

PEMBELAJARAN MANDIRI BERBASIS VIDEO 3GP

Barnawi

Dosen STKIP Islam Ta'alimul Huda Bumiayu

Abstract

Potency of the high absorption obtained if learning in effective. Effective learning occurs when students are placed as individual active and direct contact with the subject matter.

This research aims to reduce the limitations of the tool (a computer or laptop) and maximizing existing facilities (hand phone) with the aim of achieving effective learning that puts students as subjects of learning.

This study is a research field for conducting comparative academic performance of two models of learning. The first learning model is simulation learning and the second model is self-learning via mobile facility. Self-learning materials in this research is the material in the form of video 3GP and transferred to the student's mobile. The research population is 85 students and a sample taken by 70 students. The data in this study is the performance of students from simulation learning model and self-learning model based 3GP video. Data analysis using Inferential statistical, namely the t-test. Data analysis was performed after the fulfillment of the requirements for normality of data.

The results of hypothesis testing obtained the results as following:

The value t count bigger than t table ($5.957 > 2.025$). Thus H_a is received and H_o is rejected (significance below or equal to 0.05 so H_a is received). Means that there are significant differences between simulation learning model and self-learning model based 3GP video.

Keywords: Learning Media, 3GP Video.

Pendahuluan

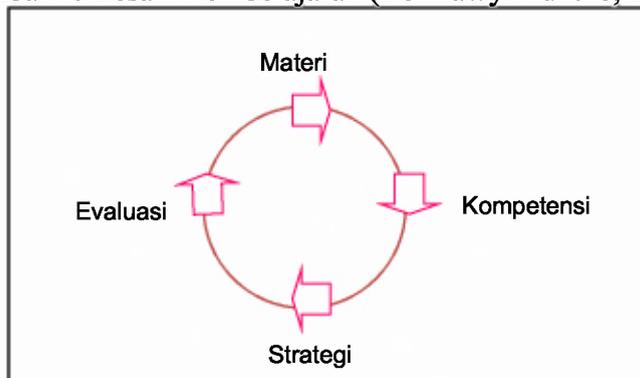
Kualitas pembelajaran menjadi kunci dalam peningkatan sumber daya manusia. Pembelajaran yang berkualitas merupakan pembelajaran yang terencana dan sengaja diciptakan (*intentional learning*), bukan belajar yang terjadi secara insidental (*incidental learning*). Gagne (dalam: Benny A. pribadi, 2009), menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Sejalan dengan pendapat Gagne, Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (dalam: Benny A. pribadi, 2009), menyatakan bahwa pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik. Dari kedua pendapat di atas, kata yang perlu digarisbawahi adalah adanya unsur sengaja diciptakan yang secara implisit menggambarkan bahwa kesengajaan tersebut disusun secara sistematis dengan menyesuaikan kondisi lapangan. Dengan demikian penyusunan *lesson plan* harus benar-benar faktual dan terukur operasionalnya.

Pembelajaran yang diciptakan membutuhkan perencanaan yang matang, sesuai alokasi waktu, mengandung setidaknya satu kompetensi dasar, terdapat langkah-langkah pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan faktor pendukung lainnya, menyajikan model evaluasi, dan menunjukkan sumber referensi yang digunakan.

Desain pembelajaran merupakan kegiatan yang penting untuk dilaksanakan sebelum seorang guru melaksanakan aktifitas pembelajaran di kelas. Desain sistem pembelajaran terdiri atas empat komponen yang memiliki hubungan fungsional antara materi pembelajaran, kompetensi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hubungan keempat komponen tersebut digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Pembelajaran (Bermawy Munthe, 2010):

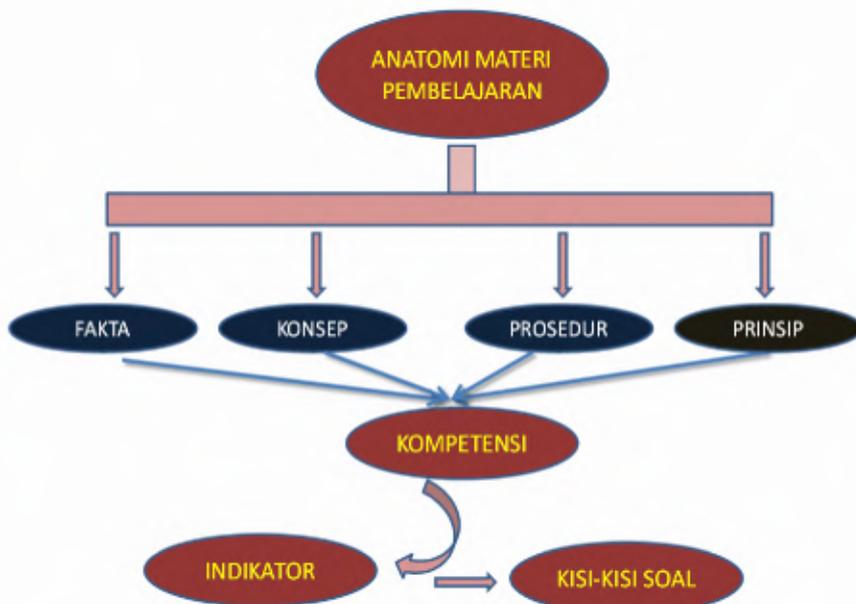


Materi pembelajaran secara anatomis terdiri atas materi yang berisikan sekumpulan fakta (memuat subjek pelaku/tokoh, tempat kejadian, dan waktu), konsep (berisi definisi, eksplanasi atas suatu teori, dan identifikasi dari suatu objek), prosedur (berupa urutan yang sifatnya mekanis), dan

prinsip (dalam bentuk dalil, hukum, atau aksioma). Kompetensi dari suatu mata pelajaran menggambarkan kemampuan yang harus dipenuhi berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan dari suatu materi pembelajaran.

Dengan demikian jelaslah kaitan hubungan fungsional antara materi dan kompetensi pembelajaran, karena sebelum menentukan kompetensi pembelajaran harus diurai terlebih dahulu anatomi dari suatu materi pelajaran. Hubungan antara anatomi materi pelajaran dan kompetensi pembelajaran akan bermuara pada penyusunan indikator dan perencanaan evaluasi pembelajaran. Hubungan keempat bagian tersebut penulis gambarkan dalam gambar 2 di bawah ini.

Gambar 2. Hubungan antara materi, kompetensi, dan kisi-kisi soal:



Strategi pembelajaran merupakan mata rantai ketiga yang menghubungkan antara materi pelajaran dan kompetensi dari suatu materi. Strategi yang ideal hendaknya linier dengan materi dan kompetensi yang dicapai. Sebagai contohnya, jika materinya berenang, maka kompetensinya adalah dapat berenang, dan strategi yang paling tepat adalah praktik renang.

Dewasa ini pembelajaran terus mengalami perkembangan, dari pembelajaran konvensional model *direct instruction* (pembelajaran langsung) yang terpusat pada guru (*teacher centered*) sampai pembelajaran

mutakhir yang dikenal dengan pembelajaran inovatif-progresif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*). Pembelajaran inovatif-progresif terdiri atas beberapa varian seperti pembelajaran konstruktivistik, model STAD, Jigsaw, sampai pembelajaran berbantuan komputer (*computer assisted instruction*).

Dari sekian banyak varian model pembelajaran, pembelajaran dengan bantuan komputer menjadi model yang paling banyak didiversifikasikan. Komputer, suatu mesin yang selalu mengalami perkembangan pesat berperan penting dalam proses belajar. Melalui komputer dapat membuat suatu modul pembelajaran, sehingga dengan adanya modul ini orang-orang yang ingin belajar tetapi memiliki keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dapat belajar di waktu yang diinginkannya.

Kemunculan berbagai varian dalam pembelajaran berorientasi pada satu hal yakni pembelajaran yang efektif yang ditandai oleh kinerja akademik yang tinggi. Magnesen (dalam Dryden dan Vos, 2000), menyatakan bahwa individu akan belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Berpijak dari apa yang dinyatakan Magnesen, semestinya dalam pembelajaran model yang dikembangkan adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai individu yang aktif dan mengedepankan praktik sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran.

Pembelajaran TIK yang didalamnya mengandung ketiga ranah pendidikan baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik memiliki karakteristik yang cocok dengan pembelajaran siswa aktif dan menekankan pada kegiatan praktik baik di sekolah maupun di rumah. Substansi yang ada dalam mata pelajaran TIK tidak akan optimal diserap oleh siswa jika pembelajarannya miskin praktik. Namun yang menjadi kendala untuk praktik di sekolah adalah rasio komputer yang tidak seimbang dengan jumlah siswa sehingga *use factor*-nya rendah. Sementara keterbatasan praktik di rumah yang dialami siswa adalah sedikitnya siswa yang memiliki komputer maupun laptop, sementara jika harus rental membutuhkan dana. Keterbatasan-keterbatasan inilah yang harus direduksi oleh guru pengampu TIK sehingga

dalam keterbatasan tersebut memunculkan inovasi pembelajaran.

Dibalik adanya keterbatasan alat (komputer atau laptop), ada satu kekuatan yang dimiliki oleh setiap peserta didik yakni HP (*hand phone*). HP ditangan siswa dapat menjadi media yang berpotensi positif juga negatif. Potensi negatif yang ada adalah penyalahgunaan HP sebagai media untuk mengakses informasi atau gambar asusila, sedangkan potensi positifnya adalah dapat sebagai media komunikasi yang efektif dan menjadi media untuk belajar. Kekuatan tersebut akan peneliti optimalkan yakni dengan memanfaatkan *hand phone* sebagai media belajar mandiri pengganti komputer ataupun laptop. Dari latar belakang masalah inilah peneliti menyusun penelitaian dengan judul: Pembelajaran Mandiri Berbasis Video 3GP.

Media Pembelajaran

Ada dua aspek penting dalam pembelajaran yakni media dan metode pembelajaran. Metode yang dipilih akan menentukan jenis media yang digunakan karena pada hakikatnya fungsi media sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru. Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2009), menyatakan bahwa media pembelajaran khususnya visual memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi media visual yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran.

Kemudian fungsi afektif dari media adalah dapat membangkitkan emosi siswa sehingga siswa menjadi subjek belajar yang menikmati setiap proses belajar. Fungsi kognitif media adalah mampu membangun struktur kognitif yang lebih lama dalam memori siswa sehingga daya ingat siswa menjadi lebih baik. Sedangkan fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang memiliki kelemahan dalam membaca.

Menurut Arsyad (2009), penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio dan model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkrit melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti letusan gunung Merapi atau proses dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Camtasia

Camtasia merupakan *software* (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation yang berguna untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Program Camtasia merupakan sebuah program aplikasi yang dapat berfungsi untuk video editing dan juga dapat digunakan untuk membuat video tutorial, selain itu program aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit file suara. Penggunaan program ini

termasuk mudah selain tampilannya yang memudahkan pengguna untuk mempelajarinya, pada saat menjalankan program ini pengguna juga di tuntun dengan tips-tips yang telah disediakan oleh program ini sehingga tidak menemui kesulitan walaupun baru pertama kali menggunakan program aplikasi ini.

Navigasi (kontrol) utama dalam Camtasia terdiri atas empat macam:

1. Record, berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop komputer.
2. Edit, berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop komputer.
3. Produce, berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah direcord dan diedit sebelumnya.
4. Share, berfungsi untuk finishing atau hasil akhir dari ketiga langkah sebelumnya (record, edit, dan produce).

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan tutorial dengan program aplikasi Camtasia adalah sebagai berikut:

1. Rancang alur video yang akan dibuat. Perancangan penting dilakukan agar video lebih terarah dan terorganisir.
2. Siapkan naskah video tutorial agar lebih mudah saat merekam dan memperkecil kesalahan.
3. Siapkan media penunjang lainnya seperti mikrofon, bahan presentasi, atau web cam bila diperlukan.
4. Camtasia merekam semua kegiatan yang ada didesktop komputer, jadi ada baiknya sebelum memulai recording, bersihkan desktop dari aplikasi lain yang tidak diperlukan agar tidak memperlambat proses rekaman.
5. Setting mouse komputer lebih pelan dari sebelumnya agar video seperti *real time*.

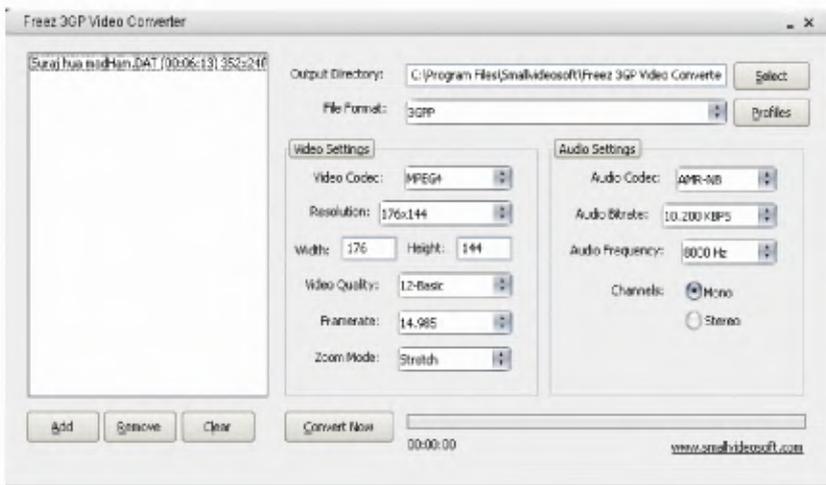
Video 3GP

Pada abad ini, *driver* perubahan adalah pertumbuhan progresif pada kelas menengah Asia yang direspon dengan kemajuan teknologi telekomunikasi. Dengan teknologi *mobile* (hand phone), konsumen bisa melakukan aktifitas apa saja, mulai dari *chatting*, perbankan, pesan barang,

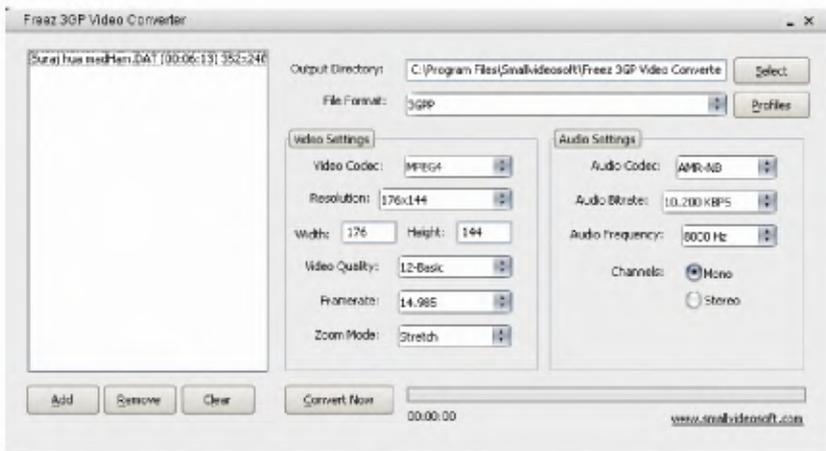
sampai berjejaring sosial (Rhenald Kasali, 2010).

Seiring berkembangnya teknologi, saat ini file video pada HP tidak lagi harus menggunakan 3GP, sekarang HP dapat memutar video hampir semua jenis file. Selain 3GP dapat diputar disemua jenis dan tipe Hp apapun, ukuran file 3GP juga kecil. Cara membuat video 3GP menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

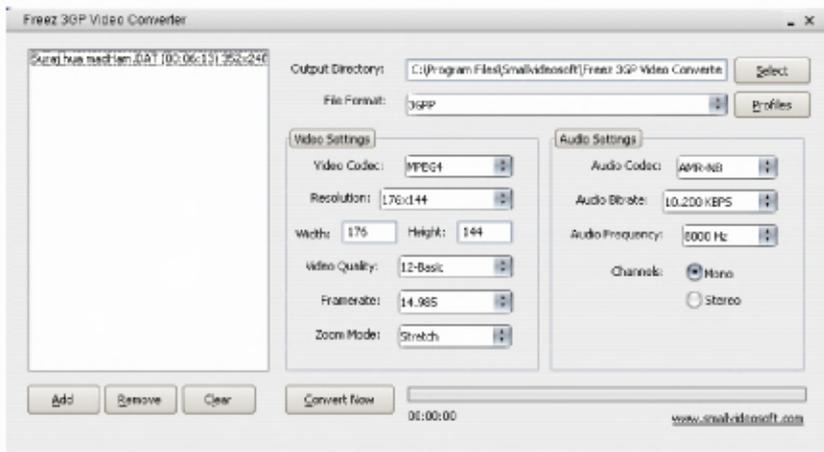
1. Download 3GP video converter dan extract hasil download tersebut dan instal;
2. Setelah selesai diinstal buka file tersebut dan klik “add”;
3. Plih file video yang akan dijadikan 3GP, dan klik open;



4. Setelah selesai memilih file video yang akan di convert, seting dulu penempatan file setelah di convert;



5. Kemudian klik “convert now”;



6. Tunggu sampai selesai;
7. Selesai.

Materi tutorial

Materi tutorial dalam penelitian ini adalah cara membuat mail merge dalam Word 2007. Adapun langkah-langkah adalah sebagai berikut:

1. Klik start;
2. Pilih program MS Word 2007;
3. Klik ribbon mailing;
4. Pilih Start Mail Merge, kemudian klik Letters;
5. Membuat dokumen induk;
6. Membuat database dengan program aplikasi Exel, isi database sesuai dengan hal-hal yang harus diisi pada dokumen induk;
7. Simpan database pada folder yang sama dengan data induk;
8. Langkah berikutnya adalah menggabungkan data induk dan database, klik Mailings, klik use existing list;
9. Cari file data base, klik open;
10. Hapus titik-titik yang ada dikomumen;
11. Letakkan kursor di titik-titik yang dihapus;
12. Klik ikon insert merge field pada ribbons mailing, lakukan langkah yang sama untuk titik-titik yang lain;
13. Klik preview results di ribbon mailing;

14. Klik next record untuk melihat hasil berikutnya;
15. Klik ikon finish dan merge.

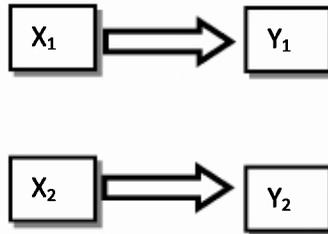
Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan kinerja akademik siswa antara model pembelajaran simulasi dengan model pembelajaran mandiri berbasis video 3GP.

Metodologi Penelitian

- Desain penelitian

Agar dapat memberikan gambaran yang jelas, maka penelitian ini dapat dinyatakan dalam gambar sebagai berikut:



X_1 = model pembelajaran simulasi

X_2 = model pembelajaran mandiri berbasis video 3GP

Y_1 = kinerja akademik (nilai siswa) model pembelajaran simulasi

Y_2 = kinerja akademik (nilai siswa) model pembelajaran berbasis video 3GP

- Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Bina Cendekia Cirebon yang berjumlah 85 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yakni dengan memberikan peluang yang sama setiap anggota populasi untuk menjadi sampel dan dilakukan secara acak.

- Instrumen penelitian

Dalam pengumpulan data, instrumen yang digunakan adalah test unjuk kerja. Data yang diperoleh merupakan data primer berupa nilai unjuk kerja siswa dalam praktik mail merge. Bobot penilaian

disajikan dalam tabel di bawah ini:

Bentuk Unjuk Kerja	Skor Nilai
Klik start	5
Pilih program MS Word 2007	5
Klik ribbon mailing	5
Pilih Start Mail Merge, kemudian klik letters	5
Membuat dokumen induk	15
Menyimpan dokumen induk	5
Membuat database	15
Simpan database	5
Menggabungkan data induk dan database	20
Melihat hasil mail merge dan nex record hasil	20

- Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Hasil unjuk kerja responden disajikan dalam tabel berikut ini:

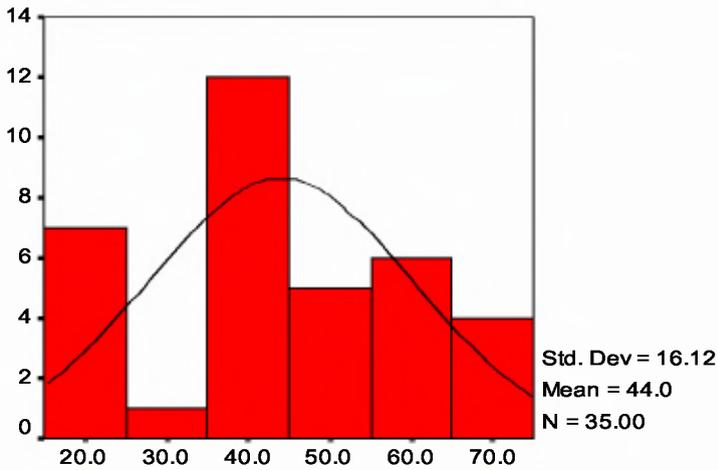
Model Pembelajaran			
Simulasi		Video 3GP	
No. Res.	Skor	No. Res.	Skor
1	60	1	20
2	30	2	80
3	20	3	30
4	20	4	10
5	70	5	35
6	40	6	10
7	50	7	60
8	50	8	55
9	20	9	70
10	40	10	80
11	40	11	80
12	40	12	80
13	40	13	100
14	50	14	100
15	20	15	70

16	20	16	40
17	40	17	70
18	20	18	80
19	40	19	70
20	50	20	80
21	20	21	80
22	60	22	80
23	40	23	100
24	50	24	60
25	60	25	70
26	40	26	80
27	40	27	80
28	40	28	90
29	60	29	90
30	70	30	90
31	60	31	70
32	40	32	80
33	70	33	100
34	70	34	90
35	60	35	80

Analisis data

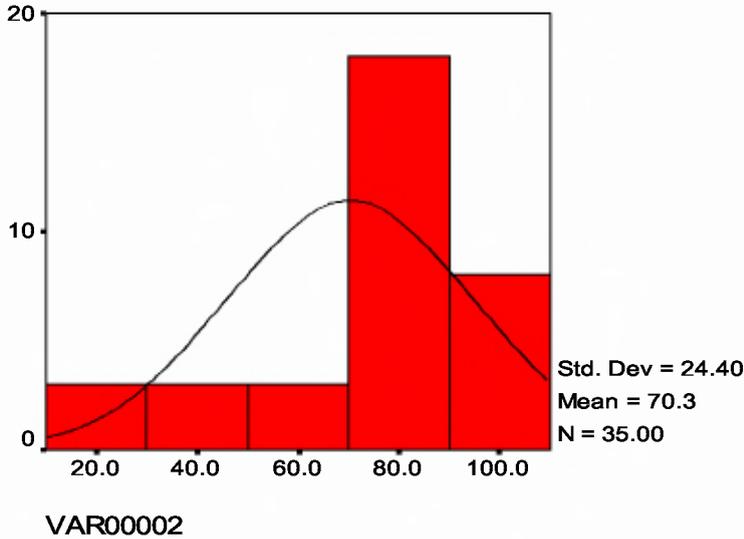
1. Uji normalitas data

a. Uji Normalitas Data Kinerja Akademik Model Pembelajaran Simulasi



VAR00001

b. Uji Normalitas Data Kinerja Akademik Model Pembelajaran Berbasis Video 3GP.



c. Hasil uji-T

Paired Sample Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 VAR00001	44.0000	35	16.1245	2.7255
VAR00002	70.2857	35	24.4030	4.1249

Paired Sample Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair VAR00001-VAR00002	-26.2857	26.1034	4.4123	-35.2525	-17.3189	-5.957	34	.000	

Dari tabel uji T di atas dapat dideskripsikan: Untuk menentukan hipotesis diterima atau tidak maka harga t hitung dibandingkan dengan tabel. Dengan derajat kebebasan (dk) sebesar n-1, sebesar 34 dengan derajat kesalahan 5% t tabel bernilai 2,025 (Sugiyono, 2005). Nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,957 > 2,025$). Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak (signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka H_a diterima, Sugiyono dan Eri Wibowo, 2001). Berarti terdapat

perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran berbasis video 3GP.

Penutup

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 10,0 diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan nilai rata-rata yang tinggi antara model pembelajaran simulasi dengan model pembelajaran mandiri berbasis video 3GP.
2. Rata-rata kinerja akademik model pembelajaran mandiri berbasis video 3GP lebih besar dibanding model pembelajaran simulasi yakni sebesar 70,29 berbanding 44.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. Dryden G. & Vos, J. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: KAIFA

<http://downloads.ziddu.com/downloadfile/14167914/3gpVideoConverter.rar.htm>

<http://pondokskripsi.wordpress.com/2010/01/04/perancangan-cd-tutorial-pembelajaran-internet-menggunakan-software-camtasia-4-0/>

<http://tutorialcamtasia.blogspot.com/>

<http://www.granbilaplikasi.co.cc/2010/10/camtasia-software-merekam-tampilan.html>

Munthe, B. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani

Pribadi, B.A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat

Sugiyono. (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.

Sugiyono dan Wibowo, E. (2001). *Statistika untuk Penelitian dan Aplikasinya dengan SPSS 10,0 for Windows*. Bandung: Alfa Beta