dipakai untuk dibahas di artikel ini; (1) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD, (2) Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dengan Camtasia Studio Bagi Guru di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan-Magelang, (3) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Imam Puro Sutoragan Menggunakan Video Pembelajaran, (4) Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Menggunakan Powtoon dan Movavi Video Editor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Untuk jurnal “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD”, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dimana produk dihasilkan berupa video pembelajaran tematik lalu menguji keefektifan video tersebut untuk peserta didik kelas 1 SDN Gondoriyo 02 Kecamatan Bergas. Subjek penelitian disini adalah media video pembelajaran dan 23 peserta didik kelas 1 SD yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2019 bertempat SDN Gondoriyo 02 Kecamatan Bergas. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, tes dan angket. Variabel penelitian terbagi dua yaitu variabel bebas (X) yang merupakan video pembelajaran tematik yang dipakai dan variabel terikat (Y) yang merupakan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan 3 tahapan model pengembangan yang mengacu pada Borg & Gall (1938) dalam

Sukmadinata (2013:184-185) yang meliputi 1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap penyusunan draf produk, (3) tahap pengembangan dan evaluasi.

Untuk jurnal “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dengan Camtasia Studio Bagi Guru di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan-Magelang”, penelitian ini menggunakan pendekatan terapan, dimana pendidik menjadi target penelitian untuk mengaplikasikan langkah per langkah cara membuat video pembelajaran yang sesuai menggunakan aplikasi komputer *Microsoft Powerpoint* dan *Camtasia Studio*.

Untuk jurnal “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Imam Puro Sutoragan Menggunakan Video Pembelajaran”, penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis hasil observasi dan teknik analisis kuantitatif untuk menganalisis hasil belajar setiap siklusnya. Target penelitian adalah 14 peserta didik kelas 5 MI Imam Puro Sutoragan. Mengikuti model Kemmis dan MC Taggart untuk tahapan dalam pelaksanaan, maka tahapan penelitian ini meliputi 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan siklus atau putaran yang artinya ketika sudah melalui langkah (4) maka kembali lagi ke langkah (1). Dengan tema yang telah ditentukan, penelitian ini akan dilakukan secara 2 siklus untuk mengetahui seberapa efektif video pembelajaran bagi peserta didik dalam memahami materi pencernaan pada hewan maupun manusia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi, (2) butir soal evaluasi, (3) lembar wawancara, dan (4) lembar catatan lapangan. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan video pembelajaran. Butir soal evaluasi menggunakan instrumen butir soal untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan, tes ini dipakai untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan video pembelajaran. Lembar wawancara digunakan untuk mengetahui respon siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Lembar catatan lapangan digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dalam pembelajaran yang belum terekam pada lembar observasi.

Untuk jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Menggunakan Powtoon dan Movavi Video Editor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dimana produk divalidasi oleh tiga validator ahli bahan ajar dan dua validator ahli media serta diadakannya tahap perbaikan desain. Dengan adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian, peneliti disini menggunakan 5 dari 10 tahapan model pengembangan Borg dan Gall dalam Sugiono (2016:29) yaitu (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) membuat desain produk, (4) validasi oleh para ahli, dan (5) tahap perbaikan desain. Penilaian validasi berupa angket yang berisi 23 indikator penilaian untuk validasi bahan ajar dan 16 indikator penilaian untuk validasi media dengan masing-masing penilaian menggunakan skala *Likert* 1-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD

Sebelum produk (video pembelajaran) dirilis ke peserta didik, hasil validasi ahli menyatakan bahwa video mendapat rata-rata skor 3 dengan kategori baik untuk aspek tampilan media, isi materi media, bahasa, dan kepraktisan, kemudian mendapat rata-rata skor 3 dari segi aspek kesesuaian dengan tema pembelajaran dan ketepatan media dengan prinsip pembelajaran, dan mendapat rata-rata skor 3,1 dengan kategori baik untuk aspek daya tarik, motivasi, karakter, dan manfaat media video pembelajaran untuk peserta didik.

Pada hasil *pretest* (sebelum menggunakan video pembelajaran), hasil *posttest* (setelah menggunakan video pembelajaran), dan hasil angket respon peserta didik, dari 23 peserta didik yang dipaparkan dalam tabel-tabel berikut,

Tabel 1. Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*

| Ketuntasan | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|--------------|----------------|------------|-----------------|------------|
| | Jumlah | Persentase | Jumlah | Persentase |
| Tuntas | 12 | 52% | 17 | 74% |
| Tidak tuntas | 11 | 48% | 6 | 26% |

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Media Video Pembelajaran

| Respon Peserta Didik | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|----------------------------|----------------------|------------|
| Peserta Didik Senang | 20 | 86% |
| Peserta Didik Tidak Senang | 3 | 14% |

Tabel 1 dan 2 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sangat senang dan antusias dengan pembelajaran yang meliputi video pembelajaran walaupun terdapat 14% peserta didik yang kurang menyukai dan persentase *posttest* yang tidak tuntas sebesar 26%. Akhir kata, video pembelajaran yang telah diuji disini bisa dipadukan dengan bahan ajar lain dan dipakai dimana saja sehingga efektif untuk menunjang kebutuhan materi peserta didik kapanpun secara mandiri, peneliti berharap penelitian video pembelajaran ini mampu menginspirasi pembaca untuk membuat video pembelajaran dengan tema lainnya yang menyesuaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, peneliti menyarankan untuk video pembelajaran berikutnya dikembangkan lebih baik kedepannya dari segi desain, interaktif terhadap peserta didik, dan unik sehingga peran pendidik dalam menyajikan bahan ajar berbasis video pembelajaran sangatlah vital.

(2) Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dengan Camtasia Studio Bagi Guru di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan-Magelang

30 Pendidik (subjek penelitian) dikumpulkan dalam satu ruangan dan telah menyiapkan komputer dengan syarat telah terinstal aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *Camtasia Studio* dan masing-masing kompatibel. Peneliti memulai langkah pertama dengan memaparkan penjelasan cara menggunakan *Camtasia Studio* seperti membuat proyek baru (bahan ajar), mengenal menu-menu di aplikasi tersebut, memberi *watermark*, menambahkan efek transisi dan *callout*, dan produksi dan distribusi hasil rekaman. Para pendidik diarahkan untuk membuat *outline* berupa daftar materi yang akan disampaikan dalam video dan sketsa tampilan terlebih dahulu sebelum mengeksekusinya di *Camtasia Studio*. Aplikasi *Microsoft Powerpoint* disini berguna untuk menunjang materi yang akan disampaikan yang nantinya akan dikolaborasi dengan fitur *Camtasia Studio*. Setelah para pendidik terlihat cukup familiar dengan menu-menu di *Camtasia Studio* dan bahan baku telah disiapkan, peneliti mengarahkan para pendidik untuk mengkreasikan video pembelajaran yang akan dibuat berdasarkan bahan ajarnya masing-masing dimana *outputnya* adalah video pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik.

Tidak membutuhkan dasar pemrograman untuk dioperasikan, penggunaan aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *Camtasia Studio* sangatlah mudah diaplikasikan untuk pendidik di segala umur sehingga mampu memberikan video pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didik dengan syarat pendidik mampu mengkreasikan video tersebut sehingga menarik perhatian audiensnya.

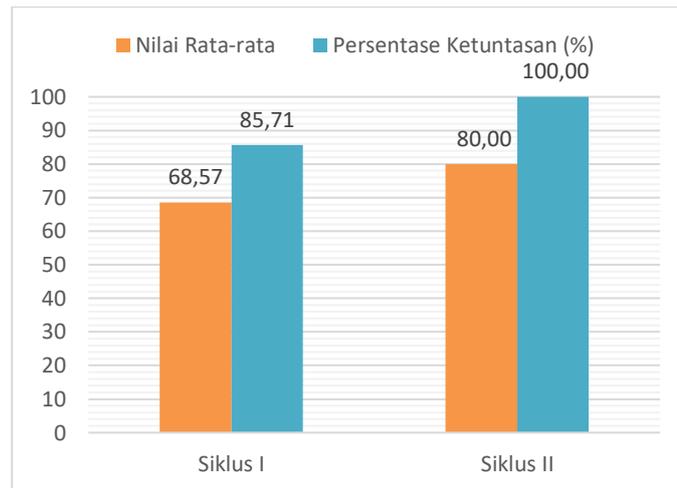
(3) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Imam Puro Sutoran Menggunakan Video Pembelajaran

Pada kedua siklus diadakan 4 tahapan yaitu (1) pelaksanaan, dimana pendidik memulai kelas dengan membaca doa bersama dan memberikan apersepsi, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menonton video pembelajaran sesuai materi yang diuji, dan terakhir kegiatan penutup yaitu pendidik mengulas kembali materi di video tersebut, membuka sesi tanya jawab, dan meminta peserta didik untuk bercerita ulang, (2) pengamatan, pada tahapan ini peneliti mengamati bagaimana peserta didik merespon video pembelajaran dari awal hingga akhir, bagaimana pendidik memberikan apersepsi, dan perilaku peserta didik selama penelitian berlangsung, (3) pengesanan, dimana peserta didik dites sesuai menonton video pembelajaran yang berkaitan, dan terakhir yaitu (4) refleksi, berupa kegiatan untuk merencanakan perbaikan-perbaikan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Indikator keberhasilan dalam penelitian dilihat dari hasil belajar siswa kelas V MI Imam Puro Sutoran pada setiap siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi (1) nilai rata-rata siswa lebih dari 70 dan (2) presentase ketuntasan Pengembangan Bahan Ajar ... (Rudi Haryadi, Sekar Nurfitia Kinanti) hal:169-176

belajar klasikal lebih dari 85%. Dari 14 peserta didik selaku target penelitian, berikut hasil penelitian yang telah dilakukan

Tabel 3. Perbandingan Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1 dengan Siklus 2

| | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Nilai Rata-rata | Jumlah Peserta Didik Tuntas | Persentase Ketuntasan |
|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------------------|-----------------------|
| Siklus 1 | 50 | 80 | 68,57 | 12 | 85,71% |
| Siklus 2 | 70 | 90 | 80 | 14 | 100% |



Gambar 1. Grafik Peningkatan hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan belajar klasikal di siklus pertama sebesar 85,71% menjadi 100% di siklus kedua, artinya indikator penelitian ini telah terpenuhi sehingga siklus berikutnya tidak dilanjutkan. Peneliti berhasil membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan dari segi keaktifan dan hasil belajar peserta didik, namun demikian temuan-temuan kecil/ ketidakkondusifan yang ditemukan di siklus II ini akan tetap menjadi perhatian bagi pembaca agar meminimalisir kemunculan tersebut saat sesi pembelajaran berlangsung.

(4) Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Menggunakan Powtoon dan Movavi Video Editor terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah video menggunakan *Powtoon* dan *Movavi Video Editor*. Terdapat 23 aspek indikator penilaian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini yang terbagi menjadi tiga aspek, terdiri dari: aspek kelayakan materi (8 indikator), aspek kelayakan pembelajaran (9 indikator) dan aspek kelayakan kebahasaan (5 indikator). Penilaian validitas dinilai menggunakan skala 1–5 dengan kategori 1 (sangat kurang baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), dan 5 (sangat baik) dengan tingkat persentase kelayakan $0\% > \text{skor} \leq 36\%$ (sangat kurang valid), $36\% > \text{skor} \leq 52\%$ (kurang valid), $52\% > \text{skor} \leq 68\%$ (cukup valid), $68\% > \text{skor} \leq 84\%$ (valid), dan $84\% > \text{skor} \leq 100\%$ (sangat valid).

Tabel 4. Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi

| Analisis | Validator | | |
|-----------|-----------|--------|--------|
| | 1 | 2 | 3 |
| x | 80 | 92 | 104 |
| x_i | 115 | 115 | 115 |
| $p\%$ | 69,56% | 80% | 90,43% |
| \bar{x} | | 79,99% | |
| Kriteria | | Valid | |

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, bahan ajar yang dikembangkan memiliki nilai 276 dari 345 yang jika dipersentasekan mendapat nilai 79,99%. Artinya, bahan ajar berbasis video yang dikembangkan berada di kategori valid, dengan rentang nilai $68\% > \text{skor} \leq 84\%$.

Tabel 5. Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

| Analisis | Validator | |
|-----------|-----------|--------------|
| | 1 | 2 |
| x | 68 | X |
| x_i | 80 | X_i |
| $p\%$ | 85% | P% |
| \bar{x} | | 87,50% |
| Kriteria | | Sangat Valid |

Hasil validasi dari ahli media memberikan penilaian untuk bahan ajar yang dikembangkan yaitu nilai 140 dari 160 yang jika dipersentasekan mendapat nilai 87,50%. Artinya, bahan ajar berbasis video yang dikembangkan berada di kategori sangat valid, dengan rentang nilai $84\% > \text{skor} \leq 100\%$. Walaupun dikatakan bahan ajar berupa video pembelajaran ini telah lolos validasi dari kedua sisi ahli materi dan ahli media, video pembelajaran ini masih membutuhkan beberapa revisi dari segi kelengkapan dan kesesuaian contoh terhadap materi dan keserasian warna *background* dengan warna tulisan dan gambar di video tersebut.

KESIMPULAN

Bahan ajar yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Di tingkat unit akademik, standar kompetensi lulusan ditetapkan oleh pemerintah, namun bagaimana cara mencapainya dan materi apa yang akan digunakan, diserahkan kepada pendidik profesional dengan menggunakan materinya sendiri. Pentingnya pertimbangan karakteristik target dikarenakan materi yang dikembangkan oleh orang lain seringkali tidak cocok untuk siswa. ketidakcocokan tersebut didasari oleh lingkungan sosial, geografi, budaya, dll. Sehingga, bahan ajar yang dikembangkan secara mandiri dapat disesuaikan dengan spesifikasi tujuan masing-masing pendidik sesuai dengan keperluannya sehingga pengembangan bahan ajar yang sedang diimplementasikan mampu menjawab atau memecahkan masalah dan kesulitan peserta didik dalam belajar. Materi pembelajaran yang sulit dipahami siswa atau sulit dijelaskan oleh guru seperti materi yang abstrak, kompleks, atau asing, dapat diatasi dengan dikembangkannya bahan ajar yang tepat seperti menjelaskan sesuatu yang abstrak dengan cara menggunakan gambar, foto, diagram, skema, dll. yang dirangkum dalam bentuk video pembelajaran. Dengan turut andilnya pendidik dalam membuat video pembelajaran mandiri, maka peserta didik akan terdorong minat belajarnya, termotivasi untuk belajar bahkan membuat video pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya, sehingga secara tidak langsung, hasil belajar peserta didik yang sudah termotivasi karena video pembelajaran tertentu akan memberikan hasil yang signifikan kearah positif dari sebelumnya.

REFERENSI

- A.M Munawar (2019). Mengapa guru perlu mengembangkan Bahan Ajar. Diakses tanggal 8 September 2022
https://www.academia.edu/38926110/Mengapa_guru_perlu_mengembangkan_Bahan_Ajar

- Hidayat, W. A., & Harjono, N. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 SD. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3 (11), 1452-1464.
- Ihtiari, D. A. T., & Nasiroh, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Imam Puro Sutoran Melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Video. *As-Sibyan*, 5(1), 1-13.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sholeh, M., Suraya, S., & Suraya, I. (2018). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Dengan Camtasia Studio Bagi Guru Di Smk Muhammadiyah 2 Muntilan-Magelang. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 192-199.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa timur: CV Pustaka Abadi.
- W. Didin. (2012, 22 Januari). Konsep Pengembangan Bahan Ajar. Diakses tanggal 8 September 2022 dari <http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konsep-pengembangan-bahan-ajar>