

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DAN PANDUAN PENGGUNAANNYA

Media pembelajaran tidak hanya memiliki posisi yang sangat penting dalam proses komunikasi saat mengajar, melainkan memiliki keterkaitan dengan komponen lain yang juga memiliki andil yang cukup besar guna mencapai tujuan belajar.

Video adalah salah bentuk media pembelajaran. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad: 2002). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

Buku ini merupakan produk hasil penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha terpadu, yang merupakan program hibah dikti PTUPT tahun 2018-2020. Buku ini berisi tentang cara membuat video, tampilan video yang telah dibuat tentang film dokumen wirausaha terpadu meliputi proses membuat batik, proses membuat manik-manik, proses budidaya lele, wawancara kiat pengusaha sukses, masak kue kreasi bahan moca.

PENERBIT DELTA PUSTAKA

Jl. Jambu I No. 30 RT. 02 RW. 01 Jabon
Jombang Jawa Timur
Telepon : 085850000784 / 082242222784
Email: deltapustaka.jombang@gmail.com

ISBN 978-623-6607-42-8



Dr. Ninik Sudarwati, M.M. dkk

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DAN PANDUAN PENGGUNAANNYA



Dr. Ninik Sudarwati, M.M. dkk

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DAN PANDUAN PENGGUNAANNYA



**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DAN
PANDUAN PENGGUNAANNYA**

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Dr. Ninik Sudarwati, M.M.
Dr. Agus Prianto, M.Pd.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DAN PANDUAN PENGGUNAANNYA



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DAN PANDUAN PENGGUNAANNYA

Karya © Dr. Ninik Sudarwati, M.M. & Dr. Agus Prianto, M.Pd

Editor: Lukman Hakim, S.Pd., M.Pd.

Diterbitkan pertama kali dalam Bahasa Indonesia

Oleh:

Penerbit Delta Pustaka, Oktober 2020

Kantor Pusat:

Jalan Jambu Nomor 30 RT. 02 RW. 01 Jabon
Jombang Jawa Timur

Kantor Operasional:

Perumahan Griya Palem Indah B-15
Jalan Cenderawasih Plosogeneng
Jombang Jawa Timur
Telepon: 085.85.0000.784 | 082.24.2222.784
Email: pakne.niswah@gmail.com

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Dilarang memproduksi atau memperbanyak sebagian atau
seluruh isi buku ini tanpa seizin tertulis dari penerbit.

ISBN: 978-623-6607-42-8

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga buku video sebagai media pembelajaran dan panduan penggunaan tersebut telah dapat diselesaikan. Buku ini merupakan produk hasil penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha terpadu, yang merupakan program hibah dikti PTUPT tahun 2018-2020. Buku ini berisi tentang cara membuat video, tampilan video yang telah dibuat tentang film dokumen wirausaha terpadu meliputi proses membuat batik, proses membuat manik-manik, proses budidaya lele, wawancara kiat pengusaha sukses, masak kue kreasi bahan moca.

Ditinjau dari isi buku ini sangat bermanfaat bagi guru dari tingkat Sekolah dasar sampai perguruan tinggi sebagai media pembelajaran membangkitkan dan meningkatkan

keterampilan berwirausaha dengan keterampilan proses produksi kepada peserta didik, secara umum yang dapat menyampaikan film dokumen wirausahaan terpadu pada peserta didik.

Terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesainya buku ini. Semoga buku ini bermanfaat dan bisa menginspirasi bagi seluruh pembaca.

Penulis

Dr. Ninik Sudarwati, M.M. dkk

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii

BAB 1 DOMAIN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Definisi Media Pembelajaran	1
B. Pentingnya Media Pembelajaran	4
C. Jenis Media Pembelajaran.....	8
D. Karakteristik Media Pembelajaran	14

BAB 2 TEORI VIDEO

A. Pengertian Video	19
B. Manfaat Video	21
C. Macam-Macam Video	23
D. Tahapan Penggunaan Video	25
E. Kualifikasi Format Video	34

BAB 3 APLIKASI VIDEO DAN MULTIMEDIA DALAM	
PEMBELAJARAN	
A. Dasar Pemikiran.....	37
B. Bahan Pembelajaran.....	43
C. Implementasi Penelitian Pengembangan.....	49
BAB 4 FILM DOKUMEN WIRAUSAHA TERPADU SEBAGAI	
MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DAN	
PANDUAN PENGGUNAANNYA	
A. Proses Pembuatan Batik-Media Pembelajaran	
Kewirausahaan Perguruan Tinggi	57
B. Praktik Proses Membuat Karya Kerajinan Manik-	
Manik	67
C. Proses Budidaya Lele, Media Pemberdayaan	
Kewirausahaan Untuk Perguruan Tinggi	71
D. Membuat Kue Kering Inovasi Berbahan Dasar	
Tepung Mocaf - Media Pembelajaran	
Kewirausahaan	76

E. Kiat Pengusaha Sukses (Wawancara) - Media Pembelajaran Kewirausahaan Untuk Perguruan Tinggi	80
F. Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film.....	85
G. Petunjuk Penggunaan Film Sebagai Media Pembelajaran.....	86

BAB 5 PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

A. Penerapan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi A	99
B. Penerapan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi	112

DAFTAR PUSTAKA.....	130
BIODATA PENULIS	136

Media pembelajaran tidak hanya memiliki posisi yang sangat penting dalam proses komunikasi saat mengajar, melainkan memiliki keterkaitan dengan komponen lain yang juga memiliki andil yang cukup besar guna mencapai tujuan belajar

Bab | DOMAIN MEDIA

1 | PEMBELAJARAN

A. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Munadi, 2013: 6). Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam hal ini dibatasi pada media dengan fokus pada proses pembelajaran. Menurut Arif S. Sadiman (2012), media pembelajaran merupakan segala hal yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian peserta didik dalam proses belajar. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang bersifat membangun kondisi untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Musfiqon (2012) memberikan pengertian media secara lebih utuh sebagai bahan yang dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Gagne (1975) media adalah berbagai jenis struktural dalam ranah siswa yang bertujuan untuk merangsang daya belajar. Senada dengan itu AECT berpendapat bahwa media sebagai bentuk dan saluran komunikasi yang digunakan seseorang untuk menyalurkan informasi. Heinich, dkk (1996) menyatakan bahwa media, jika dalam kegiatan pembelajaran diaplikasikan sebagai aspek yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dan mahasiswa. Sedangkan, menurut Schram (1977), media pembelajaran adalah teknologi pembawa (informasi) yang difungsikan sebagai keperluan pembelajaran. Briggs (1977) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pada dasarnya media pendidikan merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan merupakan proses komunikasi. Apabila dibandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan

media pembelajaran lebih khusus, maksud dari hal tersebut yakni secara khusus media pendidikan digunakan dalam mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan sebelumnya. Namun, tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran termasuk media pendidikan (Falahudin, 2014).

Berpedoman pada pendapat yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari beberapa pengertian yang dijabarkandari berbagai sumber didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan atau pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat, yakni sumber pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik.

B. Pentingnya Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah yang besar, yaitu (a) Mampu memotivasi minat atau tindakan, (b) Mampu menyajikan informasi, dan (c) Mampu memberi instruksi (Kemp dan Dayton, 1985). Dalam kaitannya dengan pendidikan, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah:

- a. Media sebagai sumber belajar, yang berarti media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- b. Fungsi semantik yakni media dapat menambah perbendaharaan kata maupun istilah.
- c. Fungsi manipulatif adalah kemampuan suatu hal dalam menampilkan kembali suatu kejadian dengan berbagai cara, berdasarkan kondisi, situasi, tujuan dan sasaran.
- d. Fungsi fiksatif adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- e. Fungsi distributif, bahwa dalam penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diimbangi dengan

kemampuan siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.

- f. Fungsi psikologis yaitu media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- g. Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial budaya diantara siswa.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011) membagi manfaat praktis media dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
- b. Teori yang terdapat dalam bahan pembelajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Menciptakan variasi baru dalam metode mengajar.
- d. Meningkatkan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa sebab diantara siswa dan pendidik harus aktif.

Sementara itu Daryanto (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memperjelas pesan yang bersifat verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menumbuhkan antusias belajar.

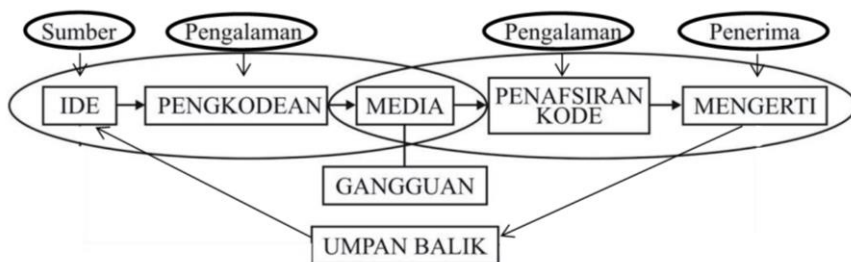
- d. Menciptakan kemampuan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberikan stimulus yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Falahudin (2014) juga menyebutkan pentingnya media dalam pembelajaran diantaranya:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran.
8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif
9. Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

10. Media dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Media pembelajaran tidak hanya memiliki posisi yang sangat penting dalam proses komunikasi saat mengajar, melainkan memiliki keterkaitan dengan komponen lain yang juga memiliki andil yang cukup besar guna mencapai tujuan belajar, hal tersebut disebabkan karena dalam suatu proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu media pembelajaran dan metode mengajar. Jika kembali kepada paradigma pembelajaran sebagai suatu proses transaksional dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan psikomotor, maka posisi media diilustrasikan dan disejajarkan dengan proses komunikasi yang terjadi sebagai berikut.



Gambar 2: Posisi Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan proses yang digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi yang disampaikan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut Kemp & Dayton (Sukiman, 2012) manfaat dari media pembelajaran yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi intruksi. Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan antusias belajar, menumbuhkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar menurut kemampuan dan minat (Sadiman. 2012).

C. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh pendidik dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Bretz mengidentifikasi ciri utama dari

media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak (Bretz dalam Sadiman, 2012). Selain itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: (1) media audio visual gerak; (2) media audio visual diam; (3) media audio semi gerak; (4) media visual gerak; (5) media visual diam; (6) media semi gerak; (7) media audio; (8) media cetak, (Sukiman, 2012: 44-45). Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (Arsyad, 2011). Sedangkan menurut Yudhi Munadi (2013) media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yaitu: (1) media audio; (2) media visual; (3) media audio visual; dan (4) multimedia. Keempat jenis tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan, sehingga indera penglihatan menjadi komponen penting dalam proses belajar.
- 2) Media audio adalah pesan yang disampaikan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal, (Sadiman, 2012).

- 3) Media audio-visual adalah media penyampai pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2012). Beberapa contoh media audio-visual adalah, film, video, dan televisi (TV).
- 4) Multimedia adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung, (Munadi, 2013).

Fazil (2013) dalam sebuah skripsinya menyebutkan macam-macam media pembelajaran yang itu diantaranya:

1. Media Nonelektronik

Media ini merupakan media pembelajaran yang di dalamnya tidak mengandung benda-benda elektrik, diantaranya ada:

- a. Media Cetak

Media cetak diantaranya ada buku teks, modul, *hand out*, lembar tugas, dan sebagainya. Media cetak berupa buku teks biasanya berisi tentang uraian materi. Modul berbeda dengan buku teks, biasanya modul berisi tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, uraian materi, latihan soal, dan tes formatif. Semua itu digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui seberapa besar materi dalam setiap proses pembelajaran dapat dikuasai oleh peserta didik.

Terdapat pula *hand out* yang berupa lembaran lepas yang berisi materi untuk satu proses pembelajaran. *Hand out* biasanya berisi tentang tujuan, uraian singkat tentang pelajaran, evaluasi, dan daftar pustaka. Selanjutnya ada lembar tugas, yang digunakan peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas. Lembar tugas berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran untuk setiap pokok bahasan, dan latihan memecahkan masalah.

Menurut Suryani (2018: 53) Media berbasis cetak memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh media berbasis lain meskipun kelebihan tersebut dirasa terlalu konvensional. Kelebihan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
2. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
3. Mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan di mana saja.
4. Bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
5. Perbaikan atau revisi mudah dilakukan.

Adapun kelemahan media berbasis cetak yang dapat diidentifikasi hari apa yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan sehingga menurunkan minat siswa untuk membacanya.
3. Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

b. Media Panjang

Media panjang diantaranya ada papan tulis, *white board*, papan magnetic, dan sebagainya. Papan tulis berbeda dengan *white board*, papan tulis menggunakan kapur sebagai alat tulis, sedangkan *white board* menggunakan spidol nonpermanent sebagai alat tulis. Papan magnetic adalah papan yang permukaannya dibuat dari lembaran baja.

c. Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga biasanya hanyalah berupa model yang digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat yang asli. Sedangkan media eksperimen merupakan alat-alat yang asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum.

2. Media Elektronik

Media elektronik merupakan media yang didalam mengandung alat-alat elektrik atau mengandung listrik. Beberapa media yang mengandung alat elektrik diantaranya ada:

a. OHP (*Overhead Projector*)

OHP merupakan alat yang digunakan untuk memproyeksikan objek melalui bahan trnsparan menuju suatu permukaan layar. Terdapat beberapa macam OHP diantaranya:

- OHP tanpa kombinasi dengan alat lain
 - Kombinasi OHP dengan efek zoom
 - Kombinasi OHP dengan *Automatic Transparency Feeder* (ATF)
 - Kombinasi OHP dengan *Computer Proyektor Panel* (CPP)
- b. Program Slide Instruksional
- c. Program Film Strip
- d. Film
- e. VCD (*Video Compact Disk*)
- f. TV Instruksional

D. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap jenis pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hernawan (2007) menjelaskan karakteristik media pembelajaran menurut jenisnya, yaitu:

- a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- b) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.
- c) Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Sementara itu Asyhad (2011: 53) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media visual adalah media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- b) Media audio merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- c) Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
- d) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Kelaikan dalam media pembelajaran terdiri dari kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya:

1. Kelaikan Praktis

Kelaikan praktis didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti: (a) media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar; (b) mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu; (c). mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal; (d) mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi), dan (e) mudah pengelolaannya.

2. Kelaikan Teknis

Kelaikan teknis adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Di antara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

3. Kelaikan Biaya

Kelaikan biaya mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan

keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan memanipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar, pertama-tama seorang guru harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang akan dipilihnya. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan, maka pemilihan media dapat dilakukan berdasarkan:

1. Apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai?
2. Apakah ada sumber informasi, katalog mengenai media yang bersangkutan?
3. Apakah perlu dibentuk tim untuk memonitor yang terdiri dari para calon pemakai?

(Sadiman: 2009).

Musfiqon (2012) menyatakan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut.

1. Kesesuaian dengan Tujuan

Pemilihan media hendaknya menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan

pembelajaran secara umum mengacu pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan sebagai pemilihan media berdasarkan kegunaan. Maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

3. Keadaan Peserta Didik

Pemilihan media disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, fisiologis, maupun sosiologis siswa. Media yang dipilih harus dapat meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikirnya, dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

4. Ketersediaan

Media yang digunakan harus tersedia di sekolah, jika media yang dibutuhkan tidak ada, maka guru hendaknya membuanya namun jika guru tidak mampu membuat, maka menggunakan media alternatif yang ada di sekolah.

5. Biaya Kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya seimbang dengan manfaat yang didapat.

6. Keterampilan Guru

Guru harus mampu mengoperasikan media yang dipilih. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media.

7. Mutu Teknis

Kualitas media memengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika kualitas media tidak sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu.

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu adalah mempertimbangkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tidak ketetapan baku dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bab

2

TEORI VIDEO

A. Pengertian Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Kamus Bahasa Indonesia mengartikan video sebagai teknologi pengiriman sinyal eletronik dari suatu gambar bergerak. Video merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

Video merupakan gambar yang bergerak. Jika obyek pada animasi adalah buatan, maka obyek pada video adalah nyata. Video merupakan media elektronik yang mampu

menggabungkan teknologi *audio* dan *visual* secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau *audiens* yang luas dan menarik untuk ditayangkan.

Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran dan fantasi pada gambar yang bergerak. Video dapat dikatakan sebagai gabungan dari gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Video merupakan salah satu media massa jenis elektronik yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada *audiens* sasaran agar terjadi perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

VideoScribe bisa digunakan untuk keperluan marketing bisnis. *Ice marketing* bisa diaplikasikan lewat *VideoScribe*. Di sisi lain, *VideoScribe* juga bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai media pembelajaran berupa video.

Pada awal membuka aplikasi ini, kita akan diarahkan untuk *log in* dengan menggunakan user name tertentu. *User*

name akan didapat ketika sudah memiliki *account* yang berbayar. Namun untuk pengguna pemula diberikan akses gratis selama 7 hari untuk menggunakan aplikasi ini.

B. Manfaat Video

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad: 2002). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi *audiens* pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap *audiens*. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada *audiens* yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasi-sasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu petani yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu

mengkombinasikan antara *visual* (gambar) dengan audio (suara).

Video berfungsi untuk merekam informasi gambar dan suara dari sumber-sumber sinyal video kedalam pulsa-pulsa pita magnetik berlapis oksida kemudian informasi yang telah direkam dikonversi kembali kedalam bentuk gambar nyata pada layar monitor (Gozali: 1986). Perkembangan pada bidang teknologi video menyebabkan pemakaian medium semakin meluas. Video mengalami perubahan bentuk menjadi CD atau DVD yang mampu menampilkan pesan menggunakan gambar, suara, musik, dan teks.

Menurut Sudjana dan Rivai (1992) manfaat dari adanya media video yaitu: (1) menumbuhkan motivasi; (2) makna informasi menjadi lebih jelas sehingga mudah dipahami dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian informasi; (3) metode penyuluhan akan bervariasi; (4) *audiens* akan lebih sering melakukan kegiatan selama proses belajar, sehingga tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, dan memerankan.

C. Macam-Macam Video

Video dibagi menjadi dua jenis yaitu video analog dan video digital. Video analog banyak direpresentasikan dengan sinyal yang berkala, sedangkan video digital merupakan urutan gambar digital, di mana video yang direkam dan disimpan langsung dalam disk, untuk selanjutnya dilakukan pengeditan.

1. Video Analog

Video *analog* adalah gambar dan audio yang direkam dalam bentuk sinyal magnetik pada pita magnetik. Video *analog* merupakan produksi melalui dunia pertelevisian yang dijadikan sebagai standar televisi. Dewasa ini, video analog jarang digunakan karena problematika seperti gambar kurang jelas, warna kurang terang, kualitas gambar kurang bagus apabila sering digunakan atau disimpan dalam jangka waktu yang lama. Secara umum, video *analog* sering digunakan sebagai siaran televisi masih untuk *platform* yang paling banyak diinstal guna mengirim dan melihat video. Proses dalam perekaman video analog menggunakan film dan hasil dari perekaman berupa kaset video.

Cara penyampaian signal pada video analog sudah lama ada, meskipun penyampaian signal tersebut secara *analog*. Penyampaian video secara analog dilakukan melalui

setiap bingkai atau frame video yang diwakili oleh *signal* elektrik yang tidak menentu (*fluctuating voltage signal*). Video secara analog dikenal sebagai gelombang analog ataupun "*analog waveform*". Format awal pada video analog adalah video komposit. Format video komposit ini memiliki ciri-ciri dasar video yakni "*brightness and contrast, colour, sync*" dan lainnya.

2. Video Digital

Video digital adalah hasil produk industri komputer yang dijadikan sebagai standar data digital. Video digital dikembangkan untuk mengatasi masalah yang terdapat dalam video analog. Proses perekaman video digital menggunakan sensor, dimana hasil proses perekaman dijadikan dalam bentuk data. Gambar dan suara digital pada video analog direkam dalam pita magnetik, tetapi dengan menggunakan sinyal digital berupa kombinasi angka 0.

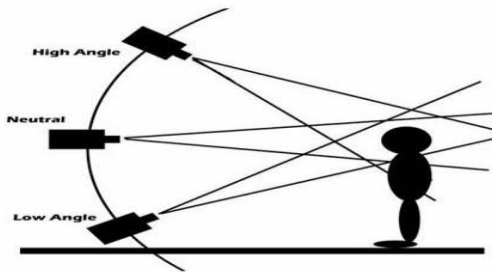
Kelebihan video digital apabila dibandingkan dengan video analog yakni kualitas gambar tetap dan mampu bertahan dengan bagus dalam jangka waktu yang lama. Namun, bagi rekaman video yang di '*copy*' kualitas rekaman dari video yang dihasilkan biasanya setara atau hampir sama dengan kualitas video asal. Dengan menggunakan sistem komputer secara bersamaan melalui program video

tertentu, sebuah klip video akan lebih mudah untuk ditransfer atau direkam. Kualitas file dalam video digital tidak akan menurun apabila disalin ke komputer yang lain sehingga memberikan kenyamanan pada saat menggunakannya. Selain itu, Video digital memberikan kemudahan akses secara acak (*Random Access* atau *Non-Linear Editing*) ke bagian video tersebut.

Kekurangan yang terdapat pada video digital yaitu ukuran file yang diperlukan untuk menyimpan video digital tersebut masih dalam skala besar. Dimana, satu video digital yang berkualitas tinggi bisa mencapai ukuran file hingga lebih dari 27 MB sebelum melalui proses pemadatan. Kelemahan lain video digital adalah pemindahan data dan pemadatan file memerlukan waktu yang lama untuk dipindahkan ke komputer pengguna, yakni mengalami kompresi antara 1/50 hingga 1/200 dari ukuran aslinya. (Sudarwati, 2018).

D. Tahapan Penggunaan Video

Teknik pengambilan gambar pada video harus memperhatikan sudut pengambilan gambar (*camera angle*).



Gambar 3: Sudut Pengambilan Gambar
(Sumber gambar: <https://masbos.com>)

Sudut pengambilan gambar adalah sudut penempatan kamera pada saat mengambil gambar suatu obyek, pemandangan atau adegan. Pengambilan gambar dengan sudut tertentu bisa menghasilkan gambar yang menarik, perspektif yang unik, dan menciptakan kesan tertentu pada gambar yang disajikan. Sudut pengambilan gambar dalam video terbagi dalam:

1. Sudut pengambilan gambar secara normal (*Normal Angle*)

Pada posisi normal angle, kamera ditempatkan kira-kira setinggi mata subyek. Pengambilan gambar secara normal angle tergantung pada tinggi subyek yang diambil, contoh apabila melakukan perekaman pada kelompok anak kecil yang sedang bermain, normal angle untuk orang dewasa tentu saja terlalu tinggi, maka kamera harus diturunkan setinggi mata anak. Pada program wawancara,

bilamana semua pemain pada posisi duduk di kursi, maka perlu pemasangan level untuk menaikkan setting/kursi, dengan demikian juru kamera bisa mengambil gambar tanpa harus membungkukkan badan selama produksi berlangsung.



Gambar 4: Sudut Pengambilan Gambar Normal
(Sumber gambar: www.fotografi.lovelybogor.com)

2. Sudut pengambilan gambar dari atas (*High Camera Angle*)

Pada pengambilan gambar dengan posisi ini, maka kamera harus lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk untuk mengambil subyeknya. *High Camera*

Angle sangat berguna untuk mempertunjukkan keseluruhan set beserta obyek. Posisi *high camera angle* ini dapat menciptakan kesan obyek nampak kecil, rendah, hina, perasaan kesepian, kurang gairah, dan kehilangan dominasi.



Gambar 5: Sudut Pengambilan Gambar dari Atas
(Sumber gambar: <https://travelnatic.com>)

3. Sudut pengambilan gambar dari bawah (*Low Camera Angle*)

Posisi kamera di bawah ketinggian mata, sehingga kamera harus mendongak untuk merekam gambar subyek. Posisi ini memberikan kesan cenderung menambah ukuran

tinggi obyek, memberikan kesan kuat, dominan, dan dinamis.



Gambar 6: Sudut Pengambilan Gambar dari Bawah
(Sumber gambar: www.fotografi.lovelybogor.com)

4. Mata elang (*Bird Eye View*)

Kamera mengambil subyek dari atas, seperti burung elang yang mencari mangsa.



Gambar 7: Sudut Pengambilan Gambar Mata Elang
(Sumber gambar:<https://images.app.goo.gl>)

5. Sudut pengambilan gambar berdasarkan karakter gambar
(*Subjective Camera Angle*)

Kamera diletakkan di tempat seorang karakter (tokoh) yang tidak nampak dalam layar dan mempertunjukkan pada penonton suatu pandangan dari sudut pandang karakter tersebut.

6. Sudut pengambilan gambar berdasarkan objek (*Objective Camera Angle*)

Kamera merekam adegan secara alamiah. Selain itu terdapat 3 jenis pengambilan gambar yang terdiri dari: *longshot*, *middle shot* dan *close up*. Pengambilan gambar dengan *longshot* yaitu mengambil gambar objek secara penuh atau utuh misalnya gambar orang diambil dimulai dari kepala, badan dan kaki. *Middle shot* adalah pengambilan gambar objek hanya sebagian saja misalnya gambar orang diambil mulai dari kepala hingga ke bagian badan. Sedangkan *close up* adalah pengambilan gambar pada bagian tertentu, misalnya gambar orang diambil bagian kepala saja.

Cara video bekerja adalah ketika suatu cahaya melewati sebuah objek melalui lensa kamera video, cahaya tersebut akan diubah menjadi sinyal elektronik dengan sensor khusus yang disebut *charge-coupled device* (CCD). Sinyal video dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: *Component Video*, *Composite Video*, dan S-Video (Sudarwati dkk, 2018).

a. **Komponen Video (*Component Video*)**

Komponen video adalah sistem video yang menggunakan tiga sinyal video yang terpisah untuk gambar (*red*, *green*, dan *blue*), dan biasanya digunakan pada studio.

Hal ini disebut sebagai komponen video. Komponen video memiliki tiga kabel (konektor) yang menghubungkan kamera atau perangkat lain ke TV atau monitor. Sebagian besar sistem komputer menggunakan komponen video, dengan sinyal yang terpisah pada setiap sinyal warna (*Red, Green, dan Blue*). Komponen video membutuhkan lebih banyak *bandwith* dan *synchronization* yang baik dari sinyal warna (Red, Green, dan Blue).

b. Komposit Video (*Composite Video*)

Komposit video, warna *chrominance*, dan intensitas *luminance* sinyal digabung menjadi satu gelombang. *Chrominance* adalah gabungan dari dua komponen warna (I dan Q, atau U dan V), memiliki sinyal yang sama yang digunakan pada siaran TV berwarna.

c. S-Video

S-Video digunakan sebagai perantara antara sinyal *luminance* dan *chrominance*. S-Video menyimpan *luminance* dan *chrominance* pada dua jalur yang terpisah (Y/C) yang digunakan untuk meningkatkan kualitas gambar. Tujuan dari S-Video untuk mengirimkan informasi warna *chrominance* dan *luminance*, yang membantu melengkapi detail warna yang kurang pada sinyal televisi.

Kamera yang berkualitas baik memiliki tiga CCD (*red, green, blue*) yang digunakan untuk meningkatkan resolusi kamera. Hasil dari CCD (*output*) diproses oleh kamera menjadi sebuah sinyal yang memuat tiga saluran dan getaran sinkronisasi yang telah di *recording*. Jika dalam suatu output memiliki banyak sparasi dari informasi warna dalam sinyal, maka akan semakin tinggi kualitas gambarnya. Output juga dibedakan menjadi dua *channel chroma* (warna) terpisah dan *channel brightness* (Y), yaitu bagian hitam dan putih dari gambar video.

Gambar gerak yang ada pada video berfungsi untuk mendukung dan memperjelas informasi yang disajikan sehingga dapat membuat subjek menjadi menarik dan memikat perhatian (Jahi: 2003). Pengambilan gambar perlu memperhatikan fokus cahaya yang ada disekitar objek untuk mendapatkan komposisi yang tepat. Perpindahan gambar akan mempengaruhi cahaya yang mengenai objek, untuk itu diperlukan teknik agar gambar terlihat lebih dinamis dan hidup. Teknik *Fade out* dan *Fade in* sebagai perpindahan dari satu bingkai ke bingkai lainnya menggunakan efek transitions yaitu *blend* (efek campuran), *wipe* (sapuan atau menghapus) dan *door* (pintu). Teknik *Fade out* dimulai dari pengambilan gambar secara keseluruhan kemudian

pencahayaan pada gambar mulai berkurang sehingga gambar menjadi tidak tampak lagi. Sedangkan teknik *Fade in* dimulai dari pengambilan gambar dari terang menjadi gelap.

E. Kualifikasi Format Video

Format file dalam video merupakan hal yang penting. *Format file* digunakan untuk integrasi video digital ke dalam aplikasi multimedia jenisnya berbeda-beda. Ada sejumlah format pita analog dan digital, meskipun file video digital juga dapat disimpan pada sistem file komputer yang memiliki format. Format file komputer antara lain, *MPEG*, *AVI*, *MOV*, *DAT*, *RM/RAM*, dan *SW*.

a. Motion Picture Experts Group (MPEG)

Motion Picture Experts Group (MPEG) merupakan skema kompresi dan spesifikasi format file video digital. MPEG merupakan salah satu dari "*rich media*" yang mendukung web dan banyak situs web mempunyai video dan animasi MPEG. MPEG ditandai dengan ekstensi *.mpg* atau *.mpeg*. Pada zamannya, MPEG mempunyai keterbatasan, seperti kurang mampu untuk memainkan video dan audio secara sinkron, masih membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak yang mahal untuk memainkan video secara halus.

b. Audio Video Interleave (AVI)

Audio Video Interleave (AVI) adalah format video dan animasi yang digunakan video dan berektensi AVI. Sebagian besar *authoring* mendukung *format AVI*. Juga didukung oleh *Netscape*. Terdapat kekurangan dalam penggunaan *file AVI* pada *playback* yaitu harus mengubah *file* ke format lain untuk *playback*. AVI kurang canggih, berbasis *track*, kemampuan untuk mendukung dan melakukan sinkronisasi dengan *Quick Time* kurang bagus.

c. Format Shockwave (FLASH)

Format Shockwave (Flash) dikembangkan oleh *Macromedia*. *Format Shockwave* membutuhkan sebuah komponen tambahan untuk dapat memainkannya. Komponen ini datang sebelumnya diinstal dengan versi terbaru dari *Netscape* dan *Internet Explorer*. *Videonya* dapat disimpan dalam *format Shockwave* yang mempunyai ekstensi *SWF*. *SWF* adalah *format file* untuk multimedia, grafik vektor dan *ActionScript* di lingkungan *Adobe Flash*. Berasal dengan *FutureWave Software*, kemudian dipindahkan ke *Macromedia*, dan kemudian datang di bawah kendali dari *Adobe*, *file SWF* dapat berisi animasi atau *applet* dari berbagai fungsi dan tingkat interaktivitas. Saat ini, fungsi *SWF* sebagai format yang dominan untuk menampilkan grafik vektor "animasi" di *Web*. Hal ini juga

dapat digunakan untuk program, umumnya untuk game browser, menggunakan *Action Script*.

Kesimpulan

Video sebagai media pembelajaran merupakan upaya seorang ahli untuk menyampaikan pesan sehingga terjadi perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik yang menyaksikan tayangan video. Pengambilan gambar untuk dijadikan tayangan dalam video berorientasi pada tujuan pembuatan video, karakteristik *audiens*, sarana dan prasarana yang digunakan. Tujuan pembuatan video yaitu aspek perubahan apa yang dikehendaki oleh audiens setelah menyaksikan tayangan video yang terdiri dari aspek perubahan kognitif, afektif dan konatif. Karakteristik audiens yaitu sifat-sifat yang melekat pada audiens yang menjadi sasaran pembuatan video misalnya tingkat pendidikan, minat, pengalaman, umur dan pekerjaan. Tayangan video yang menarik memerlukan pengetahuan, keterampilan dan seni untuk memadukan gambar menjadi kumpulan tayangan yang menarik sehingga mampu merubah pengetahuan peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, merubah sikap audiens dari tidak berminat menjadi minat dan merubah keterampilan audiens dari tidak terampil menjadi terampil.

Bab | APLIKASI VIDEO DAN

3 | MULTIMEDIA DALAM

PEMBELAJARAN

A. Dasar Pemikiran

Pada dekade 1960 komputer telah menghasilkan teks, suara, dan grafik walaupun masih sangat sederhana sehingga bisa digunakan dalam media pendidikan. Donald Bitzer sebagai Bapak *PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations)* mengembangkan pembelajaran berbasis komputer (*CAI: Computer Assisted Instruction*) pada tahun 1966 di University of Illinois at Urbana-Champaign. Uji coba pembelajaran berbasis komputer pertama dilakukan pada tahun 1976 di sekolah Waterford Elementary School. Sejak saat itu, pembelajaran berbasis komputer mulai dipublikasikan dan digunakan di sekolah-sekolah umum sebagai media pembelajaran berbasis komputer.

Lahirnya multimedia yang digunakan dalam pendidikan adalah salah bagian perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer tersebut. Pada dekade tahun 1990 komputer berbasis multimedia interaktif mulai berkembang, para pendidik mulai mempertimbangkan implikasi apa yang mungkin timbul dari media baru ini jika diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar. Dalam jangka waktu yang relatif singkat, munculnya multimedia dan teknologi komunikasi yang terkait telah menerobos hampir ke setiap aspek dalam kehidupan masyarakat.

Mishra dan Sharma (2005) mengatakan bahwa multimedia interaktif yang awalnya dipandang sebagai pilihan teknologi dalam konteks pendidikan untuk alasan sosial, ekonomi, dan pedagogis telah menjadi suatu kebutuhan dalam pendidikan. Banyak lembaga pendidikan menginvestasikan waktu, usaha dan uang mereka ke dalam penggunaan teknologi.

Secara sosial, literasi komputer merupakan keterampilan penting agar dapat berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Penggunaan teknologi multimedia di lembaga pendidikan dipandang perlu agar pendidikan tetap relevan dengan abad ke-21 (Selwyn dan Gordard, 2003). Untuk bisa efektif menggunakan komputer dalam

pendidikan, seorang pendidik maupun peserta didik perlu memiliki literasi komputer. Menurut Munir (2009) diantara literasi yang harus dimiliki adalah kesadaran dan kemampuan menggunakan perangkat lunak, kemampuan menggunakan *internet, e-mail*, mengenal secara umum perangkat keras, mempunyai keyakinan dalam penggunaan komputer dan mempunyai kemampuan mempelajari komputer sendiri.

Landasan ekonomis penggunaan multimedia menurut Bennet, Priest, dan Macpherson (Mishra dan Sharma, 2005) adalah penggunaan multimedia baru dalam skala besar dan teknologi komunikasi yang terkait untuk pengajaran dan pembelajaran dapat menawarkan harga yang lebih murah dibandingkan pengajaran dengan cara tradisional yaitu tatap muka dan jarak jauh. Hal ini juga akan membantu membangun dan mempertahankan keunggulan kompetitif bagi lembaga di era globalisasi pendidikan.

Sepintas landasan pedagogis sangat erat kaitannya dengan landasan ekonomi, sebab penggunaan multimedia dalam pendidikan menjadi kekuatan pendorong terbesar yang ditunjang dengan penanaman modal secara besar-besaran yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan. Integrasi multimedia ke dalam kurikulum akan menyebabkan terjadinya transformasi pedagogis dari pendekatan

pembelajaran tradisional yang berpusat pada pendidik menuju pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Dari perspektif peserta didik, peranan pendidik beralih dari yang semula berperan sebagai instruktur tradisional (pendekatan *instructivist*) dan pemasok pengetahuan menjadi peran yang lebih erat terkait dengan dukungan dan fasilitas dari konstruksi pengetahuan secara aktif oleh peserta didik. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik menyiratkan pemberdayaan bagi peserta didik individu dan kecakapan pengarahan diri bagi peserta didik sehingga lebih bermakna, pengalaman belajar otentik yang mengarah pada pembelajaran seumur hidup. Implikasi ini terdapat pada inti penjelasan mengenai pedagogis berbasis konstruktivis untuk integrasi multimedia dalam konteks pendidikan (Gonzales dkk, 2002).

Walaupun mungkin diakui pendidik bahwa multimedia memiliki potensi untuk menawarkan kesempatan belajar yang baru dan disempurnakan, tetap saja masih banyak pendidik yang gagal menyadari potensi ini. Sejumlah pendidik yang menggunakan program multimedia di lingkungan pembelajaran mereka, sebagian besar hanya

menggunakannya sebatas untuk alat akses data, komunikasi, dan administrasi.

Munir (2012) mengatakan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap, dan fungsi pengganti. Sejauh ini multimedia masih dianggap sebagai fungsi pilihan dan pelengkap dibanding dengan fungsi pengganti. Selama ini multimedia masih dianggap sebagai salah satu dari fungsi tersebut, belum dianggap sebagai satu kesatuan yang membuat satu kurikulum yang terintegrasi. Karena kurangnya integrasi ini maka hasilnya akan menghasilkan perubahan yang minimal.

Kegagalan kurangnya efektivitas penerapan multimedia dalam pendidikan, selain dari tidak terintegrasinya multimedia ke dalam kurikulum, juga dilatarbelakangi suatu kenyataan bahwa kebanyakan pendidik tidak siap untuk perubahan yang dituntut dan dihasilkan oleh hadirnya multimedia. Meskipun beberapa pendidik yang berpengalaman memiliki kemampuan, keterampilan, pengetahuan baik teknis maupun pedagogis sehingga mengetahui apa dan bagaimana mentransformasi proses pembelajaran dari menggunakan media tradisional ke penggunaan multimedia.

Jika memang TIK dan Internet memiliki banyak manfaat, maka penting bagi kita untuk segera menggunakannya. Namun ada berapa kendala di Indonesia yang menyebabkan TIK dan Internet belum dapat digunakan seoptimal mungkin. Kesiapan pemerintah Indonesia masih patut dipertanyakan dalam hal ini. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya ketersediaan sumber daya manusia, proses transformasi teknologi, infrastruktur telekomunikasi, dan perangkat hukum yang mengaturnya.

Apakah infrastruktur hukum yang melandasi operasional pendidikan di Indonesia cukup memadai untuk menampung perkembangan baru berupa penerapan TIK untuk pendidikan ini? Perlu diketahui bahwa *Cyber Law* belum diterapkan pada dunia hukum di Indonesia. Selain itu, masih ada kekurangan pada hal pengadaan infrastruktur teknologi telekomunikasi, multimedia dan informasi yang merupakan prasyarat terselenggaranya IT untuk pendidikan sementara Penetrasi Komputer (PC) di Indonesia masih rendah. Biaya penggunaan jasa telekomunikasi juga masih mahal, bahkan jaringan telepon masih belum tersedia di berbagai tempat di Indonesia. Untuk itu, perlu dipikirkan akses ke Internet tanpa melalui komputer pribadi di rumah. Tempat akses Internet pun harus diperlebar jangkauannya

melalui fasilitas di kampus, sekolah, dan bahkan melalui warung Internet (Darmawan, 2011: 9-10).

Hal ini tentunya dihadapkan kembali kepada pihak pemerintah maupun pihak swasta walaupun pada akhirnya terpulung juga kepada pemerintah. Sebab pemerintahlah yang dapat menciptakan iklim kebijakan dan regulasi yang kondusif bagi investasi swasta di bidang pendidikan. Sementara itu, pemerintah sendiri masih demikian pelit untuk mengalokasikan dana untuk kebutuhan pendidikan. Saat ini, baru institut-institut pendidikan unggulan yang memiliki fasilitas untuk mengakses jaringan TIK yang memadai. Padahal masih banyak institut pendidikan lainnya yang belum dilengkapi dengan fasilitas TIK.

B. Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran adalah bahan yang digunakan untuk mempermudah menguasai kompetensi secara utuh dalam pelaksanaan kegiatan belajar di antara guru dan siswa. Bahan pembelajaran dapat berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Dengan demikian, bahan pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok di antaranya adalah: digunakan sebagai alat dan bahan dalam proses pembelajaran. Di era modern sekarang, guru bukanlah

merupakan satu-satunya sumber belajar, namun guru adalah salah satu komponen dari sumber belajar.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (1985):

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- c. Pembelajaran dapat lebih menarik
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- g. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun bila diperlukan
- h. Peran guru berubah kearah yang positif

Sejak mulai adanya pendidikan, seseorang guru sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun jenis media dari waktu ke waktu terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan supaya tidak terlalu *verbalistis*.

- b. Meningkatkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara murid dengan sumber belajar.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra yang dimiliki manusia.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain lingkungan pendidikan, misalnya pada kegiatan penelitian, kita dapat memanfaatkan Internet dan multimedia guna mencari bahan ataupun data yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut melalui mesin pencari. Situs tersebut sangat berguna path saat kita membutuhkan artikel, jurnal, ataupun referensi yang dibutuhkan. Inisiatif-inisiatif penggunaan TIK dan internet di luar institusi pendidikan formal, tetapi masih berkaitan dengan lingkungan pendidikan di Indonesia sudah mulai bermunculan. Salah satu inisiatif yang sekarang sudah ada yaitu situs penyelenggara “Komunitas Sekolah Indonesia”. Situs yang menyelenggarakan kegiatan tersebut contohnya plasa.com dan smu-net.com (Darmawan, 2011).

Karakteristik dan kemampuan setiap media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media

yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat *verbal* seperti pengucapan (*pronunciation*) dari bahasa asing. Pengajaran bahasa asing pada media ini tergolong tepat karena akurat dalam pengucapan, pengulangan, dan sebagainya. Proses pembuatannya mudah, hanya dengan menyiapkan seorang narasumber yang mampu berbahasa asing dan dengan adanya alat perekam sudah mampu untuk melakukan proses pembuatan media kaset audio.

Pemanfaatan media audio dalam pembelajaran dipergunakan dalam:

- a. Pembelajaran musik *literary* (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi.
- b. Pembelajaran bahasa asing yang perlu kepekaan model dan jenis suara.
- c. Pembelajaran melalui radio atau radio pendidikan dengan pendengar umum.

Berbeda lagi dengan media pembelajaran video, yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menampilkan gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara.

- b. Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam sebuah media pembelajaran. Misal objek terlalu besar, terlalu kecil, terlalu abstrak, dan sebagainya.
- c. Mampu mempersingkat waktu, misalnya proses budidaya lele dari awal hingga akhir.

Karakteristik media pembelajaran video diatas membuat kita dapat menyimpulkan tentang kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan media pembelajaran video yaitu:

- ❖ Dapat diberi suara, warna, dan animasi
- ❖ Dapat memberikan efek gerak
- ❖ Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya
- ❖ Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya
- ❖ Dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan sebagainya dengan bantuan kontrol oleh pengguna. Sehingga membuat pelajar lebih mengerti dan memahami apa isi yang dijelaskan dalam video tersebut

Kekurangan media pembelajaran video yaitu:

- Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya (*Laptop/PC, Layar Proyektor, dan Speaker*)
- Memerlukan keterampilan khusus dan kerjasama tim dalam pembuatannya
- Dalam pemutarannya dibutuhkan seseorang untuk mengontrol video tersebut

Secara umum proses pembuatan media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Pra-Produksi

Pada tahap ini yaitu menemukan ide dan perancangan kegiatan tentang ide tersebut. Misalnya ide tentang proses pembuatan batik, proses pembuatan tas dari bahan tali kur, ataupun proses pembuatan kue kering dari bahan baku mocaf.

2. Produksi

Tahap ini adalah kelanjutan dari tahap sebelumnya yaitu kita melakukan kegiatan yang sudah kita susun. Kita akan melakukan sesuai dengan rancangan yang sudah kita buat. Misal proses *shooting* dari proses pembuatan tas dari bahan tali kur dan *dubbing* materi untuk proses pembuatan tas dari bahan tali kur.

3. Pasca Produksi

Di tahap ini semua bahan-bahan yang kita buat sudah ada semua, kita tinggal mengedit dan mengevaluasi apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan. Di tahap ini kita diharapkan supaya bisa menghasilkan sebuah produk atau karya yang bisa bermanfaat untuk lainnya.

C. Implementasi Penelitian Pengembangan

Soenarto (1983) berpendapat bahwa penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengatasi segala masalah dalam pendidikan, dapat meningkatkan efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di ruang kelas atau di laboratorium, namun bukan untuk menguji teori. Richey dan Klien (2007) juga mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk memperkuat dasar-dasar empirik untuk mengkreasi suatu produk, sebagai alat pembelajaran maupun non-pembelajaran, dan untuk menciptakan model-model baru yang lebih baik. Penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian eksperimental, perbedaannya terletak pada tujuan atau menggunakan suatu penelitian tersebut. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji suatu teori, sedangkan penelitian eksperimental digunakan untuk menguji suatu teori.

Penelitian pengembangan bermula dari permasalahan yang didapat selama proses pembelajaran di dalam kelas yang membutuhkan sentuhan inovasi baik itu berupa produk perangkat lunak maupun produk perangkat keras sebagai solusi alternatif. Sementara penelitian eksperimental bermula dari hadirnya suatu model, teori, ataupun proposisi

baru yang masih harus diuji lagi kebenarannya. Temuan yang dihasilkan dari penelitian eksperimental dapat berupa penolakan atau penerimaan *hipotesis* atau suatu dugaan sementara yang diyakini atau lebih condong kepada kebenarannya.

Rinaldi, Daryati, dan Riyan telah melakukan sebuah penelitian dengan judul artikel “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan”. Mereka menggunakan 56 peserta didik sebagai objek penelitian. Peserta didik dengan jumlah 56 tersebut kemudian dibagi menjadi dua kelompok dan ditempatkan pada dua eksperimen yang berbeda. Setiap peserta didik pada masing-masing kelompok diminta untuk menjawab soal-soal tes evaluasi materi tentang batu bata yang diberikan. Salah satu kelompok menggunakan eksperimen dengan media berbasis audio visual. Hasilnya, peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis audio visual dengan metode ceraman dan penugasan, lebih memberikan respon yang positif berupa keaktifan bertanya, dan lebih aktif dalam menjawab soal evaluasi pada media. Hal ini didukung kuat oleh penelitian Haryoko (2009) yang menerapkan desain penelitian berupa *pre test – post test – control group design*. Dari hasil

penelitian yang dilakukan oleh Haryoko, dapat meunjukkan bahwa kelas teknik jaringan computer yang diajarkan menggunakan media audio visual lebih tinggi skornya dibandingkan kelas teknik jaringan computer dengan media konvensional.

Rinaldi (2017: 7) menyarankan adanya tindak lanjut yang harus diberikan pada media pembelajaran berbasis audio visual yang diantaranya:

4. Media pembelajaran berbasis audio visual akan lebih optimal apabila guru sebagai pendidik dapat meningkatkan inovasi yang terbaru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.
5. Media pembelajaran berbasis audio visual akan lebih bermanfaat apabila digunakan oleh peserta didik dengan bimbingan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Bimbingan yang dilakukan oleh guru akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
6. Media audio visual ini dikembangkan dengan ketentuan membutuhkan keterampilan serta waktu yang lama agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

7. Media audio visual dapat lebih optimal digunakan apabila sarana komputer di sekolah atau laboratorium komputer dapat digunakan pada setiap mata pelajaran, sehingga akan membantu peserta didik dalam mengakses segala informasi yang mereka butuhkan pada media secara individu.

Goretti, dkk juga melakukan penelitian tentang media audio visual sebagai media pembelajaran. Ia menerapkan audio visual sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris di SMPN 3 Bawen. Tahap awal mereka melakukan perencanaan dengan menyiapkan alat-alat yang berhubungan dengan audio visual, mulai dari *LCD*, *power point*, dan *speaker* yang itu semua merupakan alat-alat teknologi. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2002) bahwa teknologi audio visual merupakan cara untuk menyampaikan atau menghasilkan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Penyajian melalui media audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan mengajarkan segala materi tentang bahasa Inggris yang sudah guru susun pada KD/SK dengan menggunakan media audio visual. Pada

penelitian ini telah membuktikan dengan adanya perbedaan proses pembelaaran yang dialami peserta didik antara menggunakan media audio visual dengan tidak. Peserta didik menjadi lebih bersemangat selama proses pembelajaran. untuk mengukur seberapa berhasil media audio visual mampu menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efisien, guru melakukan evaluasi dua kali pada akhir semester. Pada evaluasi ini peserta didik diharuskan mencapai tiga aspek yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasilnya peserta didik berhasil mencapai ketiga aspek yang telah ditentukan. Hal itu membuktikan bahwa media audio visual mampu menunjang keberhasilan dalam proses belajar dan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Purwono, Joni, dkk (2014) telah melakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis audio visual dengan judul “Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”. Penelitian melakukan penelitian terhadap keterampilan guru ketika mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan media pembelajaran berbasis audio visual. Sarana prasarana dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual diantaranya menggunakan televisi, video, komputer, LCD,

yang terdapat pada setiap kelas dan laboratorium. Menurut Purwono (2014) dengan menggunakan media audio visual, guru secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan model penyampaian materi pembelajaran yang pada sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Namun terdapat hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yang itu diantaranya:

1. Jek kabel penghubungan antara LCD ke laptop terkadang tidak konek
2. Masalah daya listrik yang masih kurang, sehingga listrik sering padam jika menggunakan perangkat-perangkat yang terhubung dengan aliran listrik melebihi kapasitas daya listrik yang dimiliki oleh SMP Negeri 1 Pacitan.
3. Keterbatasan alokasi dana dalam penggunaannya.

Namun dibalik kekurangan atau hambatan yang dihadapi, terdapat hasil yang cukup memuaskan setelah guru menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan hasil ulangan peserta didik rata-rata kelas dan daya serap peserta didik dalam menerima materi pelajaran meningkat.

Kesimpulan

Penggunaan multimedia dalam pendidikan menjadi kekuatan pendorong terbesar yang ditunjang dengan penanaman modal secara besar-besaran yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan. Integrasi multimedia ke dalam kurikulum akan menyebabkan terjadinya transformasi pedagogis dari pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada pendidik menuju pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Multimedia memiliki potensi untuk menawarkan kesempatan belajar yang baru. Kegagalan kurangnya efektivitas penerapan multimedia dalam pendidikan. Kontribusi media pembelajaran : penyampaian pesan pembelajaran yang terstandar, pembelajaran menjadi interaktif, menarik, hemat waktu belajar, sikap positif dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran fleksibel tempat dan waktu, peran guru berubah kearah motivasi. Secara umum proses pembuatan media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu: pra-produksi, produksi, pasca produksi. Berbagai implelentasi penelitian pengembangan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk mata pelajaran kontruksi bangunan, Penelitian dengan

mengajarkan segala materi tentang bahasa Inggris yang sudah guru susun pada KD/SK dengan menggunakan media audio visual, penelitian tentang penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama. Semua penelitian menunjukkan adanya upaya meningkatkan media pembelajaran yang berteknologi salah satunya memanfaatkan multimedia.

Bab 4 | FILM DOKUMEN WIRAUSAHA TERPADU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DAN PANDUAN PENGGUNAANNYA

A. Proses Pembuatan Batik - Media Pembelajaran Kewirausahaan Perguruan Tinggi

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Hdk6rKe4r1I>

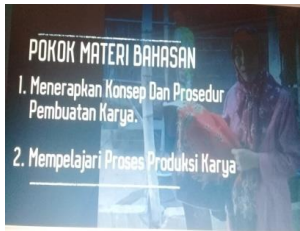
Pembelajaran kewirausahaan diperguruan tinggi dilakukan pembelajaran klasikal dan praktek magang pada sektor bisnis, praktek wirausaha mandiri. Tujuan pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi kewirausahaan dan keterampilan praktek berwirausaha serta terbentuk mental

kewirausahaan yang tangguh terhadap tantangan bisnis dan persaingan kerja. Pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di kelas membutuhkan media pembelajaran tepat untuk menunjang penguasaan materi dan meningkatkan keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan di kelas membutuhkan media kewirausahaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kewirausahaan dengan memenuhi tuntutan teknologi. Kebutuhan media pembelajaran kewirausahaan diharapkan memiliki kriteria yang praktis, berteknologi, mudah dipelajari, sesuai dengan bisnis secara nyata, memberikan informasi kewirausahaan dengan lengkap, menumbuhkan kreatifitas dan inovasi. Waktu pembelajaran kewirausahaan dalam kurikulum perguruan tingginya 4 SKS setiap minggu. Waktu yang sangat terbatas hanya cukup dalam penyampaian materi teori kewirausahaan dan kurang waktu dalam kegiatan metode praktek dan metode latihan untuk membentuk jiwa kewirausahaan. Sebagai solusi keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran kewirausahaan, maka memerlukan media untuk membantu meningkatkan keterampilan kewirausahaan secara nyata dalam dunia bisnis yang lebih efektif dan praktis. Media tersebut berupa berupa film dokumen wawancara proses pembuatan batik yang

berisikan tentang wawancara cara menjplak pola pada kain, membatik kain, memwarnai kain, merebus malam, proses perendaman hingga pada tahap pengeringan.

Film Proses Pembuatan Batik - Media Pembelajaran Kewirausahaan Perguruan Tinggi oleh Dr. NinikSudarwati. Penerapan media film proses pembuatan batik di jadikan media pembelajaran kewirausahaan dalam matakuliah praktek kewirausahaan di Program Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang. Beberapa mahasiswa 80% menyatakan media film tersebut merupakan contoh nyata media pembelajaran dalam kelas untuk menambah wawasan tentang kreatifitas dan sebesar 80% mahasiswa menyatakan bahwa media tersebut dapat memberikan inspirasi kreativitas dan inovasi berkarya dari produk tradisional diolah dengan teknologi modern menjadi lebih menarik.

Pada awal video pembelajaran, terdapat kata sambutan pokok materi yang akan dibahas : 1. Menerapkan proses dan prosedur pembuatan karya, 2. Mempelajari proses produksi karya.



Gambar 1.1 teks pokok materi dalam video



Gambar 1.2 pewawancara memberi sambutan dalam video

Berikut ini akan disajikan proses pembuatan batik, yang ada dalam video.

1. Menyiapkan kertas yang sudah ada gambarnya (pola batik)



Gambar 1.3 menjiplak pola pada kain batik

2. Jiplak gambar dari kertas kedalam kain



Gambar 1.4 menjiplak kain



Gambar 1.5 langkah menjiplak kedalam kain



Gambar 1.6 menjiplak disesuaikan dengan pola pada gambar



Gambar 1.7 hasil jiplakan dalam kain

3. Proses mencanting kain yang sudah ada polanya



Gambar 1.8 proses mecanting kain yang sudah ada pola

Sebelum mencanting kain yang sudah ada polanya, haru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Berikut ini alat dan bahan yang dibutuhkan sesuia dengan petunjuk dalam video:



Gambar 1.9 alat dan bahan yang digunakan untuk mencanting

Setelah menyiapkan alat dan bahan, langkah selanjutnya adalah memanaskan lilin hingga mencair. Fungsi dari adanya lilin adalah menciptakan pola yang sudah dijiplak tidak hilang ketika proses pewarnaan.



Gambar 1.10 malam dilelehkan hingga mencair

Langkah selanjutnya yakni proses pemberian malam pada kain yang sudah terpola atau yang disebut mencanting. Dalam proses ini harus hati-hati, teknik yang digunakan adalah dengan mengambil sedikit menggunakan canting dan tiriskan



Gambar 1.11 proses mencanting kain sesuai dengan pola



Gambar 1.12 hasil cantingan yang sudah jadi

4. Proses pewarnaan kain yang sudah dicanting

Dalam proses pewarnaan kain, harus disiapkan warna-warna yang akan digunakan. Kemudian takar warna dengan timbangan yang seimbang dengan air. Ha



Gambar 1.14 bahan pewarna



Gambar 1.15 timbang pewarna seimbang dengan air

Sebelum melakukan proses pewarnaan, hal yang harus dilakukan agar mendapat hasil yang baik adalah dengan mengikat seluruh pinggiran kain dengan ketat kedalam rangka yang dibuat khusus untuk mewarnai kain.



Gambar. 1.20 mengikat pinggiran kain



Gambar 1.21 proses pewarnaan kain untuk mewarna

Setelah kain diwarnai dengan merata, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan pengeringan selama 2 hari agar warna meresap kedalam kain



Gambar 1.23 proses pengeringan kain

5. Proses penglorotan kain

Setelah proses pengeringan kain, langkah selanjutnya adalah proses penglorotan kain.



Gambar 1.24 proses penglorotan kain

Pada proses penglorotan ini, pertama yang harus dilakukan adalah merendam kain dengan air, kemudian rebus kain kedalam kuali yang berisi air mendidih. Tujuan perbusan

adalah melelehkan malam yang menutupi pola dan yang tersisa adalah warnanya saja. Kemudian setelah dipanaskan dalam air kain dicelupkan kedalam air dingin.



Gambar. 1.25 Proses perebusan kain Gambar 1.28 kain setelah direbus

Setelah kain direbus dan direndam kedalam air, langkah selanjutnya adalah dengan menyikat kain agar sisa-sisa malam yang masih menempel menghilang dan membuat kain batik menjadi lebih bersih. Selanjutnya jemur kain batik sampai kering. Batik siap dipasarkan.



Gambar 1.29 kain disikat agar tidak ada malam yang tersisa



Gambar 1.30 penjemuran kain

B. Praktik Proses Membuat Karya Kerajinan Manik-Manik

Youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=BOYHEpG1Pxo>

Video Proses Membuat Kerajinan Manik-manik merupakan film dokumen proses membuat kerajinan manik-manik mulai dari bahan baku sampai barang jadi. Kerajinan manik-manik tersebut bahan baku dari limbah barang pecah belah yang diolah dengan dilebur pada derajat suhu panas yang tinggi sampai meleleh dan selanjutnya dibentuk sesuai dengan permintaan konsumen. Produk manik-manik tersebut merupakan sebuah produk hasil inovatif dan kreatif yang memanfaatkan bahan limbah menjadi bernilai tinggi, berupa asesoris yang kreatif sesuai dengan tren masa kini. Video ini bermaksud untuk memberikan informasi pada

peserta didik dalam menumbuhkan inovatif dan kreatif. Berikut langkah-langkah membuat Kerajinan Manik-manik.

Langkah-langkah membuat Kerajinan Manik-manik:

1. Bahan baku dari limbah barang pecah belah yang tidak bernilai



Bahan baku diperoleh dari berbagai daerah seluruh Indonesia



2. Bahan baku dipilah-pilah sesuai dengan warna barang dan selanjutnya ditimbang setiap kg untuk siap dileburkan



3. Pewarnaan manik-manik diberi warna bernama pigmen



4. Proses melelehkan bahan baku dengan cara limbah dimasukkan dalam tungku lalu dipanaskan dalam suhu panas yang derajatnya sangat tinggi sekali sampai leleh dan diaduk sampai rata



5. Selanjutnya dibentuk dalam bentuk batangan yang panjang untuk siap diolah menjadi manik-manik



6. Pembentukan manik-manik dengan cara digulung pada suhu panas yang tinggi



7. Manik-manik yang sudah jadi



C. Proses Budidaya Lele, Media Pemberdayaan Kewirausahaan Untuk Perguruan Tinggi

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=XASGI63A-GE>

Ikan lele merupakan salah satu komoditas budidaya yang memiliki berbagai kelebihan, diantaranya adalah pertumbuhan cepat dan memiliki kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan yang tinggi. Kendala yang dihadapi oleh pembudidaya dalam hal budidaya ikan lele karena pengetahuan pembudidaya tentang ikan lele masih minim. Kendala tersebut antara lain: tingginya serangan penyakit pada ikan lele, pakan sangat banyak, dan pertumbuhan ikan yang masih lambat. Penyakit merupakan salah satu kendala yang sering dijumpai oleh pembudidaya ikan lele. Transfer pengetahuan mengenai pengendalian penyakit dilakukan

saat pelatihan. Pembudidaya dikenalkan dengan obat alami (fitofarmaka) dan antibiotik untuk mengobati ikan yang sakit.

Tujuan pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi kewirausahaan, memiliki jiwa kewirausahaan, memiliki keterampilan kewirausahaan, sehingga lulusan sarjana diharapkan mampu praktek kewriausahaan secara nyata dalam dunia bisnis sebagai pengusaha. Berdasarkan tujuan pembelajarant tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di kelas membutuhkan metode pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang mampu menunjang penguasaan materi dan meningkatkan keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan di kelas yang minim membuat materi kurang maksimal dalam pengapikasiannya. Dengan adanya film deskripsi proses budidaya lele membuat mahasiswa mampu belajar dengan mandiri dan dapat mengaplikasikan sendiri bagaimana proses budidaya lele yang baik dan benar,.

Proses Budidaya Lele, Media Pembedayaan Kewirausahaan untuk Perguruan Tinggi


1. Awal video, menjelaskan kompetensi dasar, berupa penerapan konsep dan mempelajari proses.



2. Menjelaskan langkah-langkah dan media budidaya lele.



3. Menjelaskan media untuk perkembangan lele, berupa hal yang harus diperhatikan untuk bertelur lele.




CARA PEMBIBITAN LELE
SYARAT

Kolam bersih, Air jernih, kondisi air tenang, kolam ditutup untuk menghindari sengatan matahari secara langsung dan tetap ada udara.

MEDIA PERKEMBANGBIAKAN LELE

Hal yang harus dipersiapkan untuk bertelur Lele adalah



MEDIA SERABUT DAN KASA TEMPAT BERTELUR	MEDIA BAK AIR YANG SIAP DIGUNAKAN UNTUK PERKEMBANGBIAKAN LELE	MEDIA KASA
--	---	------------

4. Menjelaskan cara pembibitan lele.



5. Menjelaskan pembibitan lele.



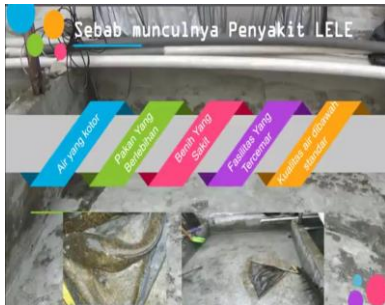
6. Menjelaskan cara pemberian pakan dan nama-nama pakan lele sesuai usia



7. Menjelaskan waktu pemberian pakan lele.



8. Menjelaskan sebab munculnya penyakit pada lele dan cara pencegahannya.



D. Membuat Kue Kering Inovasi Berbahan Dasar Tepung Mocaf - Media Pembelajaran Kewirausahaan

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=4l0J9qbEgTk>

Video ini berisi tentang cara membuat kue kering inovasi berbahan dasar tepung mocaf berupa kue proses pembuatan kue nastar, kue mocaf keju, kue mocaf kucuros inovatif. Bahan dasar kue ini dari tepung mocaf yaitu: tepung ketela pohon yang nilainya rendah dan tidak banyak diminati oleh konsumen. Namun, dengan inovatif dan kreatif dibentuk kue yang nikmat dengan berbagai adonan sehingga diminati oleh konsumen dengan bernilai jual tinggi. Video pembelajaran ini bertujuan untuk sebagai media pembelajaran kewirausahaan yang menampilkan ide kreatifi dan inovatif menjadi bernilai tinggi.

Berikut langkah-langkah membuat Kue Kering Inovasi Berbahan Dasar Tepung Mocaf:

1. Proses Pembuatan Kue Nastar



2. Bahan Baku

Mocaf, Mentega, Gula, Maizena, Telur, Susu Bubuk, Keju parut



3. Proses Pembuatan : Adonan di mixer dan dicetak lalu selanjutnya dioven.



4. Proses Pembuatan Kue Mocaf Keju



5. Bahan Baku : Susu, Gula, Mentega, Keju parut, Santan, Tepung mocaf



6. Proses Pembuatan Kue Mocaf Keju : Semua bahan adonan dimixer, lalu dicetak kemudian dimasukkan kedalam oven.



7. Proses Pembuatan Kue Mocaf Kucuros Inovatif



8. Bahan Baku : Telur 2 butir, Garam, Gula,



9. Proses Pembuatan Kue Mocaf Kucuros Inovatif : Adonan dimixer, dicetak kemudian digoreng.



E. Kiat Pengusaha Sukses (Wawancara)- Media

Pembelajaran Kewirausahaan Untuk Perguruan Tinggi

Youtube : <https://www.youtube.com/watch/AObKrd4zXMc>

Wirausaha adalah orang yang mengorganisir, mengelola dan berani menanggung resiko untuk menciptakan usaha baru dan peluang berusaha. Secara esensi pengertian entrepreneurship adalah suatu sikap mental, pandangan, wawasan serta pola pikir dan pola tindak seseorang terhadap tugastugas yang menjadi tanggungjawabnya dan selalu berorientasi kepada pelanggan. Atau dapat juga diartikan sebagai semua tindakan dari seseorang yang mampu memberi nilai terhadap tugas dan tanggungjawabnya. Adapun kewirausahaan merupakan sikap mental dan sifat jiwa yang selalu aktif dalam berusaha untuk memajukan karya

baktinya dalam rangka upaya meningkatkan pendapatan di dalam kegiatan usahanya. Selain itu, kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses.

Dalam pelaksanaannya, menjadi seorang wirausaha tidaklah mudah. Berdasarkan cerita dibalik suksesnya wirausaha seperti Chairul Tanjung, Bob Sadino, Mark dan pengusaha sukses lainnya, proses yang dihadapi pengusaha berbeda-beda. Semakin tinggi tingkat dan tantangan yang dihadapi semakin besar usaha yang dijalankan. Termasuk dalam menaklukkan peluang pasar, menciptakan produk baru, mengembangkan jenis usaha baru, menginovasi produk agar menjadi baru termasuk hal paling penting adalah pesaing dan konsumen.

Oleh sebab itu, sebagai untuk yang akan memulai usaha dan yang sedang menjalankan usaha. Sangatlah perlu belajar mengenai kiat-kiat yang dilakukan pengusaha lain dalam menjalankan usaha. Bisa menjadi referensi dalam memecahkan masalah ataupun peningkatan kualitas usaha yang sedang dibangun. Dengan video pembelajaran yang berjudul **kiat pengusaha sukses (wawancara)- media pembelajaran kewirausahaan untuk perguruan tinggi.**

Diharapkan menjadi solusi bagi semua pembaca yang ingin menjadi pengusaha sukses.



Gambar 2.1 tampilan awal video pembelajaran

Wawancara kiat untuk menjadi pengusaha sukses dengan narasumber Bapak Suloso. Bapak Suloso adalah seorang pengusaha pengerajin manic-manik yang berasal dari Kecamatan Gudo. Kini pasar usaha yang dijalankan oleh Bapak Suloso tidak hanya dalam sektor local saja melainkan sudah sampai merambah kepasar internasional.

Berikut akan dipaparkan tentang perjalanan bisnis yang dirintis sejak nol hingga sukses sekarang.

1. Awal memulai usaha

Memulai usaha tahun 2000, dihitung dari tahun 2017 sudah 17 tahun Bapak Suloso menjadi pengusaha manic-manik. Bagaimana memulainya dan tantangannya? *Yang pertama adalah memiliki kemauan yang kuat, kemudian punya ketelatenan terutama dalam bidang*

kerajinan ini, ulet dan tekad yang kuat. Modal awal dahulu kurang lebih 5 juta, omset saat ini kurang lebih 50-75 juta perbulan.



Gambar 2.2 prosesi wawancara

Bagaimana memasarkan produk? *Dahulu sebelum ada media online kita pasarkan sendiri, kita datang ke bali, Kalimantan, ikut-ikut pameran supaya barang yang kita jual dikenal oleh orang-orang. Sekarang dengan hadirnya media online pemasaran menjadi sangatlah mudah seperti FB, website dan blog.*

2. Bagaimana tantangan dalam menjalankan usaha?

Tantangan dalam memasarkan produk adalah sistem pembayaran. Ada yang pakai giro, atau nota (cek) kita perlu tambahan modal untuk menutupi biaya produksi disaat pencairan giro dan cek eebih dari satu minggu. Tantangan yang kedua adalah sesama pengerajin, home industri itu padet yang paling berbahaya adalah pesaing

sama pengerajin biasanya berpatok pada harga. Untuk mensiasati itu kita menjaga kualitas, mutu dari pada burung yang diproduksi agar pelanggan tidak kecewa walaupun harganya bersaing dengan yang lain.

3. Bagaimana jangkauan pemasaran usaha bapak? *Jangkauan pemasaran, mulai dari local (Jombang, Kediri, Surabaya, Antar Propinsi) dan international (Malaysia, Thailand, Spain). Saat ini sudah 25 karyawan.*



Gambar 2.3 prosesi wawancara

4. Tanggapan konsumen dari Padang Sumatra *Bagaimana ibu bisa sampai tau toko pusat manik-manik?. Saya juga sebenarnya juga pengusaha akan tetapi dari bahan acrylic. Setelah browsing dari internet ternyata manik-manik ada yang terbuat dari kaca. Kebetulan suami saya dari Jombang dan saya berencana untuk*

mengadakan kerjasama untuk mengembangkan bisnis demikian di Sumatra Barat.



Gambar 2.5 pendapat konsumen

5. Bagaimana pendapat ibu mengenai produk manik-manik?
Sangat menjanjikan karena semua kalangan bisa berminat pada kerajinan ini karena harganya terjangkau. Apalagi saat ini pengerajin sangat kreatif sehingga tidak kalah saing dengan produk dari luar negeri. di Sumatra bisa dikembangkan karena belum ada, dulu saya menyangka ini dari Kalimantan ternyata barang dari Kalimantan berasal dari jombang.

F. Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film

1. Rincian Spesifikasi media
 - a. Film dokumen wirasusaha terpadu ini sebagai media pembelajaran kewirausahaan yang dikemas dalam CD yang berisi film proses membuat batik, film membuat

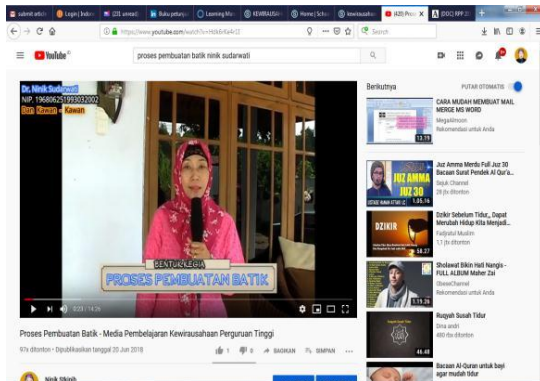
manik-manik, film wawancara kiat pengusaha sukses, film membuat kue kering bahan dasar mocav, multimedia budidaya lele.

- b. Media ini pengoperasiannya menggunakan laptop yang hubungkan LCD untuk menampilkan gambar dan sound kecil untuk memunculkan suara.
 - c. Media ini bersifat informative yang pasif tentang informasi proses produksi sebuah karya dan informasi dari seorang pengusaha.
 - d. Media ini dipergunakan sebagai media dalam kelas (media untuk pembelajaran klasikal).
2. Karakteristik sasaran
- a. Peserta didik memiliki semangat belajar kewirausahaan secara nyata.
 - b. Peserta didik memiliki semangat belajar keterampilan sebuah karya.
 - b. Peserta didik memiliki panca indra yang normal, tidak tunanetra, tidak tunarungu dan tidak autis.
 - c. Peserta didik menyukai dan tidak alergi atau phobia dengan film

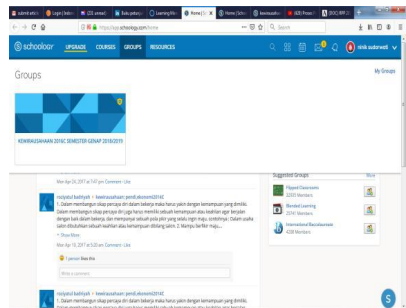
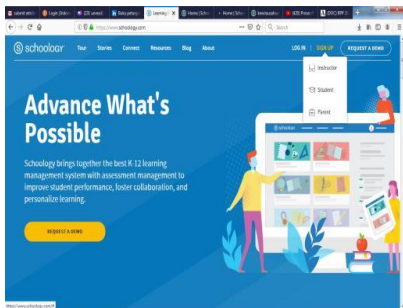
G. Petunjuk Penggunaan Film sebagai media pembelajaran

- 1) Petunjuk penggunaan film sebagai media pembelajaran model e-learning

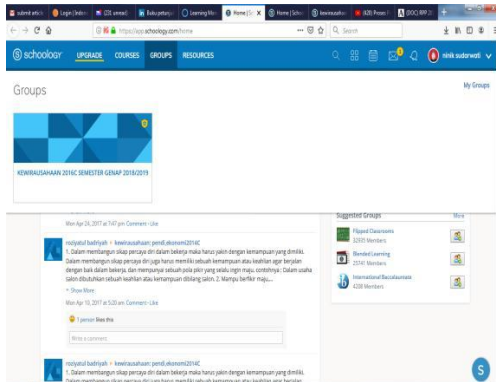
a. Sebelum kegiatan e-learning dimulai, pastikan terlebih dahulu film pembelajaran telah terunggah dalam youtube.



Buka alamat web atau aplikasi lain contoh schoology sebagai wadah pembelajaran e-learning.

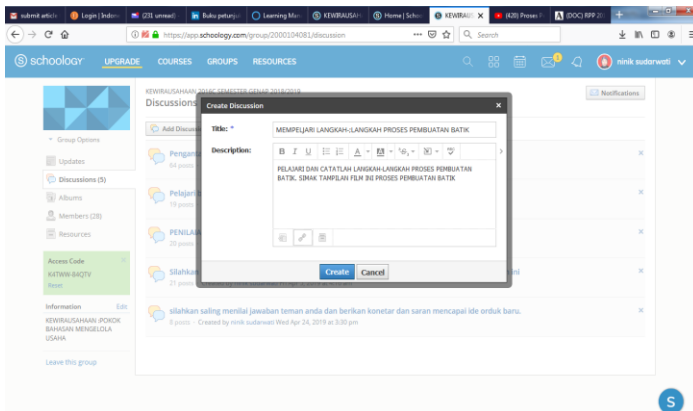


b. Membuat grup kelompok belajar

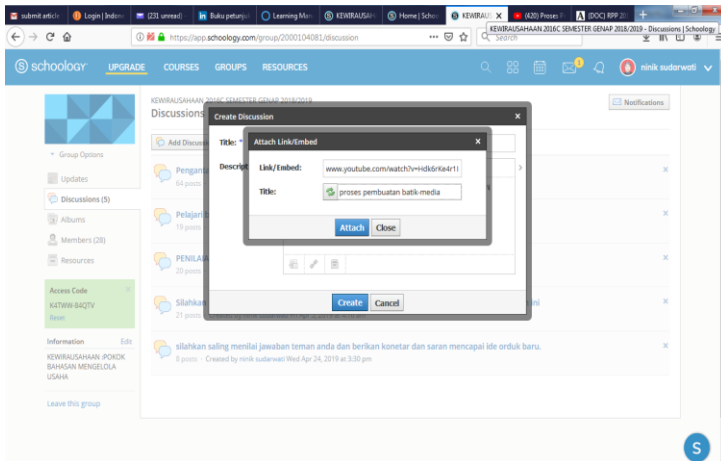


Mulai pembelajaran e-learning dan menggunakan media film dalam aplikasi schoology.

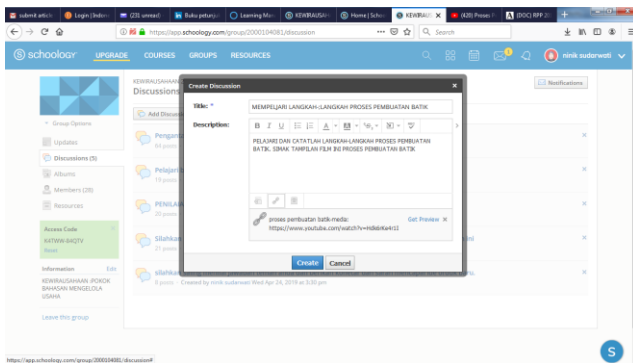
- c. Pilih menu discution dan ketik rincian kegiatan menggunakan media film.



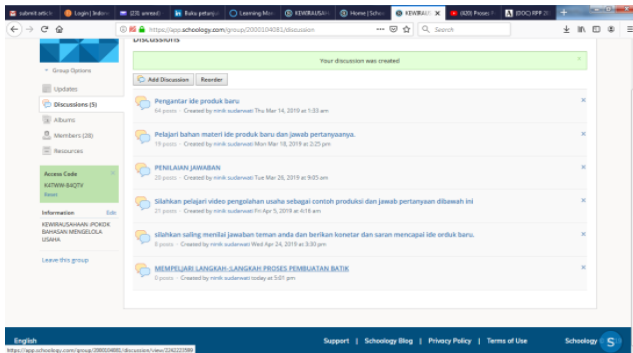
d. Hubungkan dengan klik link dan ini alamat youtube film.



g. Selanjutnya klik attach dan muncullah alamat youtube film proses pembuatan batik dalam menu discution.

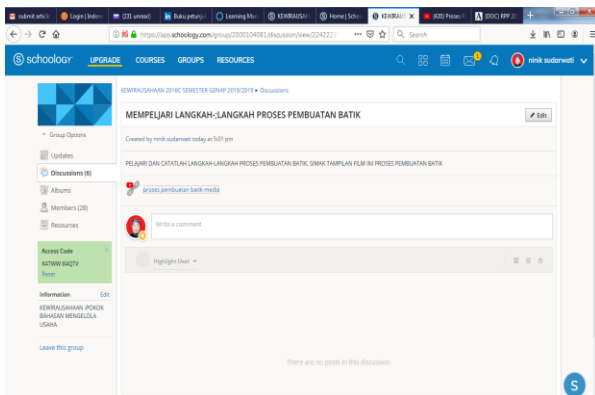


h. Klik create maka link youtube bisa dibuka oleh anggota dalam grup yang sebagai siswa.



i. Anggota dalam grup sebagai siswa bisa membuka link youtube yang telah dikirim oleh guru.

j. Ketika ruang diskusi dibuka link youtube akan muncul film.

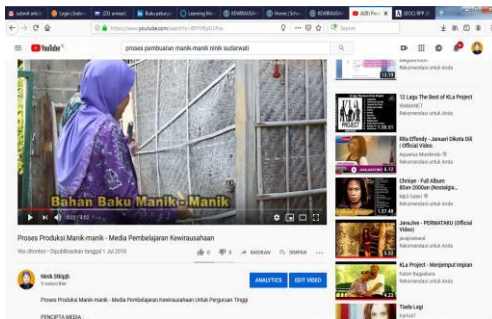


Demikian penggunaan media pembelajaran kewirausahaan digunakan sebagai media belajar dalam e-learning dengan memanfaatkan internet dan youtube.

- 2) Petunjuk penggunaan film sebagai media pembelajaran dengan model direct learning
 - a. Pertama dosen melakukan kontrak belajar dengan mahasiswa dengan menginformasikan pembelajaran menggunakan media film wirausaha.
 - b. Dosen mempersiapkan lap top, LCD dan sound kecil.
 - c. Dosen menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yaitu mempelajari prosedur pembuatan karya.
 - d. Dosen menjelaskan materi pokok bahasan berbagai ide produk baru dan mahasiswa diberi kesempatan mengungkapkan pendapat contoh berbagai ide produk baru.
 - e. Dosen menjelaskan umum macam-macam batik dan proses membuat batik.
 - f. Dosen memutar video proses membuat batik.

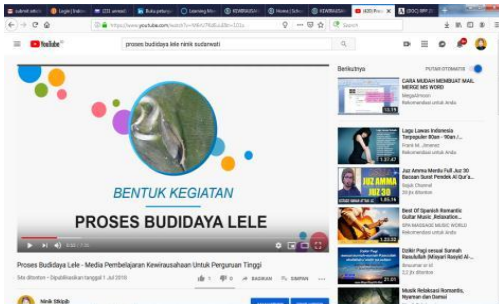


- g. Mahasiswa mencatat langkah-langkah membuat batik.
- h. Dosen membuka tanya jawab dan perwakilan mahasiswa menyimpulkan langkah proses membuat batik.
- i. Dilanjutkan dosen menjelaskan secara umum proses produksi manik-manik. j. Dosen memutar video proses produksi manik-manik



- j. Mahasiswa mencatat proses produksi manik-manik dan berdiskusi dengan temannya.
- k. Dosen membuka tanya jawab dan menyimpulkan bersama langkah-langkah proses produksi manik-manik.

- l. Dosen menjelaskan proses budidaya lele secara umum. n. Dosen memutar video proses budidaya lele.



- m. Mahasiswa mencatat langkah-langkah proses budidaya lele dan berdiskusi dengan temannya.
n. Dosen membuka tanya jawab dan menyimpulkan bersama dasar langkah-langkah budidaya lele.
o. Dosen menjelaskan secara umum berbagai kue kering.
p. Dosen memutar video proses memasak kue kering bahan mocav menjadi kue bernilai tinggi.



- q. Mahasiswa mencatat proses membuat berbagai kue kering dan berdiskusi dengan temannya.
- r. Dosen membuka Tanya jawab dan menyimpulkan bersama proses membuat berbagai kue kering.
- s. Dosen menjelaskan secara umum kiat-kiat pengusaha sukses dan dilanjutkan memutar video kiat pengusaha sukses.



- t. Dosen bersama mahasiswa menyimpulkan kiat-kiat pengusaha sukses.
- u. Dosen menutup pembelajaran dengan menyimpulkan secara umum proses produksi batik, manic-manik, proses budidaya lele, membuat kue kering dan kiat pengusaha sukses

Kesimpulan

Menggunakan media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dalam model e-learning berbeda dengan model direct learning. Pembelajaran e-learning menggunakan media berbasis film harus dipastikan terlebih dahulu sudah terunggah dalam youtube. Aplikasi dalam contoh diatas menggunakan aplikasi schoology dapat link dengan youtube. Kegiatan pembelajaran e-learning memiliki keunggulan dapat jarak jauh dan waktu fleksibel. Sedangkan pembelajaran model direct learning untuk pembelajaran kewirausahaan menggunakan media berbasis film memerlukan sarana laptop, LCD dan sound kecil. Pembelajaran ini bermanfaat dapat mengetahui langsung ekspresi dan komentar mahasiswa atas tampilan media yang diputarkan.

Bab | **PENERAPAN MEDIA DALAM**

5 | **PEMBELAJARAN**

KEWIRAUSAHAAN

Penerapan media dalam pembelajaran kewirausahaan di masing-masing perguruan tinggi tempat penerapan media dalam pembelajaran kewirausahaan dengan prosedur mengajar sebagai berikut:

1. Dosen datang tepat waktu menyambut dan menyapa mahasiswa serta memperkenalkan diri.
2. Dosen membuka kegiatan perkuliahan dengan salam, perkenalan masing-masing mahasiswa, apresiasi kasus permasalahan dunia kerja, bisnis, masa depan dan menanggapi alternative solusi dari mahasiswa.
3. Dosen menyampaikan materi ide produk baru secara singkat dan Tanya jawab.

4. Dosen memberikan angket sebagai pre test tentang pengetahuan ide produk baru, karya yang pernah dilakukan.
5. Dosen membuka Tanya jawab tentang ide produk baru sesuai dengan pengetahuan yang mereka peroleh.
6. Dosen memberikan materi ide produk baru secara terperinci dengan bentuk materi power point.
7. Dosen memberikan kesempatan tanya jawab tentang teori ide produk baru.
8. Dosen menampilkan media berbentuk film dokumen wirausaha dengan dimulai menjelaskan tampilan desain media berbasis film dokumen wirausaha yang akan ditampilkan, meliputi: film proses membuat, film wawancara kiat pengusaha sukses, film proses produksi manik-manik dan teks proses budidaya lele.
9. Mahasiswa disarankan mencatat langkah-langkah prosedur yang ditampilkan dalam film tersebut.
10. Mahasiswa disarankan memberikan komentar terhadap film tersebut tentang materi film yang berkaitan dengan informasi kreatifitas, kesesuaian dan ketertarikan desain film.

11. Dosen memberikan lembar soal dalam bentuk Mis. Word berupa pertanyaan dengan jawaban bebas tentang berbagai inovasi ide produk baru.
12. Dosen memberikan kesempatan tanya jawab melalui Aplikasi yang digunakan dalam perkuliahan tentang ide produk baru setelah melihat media berbasis film wirausaha.
13. Dosen memberikan angket pengukuran sikap.
14. Mahasiswa menjawab angket pengukuran sikap dan memberikan komentar atas media tentang desain media, teks penjelasan dalam media, isi materi media dan respon perubahan sikap.

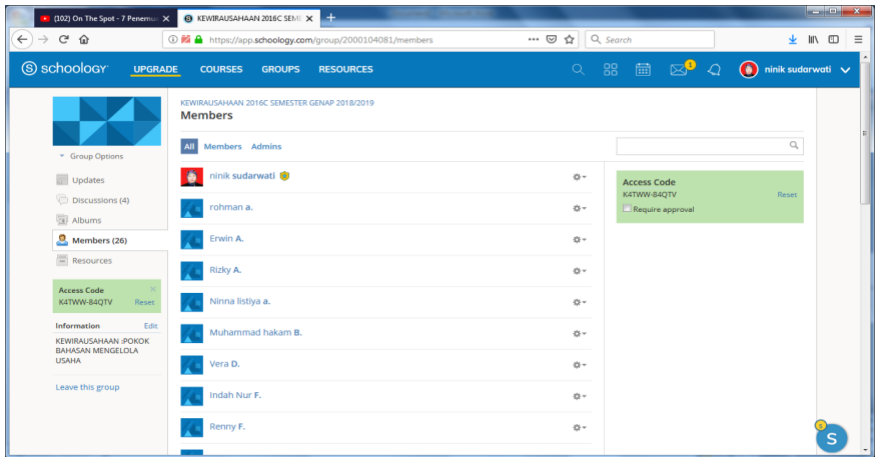
Secara umum, kegiatan penelitian bertujuan untuk menggali informasi tentang penilaian dan komentar tentang desain media, materi kewirausahaan, perubahan sikap.

A. Penerapan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi A

Uji coba terbatas dilakukan di program studi pendidikan ekonomi di perguruan tinggi A, sebagai berikut:

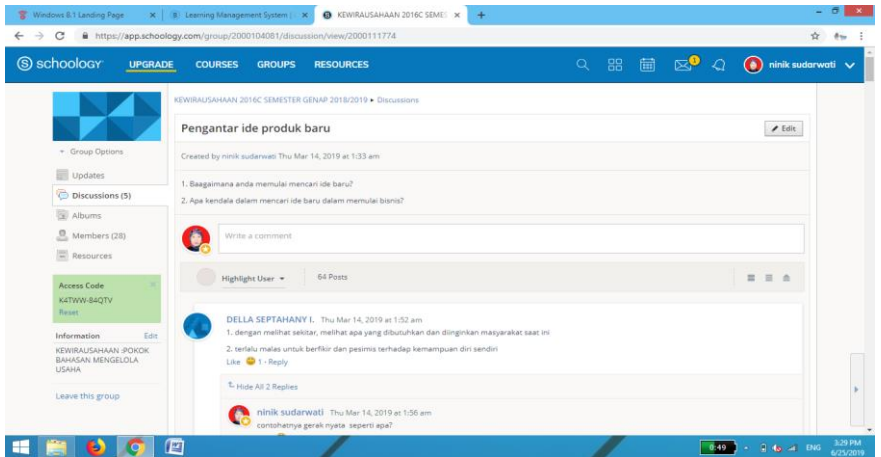
- a) Uji coba terbatas mahasiswa kelas 2016 C :
 - Dosen model: Shanti, SE., M.Si.
 - Durasi waktu: 200 menit (menyesuaikan)
 - Waktu kegiatan: 13 April 2020

- Model pembelajaran: *Blended learning* dengan aplikasi *schoolology*.
- Tempat: Program studi pendidikan ekonomi di perguruan tinggi A.
- Jumlah peserta : 25 peserta mahasiswa 2016 C
- Langkah langkah kegiatan:
 - 1) Dosen mengadakan pertemuan secara daring dengan mahasiswa melakukan kontrak belajar dan apresiasi pembuka pembelajaran kewirausahaan dengan dimulai tentang kasus-kasus yang terjadi dengan keuntungan bisnis, inovasi, ide produk baru, dan dilanjutkan pre tes tentang
 - 2) Di *whatsapp group* Dosen menjelaskan model pembelajaran kewirausahaan dengan *blended learning* menggunakan aplikasi *schoolology* dan mahasiswa diarahkan mulai masuk aplikasi *Schoolology* sebagai "*student*". Kegiatan perkuliahan di *Schoolology* terdapat 5 pertemuan yaitu: pengantar, materi dan soal pertanyaan dengan jawaban bebas, penilaian jawaban oleh teman sejawat, materi kewirausahaan dengan video proses produksi dan video kiat pengusaha sukses dan soal pertanyaan dengan jawaban bebas. Berikut peserta mahasiswa dalam *schoolology*:



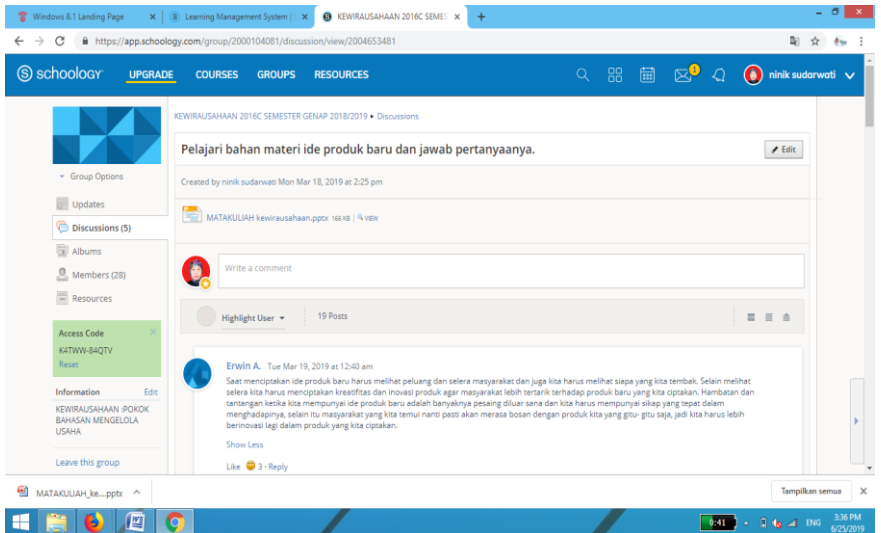
Gambar 2: Daftar peserta mahasiswa dalam *schoology*

- 3) Dosen menyampaikan pengantar tentang ide produk baru dengan kasus dan contoh ide produk baru serta manfaatnya beserta tanya jawab.

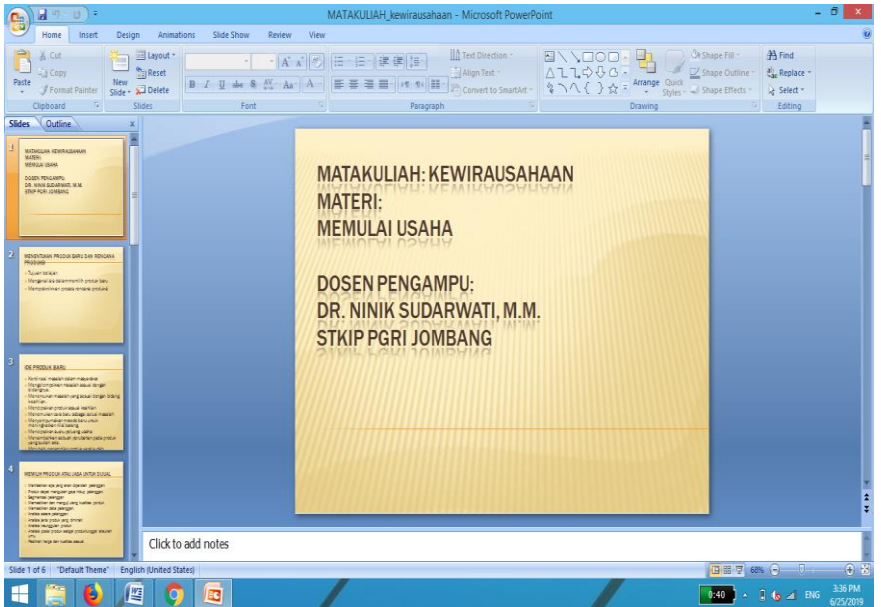


Gambar 3: Materi pengantar ide produk baru.

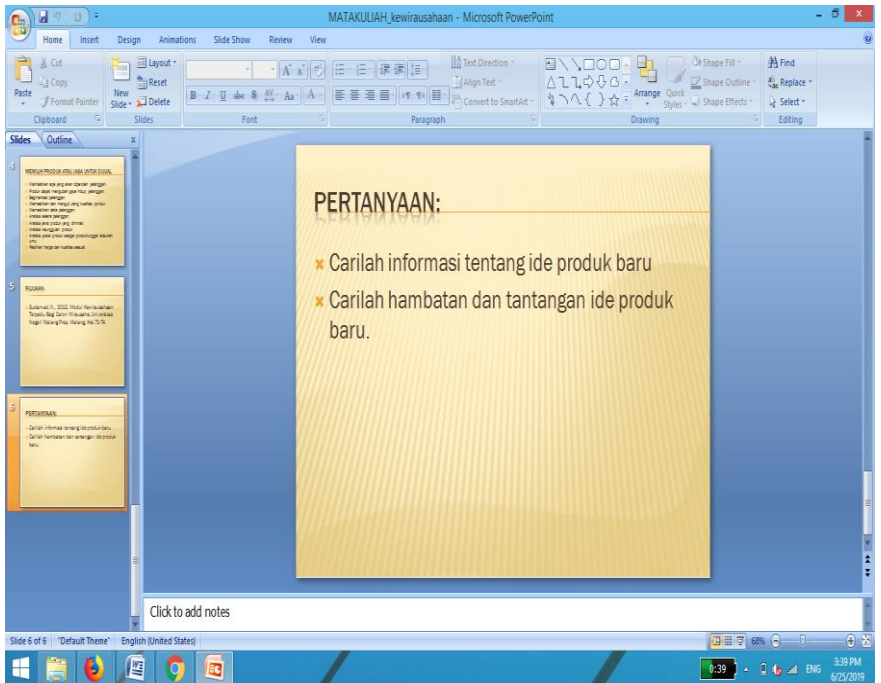
- 4) Selanjutnya disampaikan materi ide produk baru dalam memproduksi sebuah produk, materi berbentuk power poin dan diunggah dalam schoology(lampiran3: materi power point). Dan dilanjutkan soal pertanyaan dengan jawaban bebas



Gambar 4: gambar penyampaian materi ide produk baru

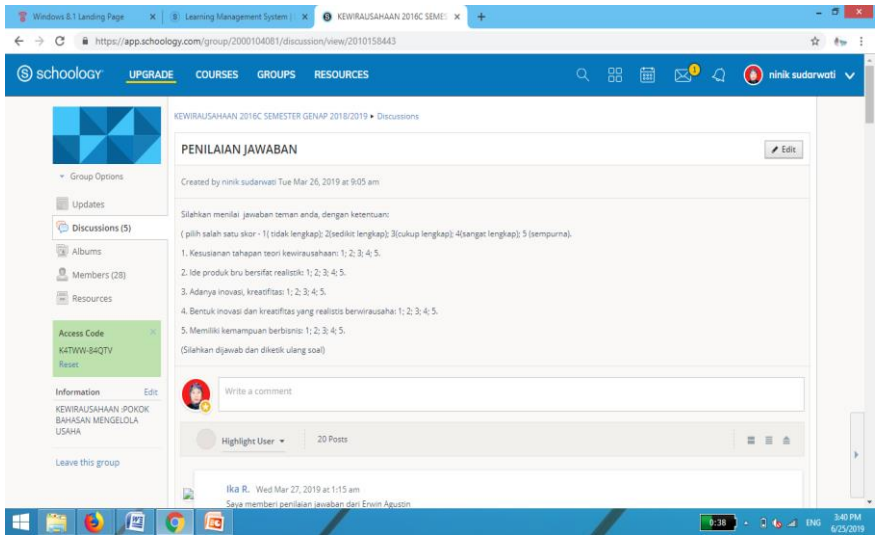


Gambar 5: Power point materi (Lampiran 3)

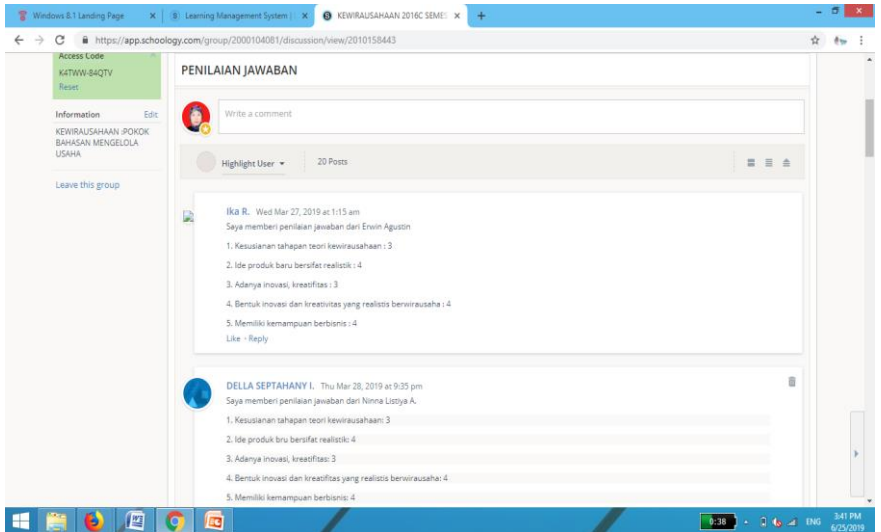


Gambar 5: Pertanyaan setelah penyampaian materi.

- 5) Dosen memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk saling menilai jawaban temannya dengan diberi skala skor penilaian serta komentar dari penilai.

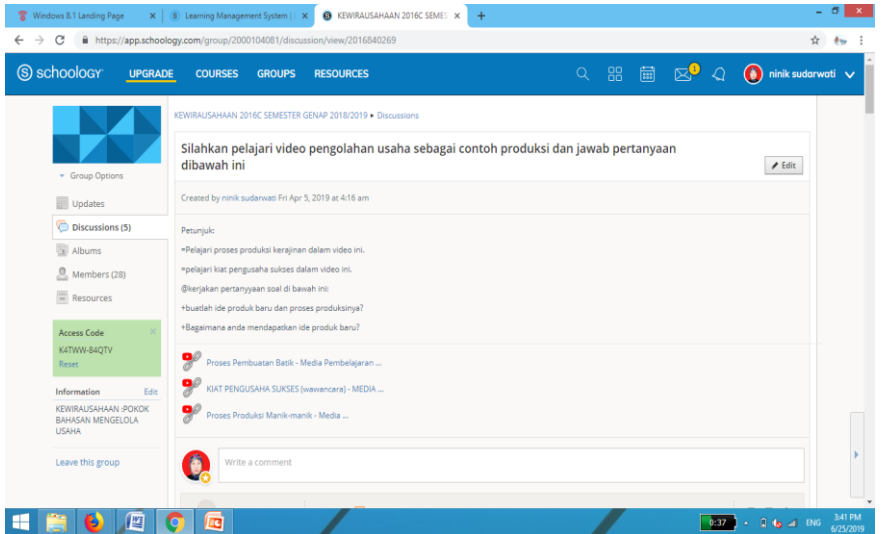


Gambar 6: Scor penilaian.

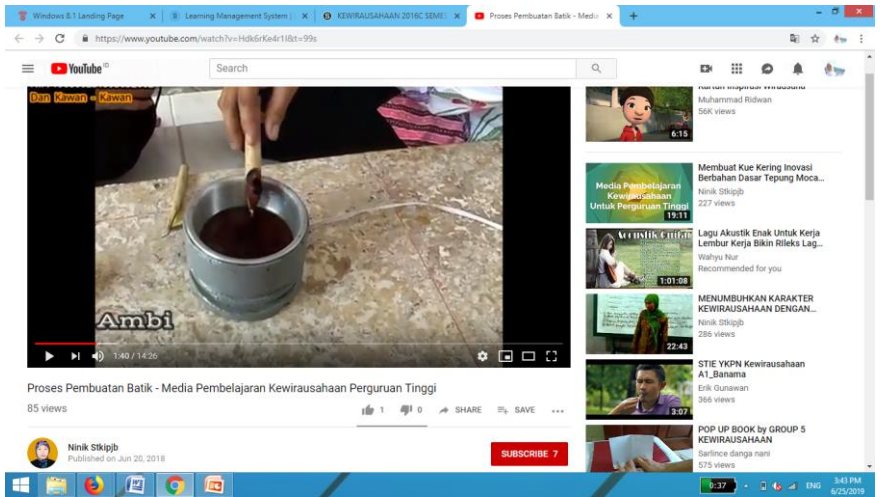


Gambar 7: Hasil penilaian sejawat

6) Selanjutnya dosen memberikan materi berupa video proses produksi batik, video kiat pengusaha sukses, video proses produksi manik-manik. Video tersebut diunggah dulu di youtube dan dihubungkan dengan schoology. Materi video dan pertanyaan soal dengan jawaban bebas.



Gambar 8: Materi video dan materi pertanyaan



Gambar 9: video proses produksi batik

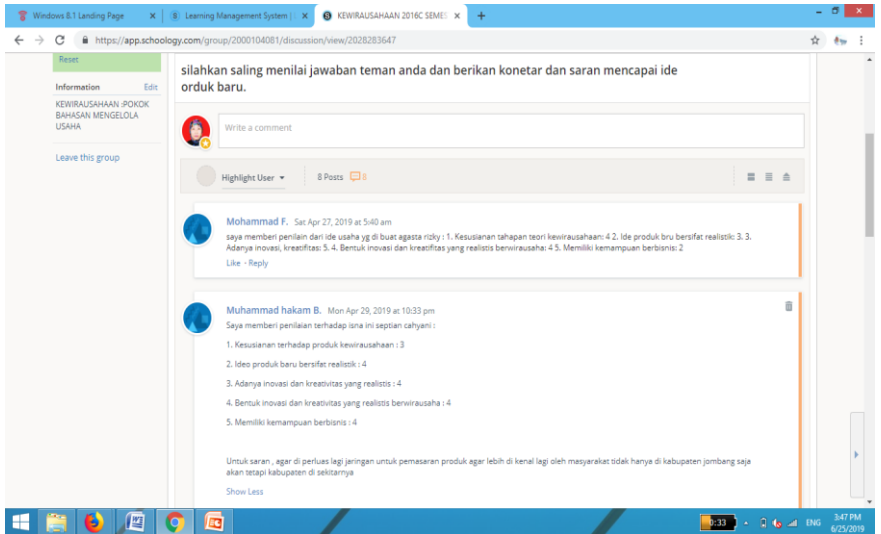


Gambar 10: video wawancara kiat pengusaha sukses



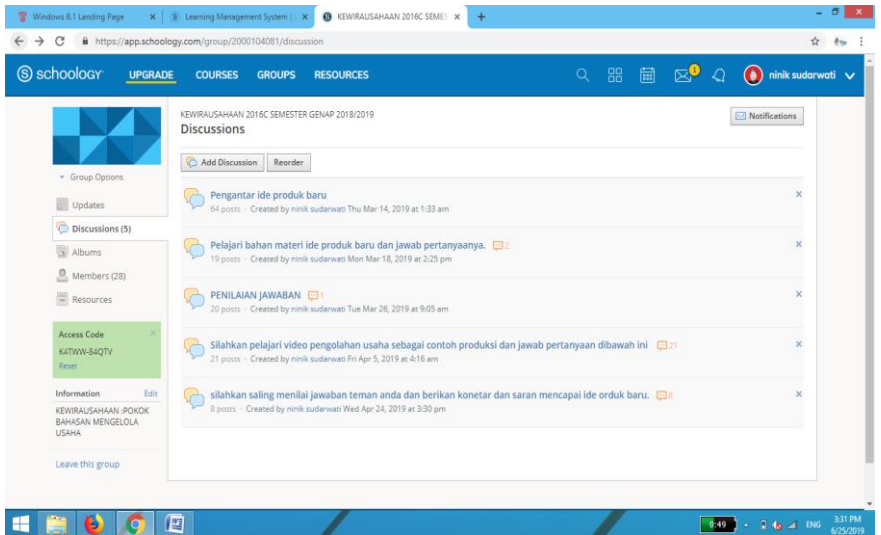
Gambar 11: video proses produksi manik-manik

7) Langkah selanjutnya, Dosen mempersilahkan mahasiswa saling menilai hasil jawaban temannya.



Gambar 12: Hasil penilaian mahasiswa jawaban ide produk baru.

- 8) Dosen mengadakan pertemuan langsung memberikan pos test dan untuk diskusi dan saran atas media pembelajaran kewirausahaan berbasis film dokumen wirausaha.
- 9) Kesimpulan kegiatan pembelajaran dengan model blended learning terdapat beberapa langkah yaitu: pengantar, materi dan pertanyaan, penilaian, materi video dan pertanyaan, penilaian.



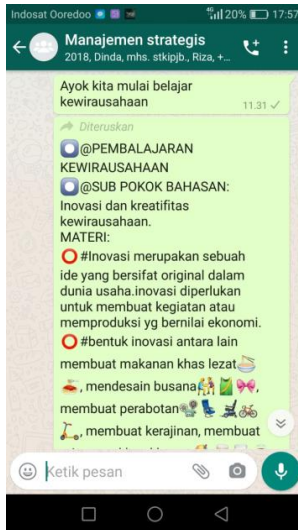
Gambar 14: tampilan umum kegiatan kuliah di aplikasi schoology.

B. Penerapan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi

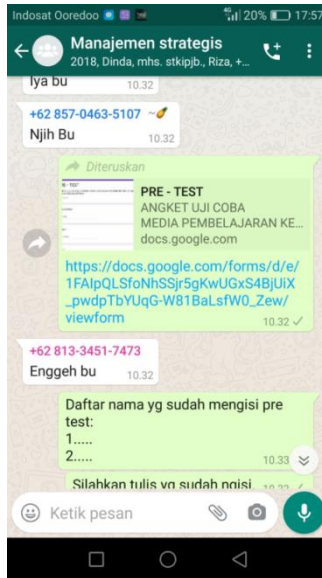
a) Uji coba luas di mahasiswa Perguruan Tinggi A.

Uji coba terbatas dilakukan di perguruan tinggi A sebagai berikut :

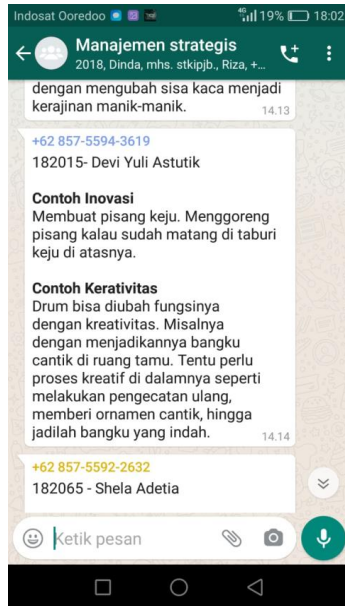
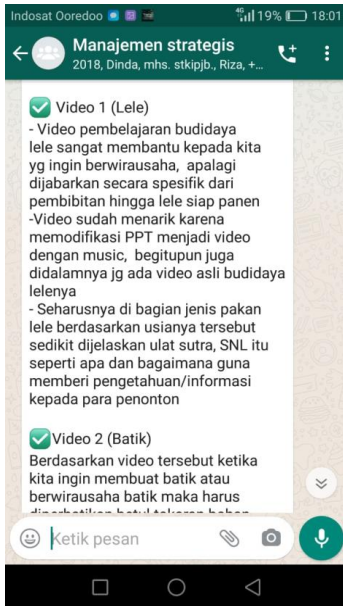
1. Dosen memperkenalkan diri kepada mahasiswa di pertemuan online menggunakan aplikasi whatsapp tentang pembelajaran kewirausahaan berbasis film



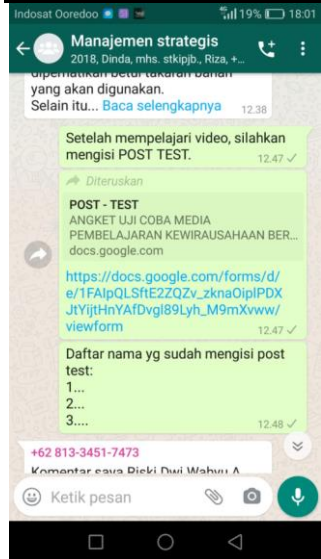
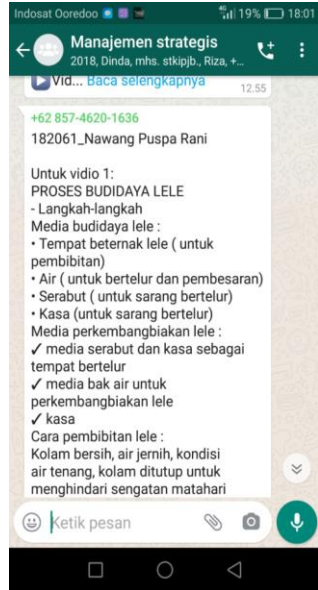
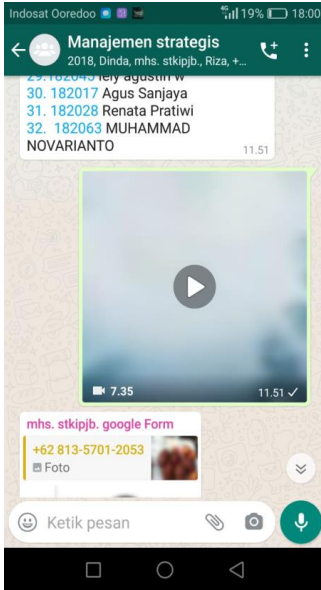
2. Dosen memberikan link pre test untuk di isi oleh mahasiswa, lalu mahasiswa diminta menulis list siapa saja yang sudah mengisi dengan format nama, nim, kelas.



3. Dosen memberikan materi mengenai inovasi dan kreatifitas kewirausahaan



4. Mahasiswa memberikan ide inovasi kreatifnya, saling menomentari pendapat teman nya
5. Dosen memberikan video tentang kewirausahaan

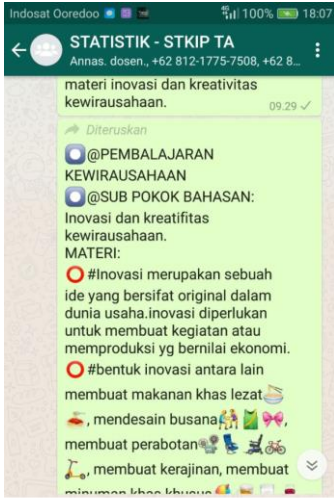


6. Dosen dan mahasiswa berdiskusi atas tampilan video kewirausahaan terdapat sesi Tanya jawab mengenai kewirausahaan
7. Dosen memberikan link angket post test dan menerima saran atas media pembelajaran berbasis film dokumen wirausaha

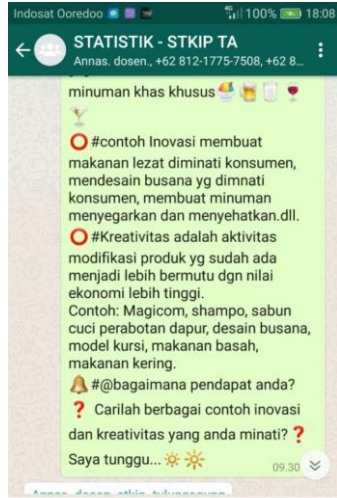
b) Uji coba luas di mahasiswa Universitas B.

Uji coba dilakukan di perguruan tinggi B sebagai berikut :

1. Dosen memperkenalkan diri kepada mahasiswa di pertemuan online menggunakan aplikasi whatsapp tentang pembelajaran kewirausahaan berbasis film
2. Dosen memberikan materi mengenai inovasi dan kreatifitas kewirausahaan



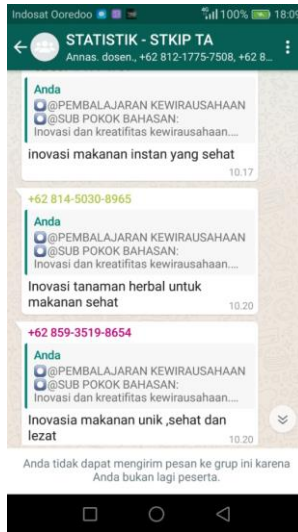
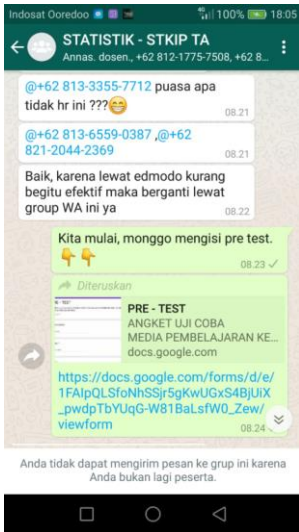
Anda tidak dapat mengirim pesan ke grup ini karena Anda bukan lagi peserta.



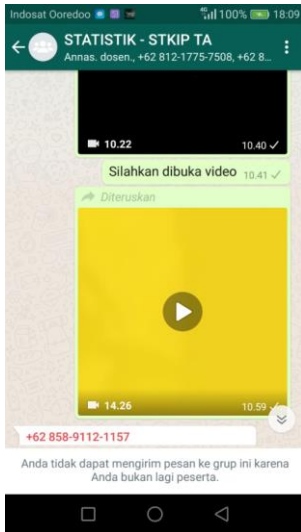
Anda tidak dapat mengirim pesan ke grup ini karena Anda bukan lagi peserta.



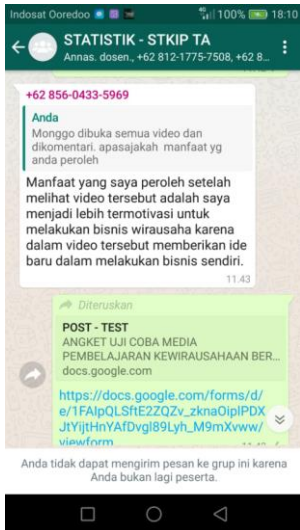
3. Dosen memberikan link pre test untuk di isi oleh mahasiswa, lalu mahasiswa diminta menulis list siapa saja yang sudah mengisi dengan format nama, nim, kelas.



4. Mahasiswa memberikan ide inovasi kreatifnya, saling menomentari pendapat teman nya
5. Dosen lewat memberikan video tentang kewirausahaan



6. Dosen dan mahasiswa berdiskusi atas tampilan video kewirausahaan terdapat sesi Tanya jawab mengenai kewirausahaan

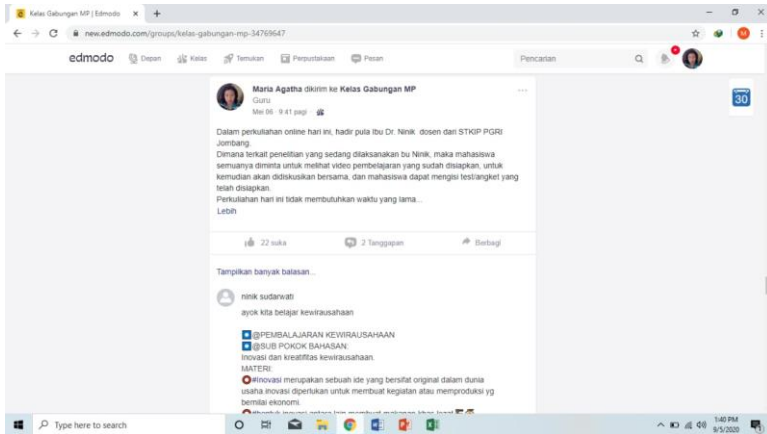


7. Dosen memberikan link angket post test dan menerima saran atas media pembelajaran berbasis film dokumen wirausaha

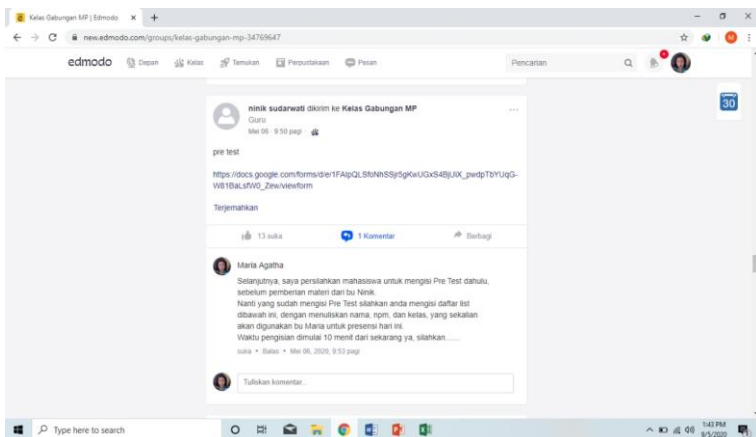
c) Uji coba luas di mahasiswa Universitas C.

Uji coba media pembelajaran kewirausahaan berbasis film di Perguruan Tinggi C dengan aplikasi edmodo

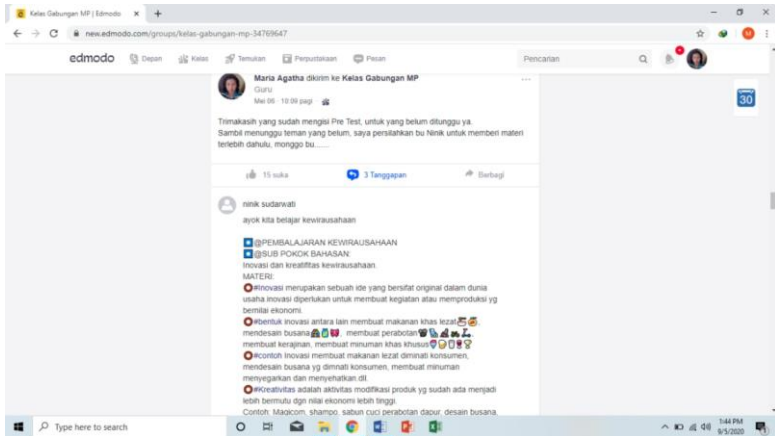
1. Dosen memperkenalkan diri kepada mahasiswa di pertemuan online menggunakan aplikasi edmodo tentang pembelajaran kewirausahaan berbasis film



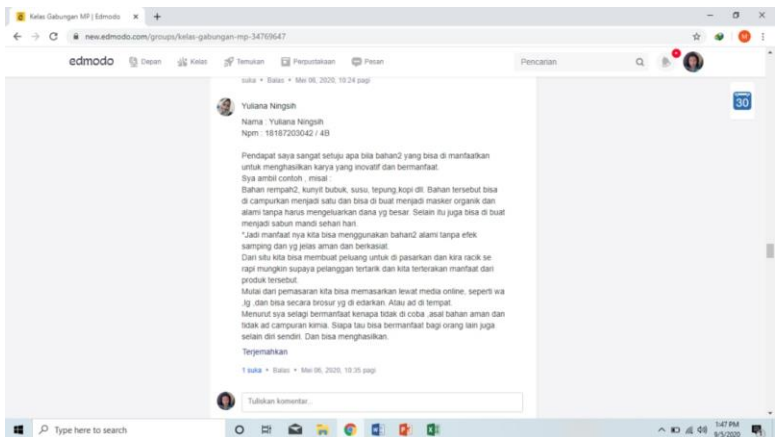
2. Dosen memberikan link *pre test* untuk di isi oleh mahasiswa, lalu mahasiswa diminta menulis list siapa saja yang sudah mengisi dengan format nama, nim, kelas.



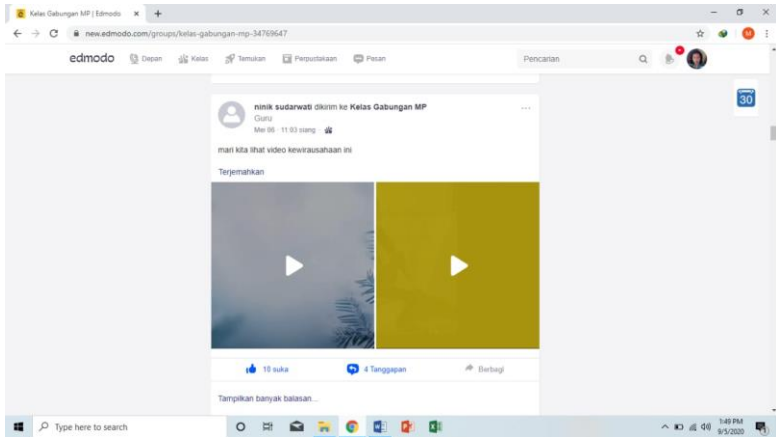
3. Dosen memberikan materi mengenai inovasi dan kreatifitas kewirausahaan



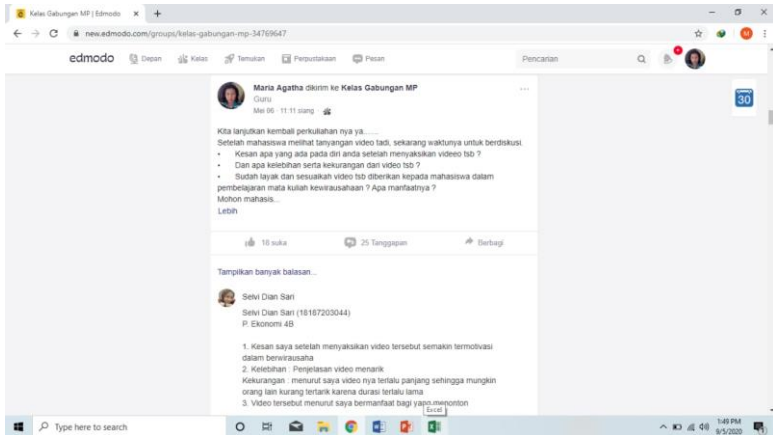
4. Mahasiswa memberikan ide inovasi kreatifnya



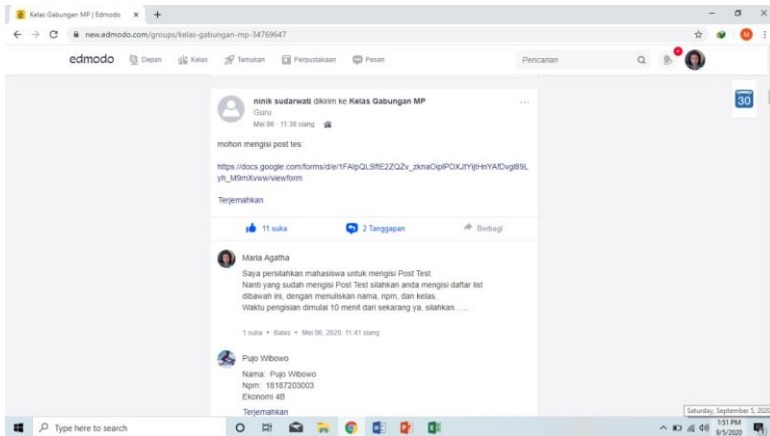
5. Dosen memberikan video tentang kewirausahaan



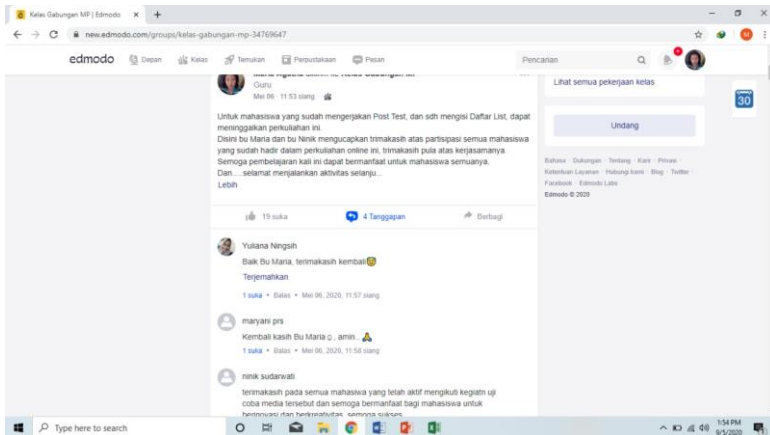
6. Dosen dan mahasiswa berdiskusi atas tampilan video kewirausahaan terdapat sesi Tanya jawab mengenai kewirausahaan



7. Dosen memberikan link angket post test dan menerima saran atas media pembelajaran berbasis film dokumen wirausaha



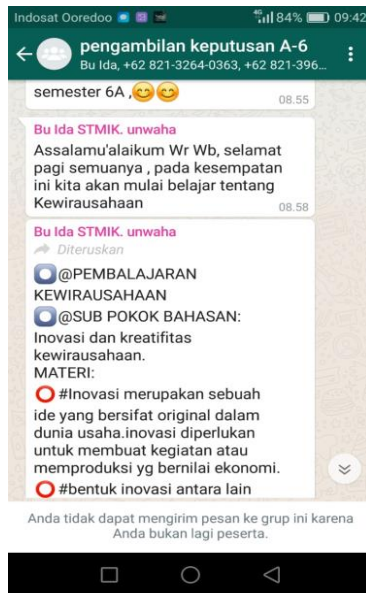
8. Sebagai penutup dosen mengucapkan terimakasih atas partisipasi mahasiswa



d) Uji coba luas di mahasiswa Universitas D.

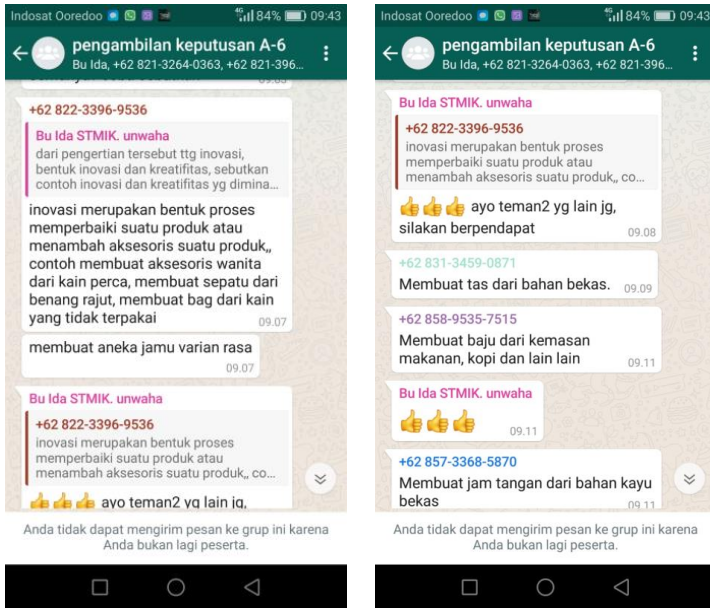
Uji Coba Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Film di Perguruan tinggi D Mata Kuliah Pengambilan Keputusan

1. Dosen memperkenalkan diri kepada mahasiswa di pertemuan online menggunakan aplikasi whatsapp tentang pembelajaran kewirausahaan berbasis film



2. Dosen memberikan link pre test untuk di isi oleh mahasiswa, lalu mahasiswa diminta menulis list siapa saja yang sudah mengisi dengan format nama, nim, kelas.

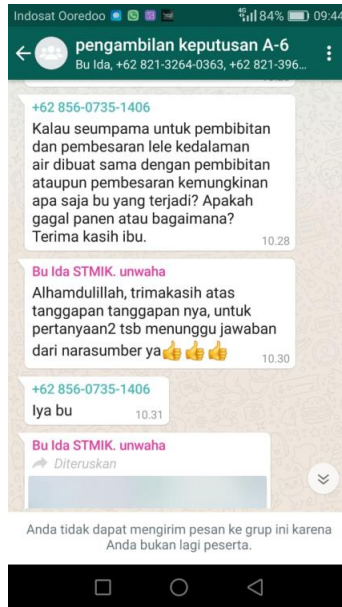
3. Dosen memberikan materi mengenai inovasi dan kreatifitas kewirausahaan



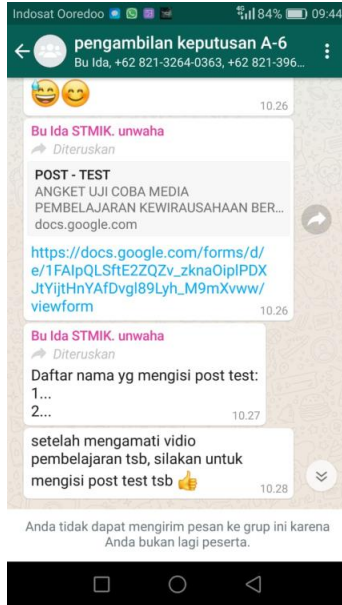
4. Mahasiswa memberikan ide inovasi kreatifnya, saling menomentari pendapat teman nya.

5. Dosen memberikan video tentang kewirausahaan





6. Dosen dan mahasiswa berdiskusi atas tampilan video kewirausahaan terdapat sesi Tanya jawab mengenai kewirausahaan
7. Dosen memberikan link angket post test dan menerima saran atas media pembelajaran berbasis film dokumen wirausaha



DAFTAR PUSTAKA

- Agnew dan Kellerman, A.S. 1996. *Multimedia In The Classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Brigs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawalipress.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara.
- Fazil, M., 2013, Pemanfaatan Media Audio-visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPS 3 MAN 1 Kalibawang Tahun Ajaran 2012/2013, Skripsi, Jurusan pendidikan bahasa Arab Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga,
Yogyakarta.

Gagne, Robert M. 1975. *Essentials of Learning for
Instruction.*

New York: Holt Rinehart and Winston.

Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic
Approach.* Englewood Cliffs: Prentice-hall.

Gozali, T. 1986. *Visual Primacy, Realty and the Implying
Image in Motion Pictures and TV.* Instructional
Media.

Haryoko, Supto. 2009. *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio
Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model
Pembelajaran.* Makassar: Universitas Negeri
Makassar.

Heinich, R dkk. 1996. *Instructional Media and Technology for
Learning.* New Jersey: Prentice Hall.

Hermawan. 2007. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Asdi
Mahasatya.

Jahi, 2003. *Desain Pesan di dalam materi Pelatihan Penulisan
Naskah TV/Video Instuksional.* Kerjasama antara
PKSDM, DIKTI, Seomeo- Seamolec, PPSDMAT
Fakultas Kedokteran Hewan, IPB., Bogor.

- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media* (2nd ed.), New York: Happer & Row, Publishers.
- Mishra, S. And Sharma, R.C., 2005. *Interactive Multimedia in Education and Training*. Harshey: Idea Group Publishing.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Purwono, Joni, dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2, hal 127-144, Edisi April 2014.
- Richey, Rita C., and Klein, James D. 2007. *Design Development and Research Methods, Strategies, and Issues*. London. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Rinaldi, dkk. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran*

- Konstruksi Bangunan*. Jakarta: Jurnal pendidikan teknik sipil. Volume 6, No 1, Februari 2017. Hal: 6-7.
- Soenarto. 1983. *Metodologi Pengembangan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Makalah disampaikan pada Pelatihan Nasional Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas bagi dosen LPTK di Padang dan Mataram 5-9 April 2006.
- Selwyn & Gordard, 2003, reality bites: Examining the rhetoric of widening educational participation via ict, British journal of educational technology
- Sudarwati dkk. 2015. *Aplikasi Research and Development Praktik Pengembangan Modul Elektronik*. Malang: Wineka Media.
- _____. 2018. *Praktik Membuat Video dan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Sudjana, Nana dan A. Rivai. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka.

Suryani, Nunuk Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.