

POTENSI PENGGUNAAN VIDEO SCRIBE DALAM OPTIMALISASI PEMBELAJARAN MAHASISWA S1 PENDIDIKAN TEKNIK MESIN

Puji Dwi Pangestu¹⁾, Rizdana Galih Pembudi²⁾, Apria Nur Eka Falah³⁾, Akbar Sena Wijaya⁴⁾, Ahmad Mustafa⁵⁾, Fendi Achmad⁶⁾.

^{1,2,3)} Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

^{4,5,6)} Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: puji.19019@mhs.unesa.ac.id, rizdana.19006@mhs.unesa.ac.id, apria.19024@mhs.unesa.ac.id
akbarsena.19012@mhs.unesa.ac.id, ahmadmustafa.20001@mhs.unesa.ac.id, fendiachmad@unesa.ac.id

ABSTRAK

Videoscribe merupakan jenis media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menyerap pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Dengan menerapkan media audiovisual sebagai penyajian informasi dengan tujuan mampu mengoptimalkan motivasi dan rasa penasarannya mahasiswa untuk mempelajari dan memahami materi melalui dokumen yang disajikan menarik dan mudah dipahami serta dapat diunduh sesuai dengan preferensi mahasiswa. Metode pembelajaran dengan memanfaatkan *power point* sebagai media pembelajaran dengan ceramah dalam menyampaikan materi dirasa kurang efektif diterapkan disituasi sekarang karena menjadikan mahasiswa pasif, jenuh dalam waktu yang lama, dan timbul kesenjangan penyerapan informasi antara mahasiswa auditorial dengan mahasiswa visual. Upaya yang mampu dilakukan dalam meminimalkan kesenjangan tersebut adalah mengganti metode pembelajaran yang mengandalkan auditorial menjadi metode pembelajaran yang mampu mengakomodir auditorial dan visual secara bersamaan, salah satunya dengan metode pembelajaran dengan menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran. *Videoscribe* merupakan jenis media pembelajaran berbentuk video yang menunjang kreativitas, inovasi, dan penguasaan teknologi agar mampu menciptakan hasil yang optimal sehingga efektivitas penggunaan video scribe sebagai media pembelajaran dapat menunjang kualitas proses pembelajaran secara daring mahasiswa jurusan teknik mesin universitas negeri surabaya sehingga mampu mengoptimalkan kemampuan psikomotorik dan adiktif yang didapatkan oleh mahasiswa.

Kata kunci : *video scribe*, media pembelajaran, potensi, optimalisasi, hasil belajar

ABSTRACT

Videoscribe is one type of learning media that helps make it easier for students to understand the material given by the teacher. By applying audiovisual media as a presentation of information with the aim of being able to increase students' motivation and curiosity to learn and understand the material through documents that are presented attractively and easily understood and can be downloaded according to student preferences. The learning method using power point as a learning medium and accompanied by lectures in delivering material is considered less effective in the current situation because it makes students passive, bored for a long time, and there is a gap in information absorption between auditory students and visual students. Efforts that can be made to reduce this gap are to replace learning methods that rely on auditory into learning methods that are able to accommodate auditory and visual simultaneously, one of which is the learning method using videoscribe as a learning medium. Videoscribe is one type of learning media in the form of video that is able to support creativity, innovation, and mastery of technology in order to be able to create optimal results so that the effectiveness of using videoscribe as a learning medium can support the quality of the online learning process for students majoring in mechanical engineering at the State University of Surabaya so as to optimize psychomotor and addictive abilities obtained by students.

Keywords: *video scribe, learning media, potential, optimization, learning outcomes*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan harus dijalankan karena sifatnya pasti baik dalam membangun kehidupan seseorang, keluarga, bangsa atau Negara di masa depan. Menurut Lisndjo (dalam Puspita & Andriani, 2021) evolusi ekonomi dan sosial dapat dipertahankan melalui peningkatan kualitas manusia dengan pendidikan. Lebih lanjut, esensi dari tujuan diselenggarakannya pendidikan antara lain untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas, kemampuan, dan keterampilan sehingga setiap individu dapat mengenali potensi didalam dirinya melalui penyelenggaraan pendidikan yang baik dan efektif guna mendapatkan luaran hasil yang maksimal.

Indonesia memiliki sebuah dasar dalam menjalankan proses pendidikan yang dikenal dengan kurikulum pendidikan dari jenjang dasar sampai dengan tinggi. Kaimuddin (2015) memaparkan bahwa kurikulum

memiliki peranan strategis sebagai acuan sentral dalam menata dan mengarahkan penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dalam proses perkembangannya, kurikulum selalu mengalami perubahan, begitu pula dengan kurikulum pendidikan tinggi yang juga selalu berusaha menyesuaikan tuntutan zaman sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan dan sesuai kebutuhan kondisi saat ini.

Namun, semenjak tahun 2019, semua lini kehidupan masyarakat dunia dipaksa bergeser menjadi keadaan yang lain akibat hadirnya wabah virus covid-19, salah satunya adalah lini pendidikan. Untuk meminimalisir dan mengurangi dampak pandemi covid-19 yang terjadi khususnya dibidang pendidikan Pemerintah menerbitkan kebijakan baru yaitu menggeser pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya melalui kelas-kelas daring. Kebijakan baru ini tidak sekedar menggeser kelas fisik menjadi kelas maya, namun lebih jauh dari itu, kebiasaan atau metode yang lumrah digunakan menjadi tidak efektif diterapkan pada kondisi seperti ini. Sehingga, perlu dilakukan penelitian dan inovasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ditengah pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil studi lapangan dengan melibatkan sampel dari beberapa mahasiswa jurusan teknik mesin universitas negeri surabaya berhasil menemukan sebuah fakta bahwa selama pembelajaran daring powerpoint dengan banyak teks masih menjadi pilihan utama sebagai media pembelajaran dan berdampak pada menurunnya efektivitas mahasiswa dalam memahami materi kuliah yang diberikan sehingga hasil pembelajaran yang didapatkan tidak begitu maksimal. Oleh karena itu mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjang kemampuan psikomotorik dan afektif yang dimiliki sehingga mampu mengoptimalkan daya serap materi saat pembelajaran.

Metode pembelajaran menggunakan power point sebagai media pembelajaran dan diiringi dengan ceramah dalam menyampaikan materi dirasa kurang efektif diterapkan disituasi sekarang karena menjadikan mahasiswa pasif, jenuh dalam waktu yang lama, dan timbul kesenjangan penyerapan informasi antara mahasiswa auditif dengan mahasiswa visual. Upaya yang dilakukan dalam mengurangi kesenjangan tersebut adalah mengganti metode pembelajaran yang mengandalkan auditif menjadi metode pembelajaran yang mampu mengakomodir auditif dan visual secara bersamaan, salah satunya dengan metode pembelajaran dengan menggunakan videoscribe sebagai media pembelajaran. Videoscribe merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbentuk video yang dapat menunjang kreativitas, inovasi, dan penguasaan teknologi agar mampu menciptakan hasil yang optimal.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan mengambil data dari seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 yang menggunakan videoscribe sebagai media pembelajaran. Untuk pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan soal dalam bentuk angket atau posttest dengan nilai standart rata-rata mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja (K3) sebagai tolak ukur. Tes yang dilakukan pada mahasiswa S1 Pendidikan Teknik

A. *Study literature*

A. Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk berusaha seseorang mendapatkan kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang diakibatkan oleh pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2010:32) adalah sebagai berikut: (1) menekankan pentingnya makna belajar untuk mencapai hasil belajar yang memadai; (2) menekankan pentingnya keterlibatan siswa di dalam proses belajar; (3) menekankan bahwa belajar adalah proses dua arah yang dapat dicapai oleh anak didik; (4) menekankan hasil belajar secara tuntas dan utuh. Setelah proses belajar, seseorang akan mendapatkan perubahan yang disebut hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh pelajar setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru dengan rumusan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Hasil belajar menekankan pada 3 ranah, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

B. Faktor – faktor yang memengaruhi pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses atau kegiatan dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam dan luar diri siswa itu sendiri. Faktor yang berasal dari siswa dibedakan menjadi dua macam yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor yang berasal dari siswa dibedakan menjadi dua macam yaitu faktor nonsosial dan faktor sosial. (Suryabrata, 2008: 233)

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan seorang guru dalam bentuk buku atau riel mate serta software yang menyediakan materi pembelajaran yang dapat dipahami siswa. Materi pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, bahan ajar yang baik juga harus sesuai dengan kemampuan belajar dan kepribadian siswa. Menurut Rayandra Asyhar (2012:44-45), meskipun berbagai jenis dan format media telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu media gambar, audio, audio visual dan media multimedia. media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar Secara keseluruhan karena memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, dengan tujuan membantu siswa belajar secara optimal dalam menguasai kognitif, afektif, dan psikomotor.

D. Sparkol Videoscribe

Video merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar, suara, dan beberapa animasi sebagai ilustrasi peristiwa dari materi yang dipelajari, dengan harapan produk ini (pengembangan media video) dapat memberikan gambaran yang realistis tentang apa yang dipelajari siswa (Rozie, 2013). Sparkol videoscribe adalah alat bantu visual yang dapat membantu mempermudah para sarjana, pendidik, teknologi instruksional, praktisi, administrator dan pembuat kebijakan dalam mengambil keputusan keamanan dan mengidentifikasi solusi yang tepat untuk tantangan pendidikan.. videocribe memiliki kelebihan berupa aplikasi online bernuansa multimedia yang mampu memberi input gambar, teks, musik dan background plan dapat dipilih sesuka mereka. Mempercepat mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan oleh dosen. Dengan menerapkan media audiovisual menggunakan videoscribe sebagai penyajian informasi juga dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari dan memahami materi, karena dokumen yang disajikan sangat menarik dan mudah dipahami, serta video materi pembelajaran yang dapat diunduh sesuai dengan preferensi siswa. Video pembelajarannya bervariasi, dan dapat diulang sesuai kebutuhan untuk menambah kejelasan materi.

B. Metode Penelitian

Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan mengambil data dari seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 yang menggunakan videoscribe sebagai media pembelajaran. Untuk pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan soal dalam bentuk angket atau posttest dengan nilai standart rata-rata mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja (K3) sebagai tolak ukur. Tes yang dilakukan pada mahasiswa S1 Pendidikan Teknik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan mengambil data dari seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 yang menggunakan videoscribe sebagai media pembelajaran. Guna melihat potensi penggunaan media pembelajaran video scribe dalam ranah pendidikan tinggi di S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya angkatan 2019 dalam upaya optimalisasi hasil pembelajaran secara daring. Pada proses pengambilan data pada seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 yang dilakukan dengan cara memberikan soal dalam bentuk angket atau posttest mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja (K3) berjalan dengan lancar karena seluruh mahasiswa terlihat sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe* tersebut. Dari hasil pengerjaan post test yang telah dilakukan oleh seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) mata kuliah keselamatan dan kesehatan kerja (K3) yang telah ditetapkan oleh dosen pengampu mata kuliah yaitu sebesar 62 sehingga diperoleh hasil Dari 70 mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 terdapat 52 mahasiswa (75%) yang tuntas dan 18 mahasiswa (25%) yang tidak tuntas. Dengan rincian hasil seperti tabel berikut :

TABEL I
HASIL KETUNTASAN BELAJAR MAHASISWA

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Skor	Kategori	Keterangan
1.	0-20	0	0%	Tidak baik	Tidak tuntas
2.	21-40	10	14%	Kurang	Tidak tuntas
3.	41-60	8	11%	Cukup	Tidak tuntas
4.	61-80	39	57%	Baik	tuntas

5.	81-100	13	18%	Sangat Baik	tuntas
Jumlah		70		100%	

Berdasarkan hasil tabel diatas, hasil nilai rata-rata dari post test dari mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 yaitu 67 sehingga menunjukkan potensi penggunaan media pembelajaran video scribe dalam ranah pendidikan tinggi sangat efektif dalam upaya optimalisasi hasil pembelajaran secara daring

Melalui serangkain penelitian yang dilakukan dan data yang telah dikumpulkan dengan cara memberikan soal dalam bentuk angket atau posttest dengan nilai standart rata-rata mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja (K3) sebagai tolak ukur selesai dilakukan oleh seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019. Dapat dianalisa bahwa dari hasil rata-rata posttest menunjukkan nilai ketuntasan cukup tinggi setelah menggunakan video scribe sebagai media pembelajaran menjadi indikasi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *video scribe* yang terintegrasi kata dan gambar dapat mengkomunikasikan elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas mampu menjadi potensi mengoptimalisasi hasil pembelaran yang diterima oleh mahasiswa sehingga mampu meningkatkan Kualitas hasil belajar.

IV. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data hasil belajar mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019, dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis video scribe pada mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 menunjukkan hasil sangat memuaskan sekaligus menjadi indikasi antuasisme dalam pengerjaannya karena 52 mahasiswa (75%) yang tuntas dan 18 orang mahasiswa (25%) yang tidak tuntas Dari keseluruhan 70 mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 dalam pengerjaan posttest mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja (K3). Hal tersebut dapat terjadi tidak terlepas dari kontribusi tenaga pendidik dalam menuangkan kreativitas dan novasi dalam pengolahan materi sehingga mampu diterima oleh mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Dalam Ranah Pendidikan tinggi memiliki potensi yang sangat besar dalam mengomtimalisasi daya serap mahasiswa dalam ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotorik (psychomotoric domain) sehingga mampu memberikan hasil pembelajaran yang maksimal dan memuaskan yang telah didasarkan dari hasil posttest mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2019 Dalam Upaya Optimalisasi Hasil Pembelajaran Secara Daring

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arief S. Sadiman (2006). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [2] Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran (EdisiPertama). Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2004.
- [3] AsyharRayandra. KreatifMengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta. 2012.
- [4] Azhar Arsyad (2007). Media pembelajaran (cetakan kesembilan). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Arifin, Zaenal. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [6] Arikunto, Suharsimi.2010. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Kharisma Putra Utama. 2011.
- [8] Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR- Ruzz Media.
- [9] Djamarah, S. B. (2008). Strategi belajar Mengajar. Bandung: Rineka Cipta.
- [10] Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [11] Hamalik, Oemar. Proses belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011
- [12] Ibrahim, dkk. Media Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas. 2000.
- [13]Muhammad dkk. 2016. Technomedia Journal. Tangerang: Ilearning Journal Center (IJC).
- [14] Miarso, YusufAdi. Strategi Mengajar. Jakarta: Grasindo. 1988.
- [15] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.

- [16] Rozie, F. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1(4), 413-424.
- [17] Safar, Ammar H. Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Dhelphi Study. *Journal Kuwait University. Asian Social Science* Vol. 12, No. 4; 2016 ISSN 1911- 2017, E-ISSN 1911-2025. 2016.
- [18] Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- [19] Sriyanti, Lilik. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta. Penerbit Ombak.
- [20] Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [21] Suryabrata, Sumardi. 2008. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- [22] Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- [23] Sutjipto, Bambang dan Cecep Kustandi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia