



The Nurturant Effects of Learning Video Project in Curriculum Students Course in Primary Teacher Education of Universitas Pelita Harapan

Juniriang Zendrato¹, Mega Natalia Sambonwaman²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Harapan

E-mail: juniriang.zendrato@uph.edu¹, mn70021@student.uph.edu²

Abstrak

Keterampilan mengajar dan kemampuan berkomunikasi di dalam kelas menjadi tantangan setiap dosen di dalam mewujudkan pendidikan yang holistik. Sehubungan dengan hal tersebut, proyek pembuatan video pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan kemampuan berkomunikasi dosen diadakan untuk kemudian diteliti dan dilihat dampak pengiringnya pada sekelompok mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dampak pengiring proyek video pembelajaran dan mendeskripsikan langkah pelaksanaan proyek video pembelajaran bagi mahasiswa tingkat ke-2 di mata kuliah. Studi Kurikulum Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pelita Harapan. Metode penelitian survei digunakan dengan teknik pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada 46 mahasiswa, wawancara kepada 10 mahasiswa, observasi kelas sebanyak 12 kali, dan studi dokumen mengajar dosen. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut; dampak pengiring proyek video pembelajaran yang dirasakan oleh para mahasiswa adalah meningkatnya minat (83%), perhatian (87%), dan motivasi belajar mahasiswa (96%); meningkatnya pemahaman konsep materi (74%), ingatan terhadap poin-poin pembelajaran (83%), keterampilan berpikir (76%); dan meningkatnya kreativitas (83%). Adapun tahapan yang dilakukan di dalam mengerjakan proyek video pembelajaran ini adalah tahap persiapan yang terdiri dari 7 langkah, tahap pelaksanaan yang terdiri dari 8 langkah, dan tahap evaluasi yang terdiri dari 2 langkah.

Kata kunci: pendidikan holistik, dampak pengiring, media pembelajaran

Abstract

Teaching skills and communication skills are challenges faced by teachers in implementing holistic learning. In responding to the situation, video project training program was designed to improve teaching and communication skills to identify and to research the nurturant effect. The research purposes at describing nurturant effect and steps on video project training program of the 2nd year students in Curriculum Studies learning at Elementary Teacher and Education study program of Universitas Pelita Harapan. This is a survey research with questionnaire, interview and classroom observation as its instruments. The questionnaire was distributed to 46 students, the interview was conducted to 10 students, the classroom observation was conducted for 12 times, and document study analysis was conducted on the teaching administration. The findings revealed that the improvement on students' interest (83%), students' engagement (87%), and students' motivation (96%), understanding theoretical concept (74%), remembering on learning materials (83%), thinking ability (76%), and creativity (83%). The three stages carried out in working on this video project training program were the preparatory stage consisting of 7 steps, the implementation stage consisting of 8 steps, and the evaluation stage consisting of 2 steps.

Keywords: *holistic education, nurturant effect, teaching media*

PENDAHULUAN

Korthagen (Miller & Nigh, 2017) menyatakan bahwa pada umumnya pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemikiran dan pemahaman, namun faktor kesadaran merupakan aspek yang selama ini kurang dihargai dalam proses belajar mengajar. Ada kecenderungan untuk melupakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses menuju keadaan pada saat ini melalui kehadiran dan kesadaran, sebuah proses yang berhubungan dengan pusat diri kita. Inilah pembelajaran yang membawa transformasi atau perubahan. Pembelajaran yang mampu membawa perubahan hidup pada diri murid yaitu menjadi orang yang memiliki kepribadian yang baik, berpikir tidak hanya untuk dirinya melainkan orang lain, merupakan tujuan dari pendidikan holistik. Pendidikan semacam ini tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan psikomotorik saja, tetapi yang terutama adalah aspek afektif.

Konsep pendidikan holistik mendorong peneliti untuk melihat berbagai tantangan yang dihadapi oleh para mahasiswa calon guru di Universitas Pelita Harapan. Angket untuk mengetahui masalah belajar mahasiswa di kelas disebarkan pada Agustus 2019 untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas. Angket ini diisi oleh 51 mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan (FIP UPH). Hasil survei menunjukkan bahwa 59% mahasiswa merasa tidak diperhatikan oleh dosen selama pembelajaran di kelas berlangsung. Para mahasiswa merasa tidak diberi kesempatan untuk bertanya ketika mereka ingin mendapatkan informasi lebih lanjut, dosen hanya memberi perhatian pada mahasiswa yang terlihat aktif di dalam kelas, dosen tidak menanyakan kemajuan belajar mahasiswa baik kepada kelas atau individual, dosen hanya berfokus pada penyampaian materi di kelas (tidak

ada *personal touch*). Dalam hal ini, kepribadian dosen yang kaku, inkonsisten terhadap peraturan yang sudah ditetapkan, meremehkan kemampuan mahasiswa, dan tidak memiliki perhatian terhadap pribadi mahasiswa juga memiliki dampak pada motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, 49% mahasiswa merasa bahwa mata kuliah yang diajarkan tidak menarik karena strategi, metode, dan teknik mengajar yang diterapkan oleh dosen belum tepat untuk konteks kelas mereka. Dosen juga tidak menyebutkan tujuan pembelajaran secara spesifik di tiap pertemuan kelas, sehingga mahasiswa tidak mendapati pembelajaran di mata kuliah tersebut bermakna untuk hidup mereka.

Hasil survei di atas secara keseluruhan menunjukkan bahwa keterampilan dosen di dalam mengajar dan komunikasi interpersonal dosen perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk menerapkan proyek video pembelajaran di mata kuliah Studi Kurikulum Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pelita Harapan (Prodi PGSD UPH) untuk merangsang peningkatan keterampilan dosen mengajar dan komunikasi interpersonal antara dosen dengan mahasiswa yang dilihat dari dampak pengiring yang akan dirasakan oleh para mahasiswa.

Adapun rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak pengiring proyek video pembelajaran dan mendeskripsikan langkah proyek video pembelajaran di mata kuliah Studi Kurikulum Prodi PGSD UPH. Dengan kata lain, penelitian ini akan berfokus pada dampak pengiring dan video pembelajaran.

Fokus yang pertama berbicara tentang dampak pengiring. Dampak pengiring adalah dampak ikutan atau harapan yang tersembunyi, pengaruhnya tidak terukur secara langsung, melainkan akan dirasakan kemudian. Dengan kata lain, dampak pengiring adalah tujuan tersembunyi

dari setiap aktivitas atau kebijakan. Secara konseptual dampak pengiring ini bersifat positif. Dampak pengiring memberikan dukungan kuat terhadap arah aktivitas (Djamin, 2007:85). Berdasarkan pemikiran Djamin ini, proyek video pembelajaran di mata kuliah Studi Kurikulum Prodi PGSD UPH diharapkan akan memberikan dampak pengiring terhadap para mahasiswa yaitu meningkatnya motivasi belajar.

Neville (Newberry dkk., 2013:21–22) berpendapat bahwa banyak teori belajar dan pembelajaran yang mengesampingkan peran emosi di dalam kelas, menganggap bahwa emosi merupakan produk limbah yang menghalangi fungsi otak yang lebih penting seperti kognisi, memori, pengambilan keputusan, dan perencanaan. Padahal sesungguhnya emosi membentuk apa yang dilihat dan didengar oleh murid dan cara memprosesnya. Oleh karena itu, para pendidik perlu memberikan perhatian pada hal tersebut. Pernyataan Neville ini menegaskan bahwa emosi atau aspek afektif di dalam belajar yang sering disebut dengan kurikulum tersembunyi memegang peranan yang sangat penting di dalam meraih tujuan pembelajaran atau menjadi kesuksesan belajar di suatu kelas. Hal ini dapat dikatakan bahwa pernyataan Djamin di atas tentang dampak pengiring masuk dalam kategori kurikulum tersembunyi yang disebutkan oleh Neville. Kunci pendidikan holistik adalah nilai-nilai hidup yang dibangun melalui kurikulum tersembunyi ini.

Salah satu penelitian tentang dampak pengiring dilakukan oleh Sutarto pada pembelajaran pendekatan saintifik untuk mengembangkan sikap spiritual dan sosial murid. Hasil penelitian terhadap para guru SMKN Paket Keahlian Teknik Gambar Bangunan se-DIY menunjukkan bahwa kemampuan guru di dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran pendekatan saintifik belum

memadai. Namun demikian, dampak pengiring pembelajaran saintifik secara kuantitatif mampu mengembangkan sikap spiritual dan sikap sosial dengan tingkat pencapaian masing-masing sebesar 88% dan 92% (Sutarto, 2017). Dari penelitian ini terlihat bahwa komunikasi interpersonal (aspek afektif) para guru dengan murid tergolong baik dengan bukti bahwa sikap spiritual dan sosial hampir seluruh murid meningkat, walaupun keterampilan mengajar guru (aspek kognitif dan psikomotorik) belum meningkat secara signifikan.

Dalam proses pembelajaran, dosen adalah pribadi yang diberikan tugas dan tanggung jawab untuk menguasai kelas. Menurut Anwar (2018, h. 2), tugas guru adalah sebagai fasilitator, pembimbing, penyedia lingkungan, model, motivator, agen perkembangan kognitif, dan manajer di kelas. Memakai definisi yang dipaparkan oleh Anwar, seorang dosen yang mampu bertanggung jawab atas tugasnya akan membawa dampak positif terhadap mahasiswa. Salah satu tugas dosen di atas adalah sebagai agen perkembangan kognitif atau membantu mahasiswa memahami konsep materi yang ingin disampaikan. Di kelas tidak dapat dipungkiri bahwa masing-masing mahasiswa memiliki kecerdasan majemuk dan gaya belajar yang berbeda-beda. Untuk itu dibutuhkan kreativitas dosen dalam mengelola berbagai perbedaan ini. Perbedaan ini tidak akan menjadi masalah apabila dosen dapat memahami natur mahasiswa dan mengelola kelas dengan bijaksana, karena pada dasarnya tiap mahasiswa adalah ciptaan Tuhan yang sangat khusus dan unik (Zendrato dkk., 2019:47-48). Oleh karena itu, dosen yang kreatif adalah dosen yang dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk belajar dan memberikan dukungan terhadap kecerdasan dan gaya belajar mahasiswa yang berbeda-beda. Dalam hal ini, dosen dapat memakai alat bantu pembelajaran untuk mengakomodasi

perbedaan kecerdasan dan gaya belajar para mahasiswa. Menurut Ulfah dan Soenarto (2017), peran media di dalam suatu proses pembelajaran, apabila digunakan dengan tepat, dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar murid.

Fokus yang kedua membahas tentang video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (Nomleni & Manu, 2018). Media digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses pembentukan pengetahuan yang menuntut keaktifan guru dan murid dalam mengerjakan tugas (Nurdin, 2016). Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai pendidik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Anugraheni & Kristin, 2018). Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi murid yang berbeda dan mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memudahkan murid memahami materi (Lestari, 2017). Media pembelajaran juga adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prastono & Aqib, 2017:54). Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dipakai oleh dosen untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan para mahasiswa serta memudahkan mereka memahami konsep materi yang disampaikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ini akan membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan efisien ketika digunakan sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa di kelas. Pembelajaran yang efektif

tidak hanya memberikan dampak instruksional, tetapi juga memberikan dampak pengiring positif (Widiasworo, 2017:16). Dampak pengiring positif dapat berupa motivasi, perhatian, dan minat belajar. Motivasi adalah pendorong yang mengakibatkan seseorang memiliki keinginan dan kerelaan untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan, sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Suparji, 2012). Tinggi rendahnya motivasi belajar murid berdampak pada proses dan hasil belajar (Farozin, 2012). Ketika murid memiliki tingkat motivasi yang tinggi, murid akan merasa senang untuk belajar, sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan diterima oleh *long term* memori murid. Selain motivasi, dampak pengiring yang kedua yaitu perhatian. Perhatian adalah aktivitas psikis yang tertuju pada satu objek (Ngalimun, 2017: 52). Dalam proses belajar, perhatian atau fokus harus dimiliki oleh dosen dan mahasiswa. Mahasiswa akan memiliki perhatian, bila dosen mampu menyajikan sesuatu yang baru atau menarik perhatian mahasiswa. Dampak pengiring positif yang terakhir yaitu minat. Minat adalah dorongan dari dalam diri seorang murid untuk belajar tanpa ada paksaan dan hal ini ditunjukkan dengan adanya perasaan senang selama proses pembelajaran berlangsung (Paseleng & Arfiyani, 2015). Mahasiswa akan memiliki minat belajar ketika termotivasi dan memiliki perhatian penuh terhadap konsep materi yang disampaikan oleh dosen.

Ketika mahasiswa menerima dampak pengiring positif dalam pembelajaran, mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah dosen harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif supaya setiap mahasiswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Menurut Haerana (2016:29), keefektifan pembelajaran merupakan hasil guna

yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Selain efektif, media juga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang efisien. Menurut KBBI, efisien adalah tidak membuang waktu, tenaga, dan biaya serta kemampuan menjalankan tugas dengan tepat. Dalam pembelajaran yang efisien, mahasiswa dapat belajar untuk mengatur waktu dengan baik. Dari pendapat di atas terkait efektivitas dan efisiensi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran dengan pemilihan strategi, metode, dan teknik yang tepat. Melalui hal ini, mahasiswa diharapkan dapat menikmati setiap proses pembelajaran.

Media pembelajaran juga terdiri dari beberapa jenis yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Dari ketiga jenis media ini, media yang dapat membantu mahasiswa memahami materi dan mencakup gaya belajar mereka adalah media audio visual. Menurut Virgiana & Wasitohadi, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat didengar dan dilihat (2016). Media audio visual atau media video ini dapat merangkul gaya belajar auditorial, visual, dan kinestetik apabila digunakan dengan metode yang tepat.

Fungsi media audio visual atau media video yaitu mempermudah murid memahami materi sekaligus menangkap stimulus yang diberikan oleh guru (Niswatuazzahro dkk., 2018), menghilangkan verbalisme atau mampu memvisualisasikan materi pelajaran (Agustiningsih, 2015), memperjelas materi pelajaran (Muhyiddin dkk., 2019), menarik perhatian murid (Ananda, 2017), membantu guru menyampaikan materi sekaligus memotivasi dan menarik perhatian murid pada saat belajar di kelas

(Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Selain beberapa fungsi ini, menurut Febriani (2017), media video menyajikan animasi, gambar, dan suara sehingga dapat disimpan pada memori jangka panjang. Pendapat Febriani ini selaras dengan pendapat Purwanto dan Rizki (2015) yang mengatakan bahwa video pembelajaran adalah media pembelajaran yang berisi suara, gambar, gerak, dan teks yang dikemas dengan singkat, padat, dan jelas. Dari beberapa pendapat ahli di atas terkait dengan fungsi media audio visual atau media video dapat disimpulkan bahwa fungsi media audio visual atau media video yaitu memotivasi dan menarik perhatian mahasiswa, serta mempermudah mereka memahami konsep materi melalui visualisasi yang disampaikan oleh dosen.

Berikut ini disajikan dua penelitian yang berbicara mengenai media audio visual. Yang pertama milik Ananda. Ananda melakukan penelitian mengenai proyek media audio visual pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Murid Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. Hasil penerapan 2 siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata kelas pada aspek kognitif dari 7,1 menjadi 8,00, aspek afektif dari 7,8 menjadi 8,5, dan aspek psikomotorik dari 6,4 menjadi 7,9. (Ananda, 2017). Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa media audio visual tergolong efektif untuk meningkatkan hasil belajar di ketiga ranah pendidikan.

Yang kedua adalah Muhyiddin dkk. (2019), yang melakukan penelitian mengenai Keefektifan Model *Role Playing* Berbantu Video Animasi terhadap Kemampuan Berbicara Murid Kelas V SD Negeri 01 Terban Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* berbantu media video animasi efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara murid kelas V SD Negeri 01

Terban Kabupaten Kudus. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berbicara pada kelas setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *role playing* berbantu video animasi dibanding dengan pembelajaran konvensional. dikarenakan perhatian murid dalam proses pembelajaran sangat tinggi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dari penelitian ini terlihat bahwa para murid mendapat stimulus untuk berbicara ketika melihat video animasi tersebut. Hal ini berarti bahwa setiap murid memiliki kapasitas untuk mengembangkan seluruh kemampuan mereka termasuk kemampuan berbicara ketika mendapat rangsangan yang tepat.

Harapan dan manfaat dari penelitian yang berjudul Dampak Pengiring Proyek Video Pembelajaran pada Mata Kuliah Studi Kurikulum di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pelita Harapan ini adalah sebagai berikut.

1. Dosen menyadari tugas tanggungjawabnya untuk mewujudkan pendidikan yang holistik dan transformatif (perubahan hidup) melalui penekanan yang seimbang pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif di dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Dosen mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk tiap konteks kelas dan menggunakannya dengan strategi, metode, dan teknik yang tepat.
3. Dosen memikirkan secara matang dampak pengiring untuk media pembelajaran yang dipilih.
4. Dosen dan mahasiswa memiliki komunikasi yang saling membangun di dalam proses pembelajaran melalui proyek video pembelajaran.
5. Mahasiswa memiliki minat, perhatian, dan motivasi belajar yang lebih tinggi dengan

adanya video pembelajaran yang digunakan di dalam perkuliahan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian survei yang difokuskan untuk mengetahui apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dilakukan oleh para mahasiswa (dampak pengiring) sehubungan dengan proyek video pembelajaran di mata kuliah Studi Kurikulum Prodi PGSD UPH dan mengetahui langkah proyek video pembelajaran yang memberikan dampak pengiring. Ada dua jenis data yang didapatkan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari instrumen angket yang diberikan kepada 46 orang mahasiswa tingkat ke-2 Prodi PGSD yang terdiri dari mahasiswa laki-laki sebanyak 9 orang dan perempuan sebanyak 35 orang. Jumlah responden ini merupakan 66% dari jumlah seluruh populasi mahasiswa PGSD UPH tahun ke-2. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara kepada 10 mahasiswa dan observasi kelas yang dilakukan sebanyak 12 kali yang dilakukan selama 3 bulan yaitu pada September-November 2019 di Universitas Pelita Harapan, Tangerang. Selain itu, studi dokumen juga dilakukan terhadap catatan mengajar dosen yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi setiap pertemuannya.

Teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen dalam penelitian ini ada empat yaitu angket, observasi, wawancara, dan dokumen. Angket digunakan oleh peneliti untuk mendapat tanggapan dari mahasiswa tentang dampak pengiring yang dirasakan setelah menggunakan video pembelajaran di dalam kelas. Angket ini berisi 7 pertanyaan tertutup yang harus dijawab oleh responden. Peneliti juga melakukan observasi kelas sebanyak 12 kali. Peneliti menggunakan alat bantu *checklist* dengan kolom keterangan pada saat melakukan observasi.

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada 10 mahasiswa. Setiap responden diberikan 7 pertanyaan terbuka dan hasil wawancara direkam dalam bentuk audio. Ringkasan langkah-langkah pengajaran didapat dari mempelajari instruksi yang tertuang dalam dokumen tertulis yang diberikan kepada para mahasiswa mengenai kegiatan video pembelajaran.

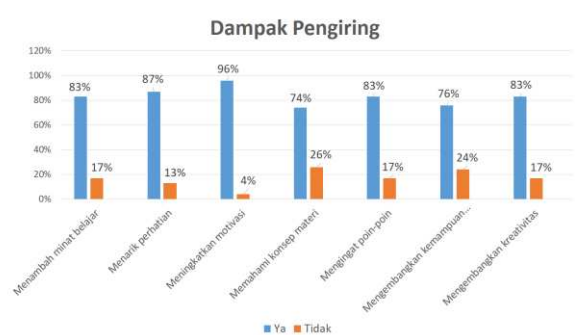
Seluruh data yang diperoleh baik secara kuantitatif dan kualitatif menjalani 3 proses. Proses pertama yaitu seluruh data disunting, diberi kode, dan data dimasukkan ke dalam tabel. Proses kedua, data dalam tabel dianalisis. Proses ketiga, laporan hasil analisis data ditulis (Cohen dkk., 2013). Ketiga proses tersebut disajikan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Survei

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan angket yang berisi 7 pertanyaan tertutup yang membutuhkan jawaban YA atau TIDAK yang sudah dibagikan kepada 46 mahasiswa PGSD UPH tingkat ke-2 diperoleh hasil seperti pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Dampak Pengiring

Gambar 2 mendeskripsikan dampak pengiring yang dirasakan, dipikirkan, dan dilakukan oleh mahasiswa setelah mengikuti kelas Studi Kurikulum selama 1 semester dengan menggunakan video pembelajaran. Dari 46 responden yang mengisi angket, 83% mahasiswa (38 orang) merasakan minat belajar mereka meningkat. Ada 87% mahasiswa (40 orang) yang tertarik perhatiannya untuk belajar melalui video yang diberikan. Ada 96% mahasiswa (44 orang) yang merasakan motivasi belajarnya meningkat. 74% mahasiswa (34 orang) merasa terbantu di dalam memahami konsep materi. 83% mahasiswa (38 orang) terbantu untuk dapat mengingat poin-poin pembelajaran. Ada 76% mahasiswa (35 orang) yang merasa bahwa kemampuan berpikirnya berkembang. Ada 83% mahasiswa (38 orang) merasa mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan kreativitas melalui pembuatan video pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan 10 mahasiswa Prodi PGSD UPH tahun ke-2 diperoleh data yang lebih detail mengenai dampak pengiring proyek video pembelajaran di mata kuliah Studi Kurikulum. Data dikategorikan ke dalam 3 aspek.

Tabel 1. Hasil Wawancara

No.	Aspek	Dampak Pengiring
1.	Minat, perhatian, dan motivasi	<div>a. Meningkatkan fokus belajar karena menyajikan ulang poin-poin penting pembelajaran.</div> <div>b. Mempermudah belajar karena video yang dibagikan setelah kelas dapat diputar ulang secara mandiri oleh mahasiswa setiap waktu.</div> <div>c. Menarik perhatian mahasiswa melalui komentar dan refleksi singkat dari mahasiswa pembuat video yang ditayangkan di dalam</div>

		video tersebut. d. Menambah semangat belajar para mahasiswa melalui tampilan video yang menarik (seperti pemilihan gambar, <i>background music</i> , foto-foto kegiatan belajar, animasi, dll). e. Membantu para mahasiswa mengingat suasana pembelajaran di pertemuan sebelumnya melalui foto-foto kegiatan yang dipilih.
2.	Keterampilan berpikir	a. Meningkatkan kemampuan menyajikan poin-poin penting (inti sari pembelajaran) di dalam video. b. Memikirkan konten video secara keseluruhan supaya video pembelajaran dapat dipahami mahasiswa lain.
3.	Kreativitas	a. Mengakomodasi gaya belajar mahasiswa yang audio visual. b. Meningkatkan keterampilan mengedit video. c. Meningkatkan kemampuan membuat video yang menarik bagi mahasiswa lain.

Data hasil observasi kelas yang dilakukan sebanyak 12 kali disajikan dalam tabel 2 di bawah ini. Observasi kelas ini bertujuan untuk melihat beberapa bukti dampak pengiring yang dirasakan oleh para mahasiswa. Hasil observasi dikategorikan ke dalam 3 aspek.

Tabel 2. Hasil Observasi

No.	Aspek	Bukti
1.	Menambah minat belajar dan menarik perhatian mahasiswa.	Kondisi mahasiswa tidak mengantuk di kelas dan tetap fokus selama belajar terutama saat pemutaran video pembelajaran. Bahkan para mahasiswa sangat

		menanti-nanti pemutaran video dengan bertanya kepada dosen. Begitu juga saat sesi kuliah selesai, para mahasiswa berkomentar bahwa jam perkuliahan 3 SKS terlampauai dengan begitu cepat sedangkan mereka merasa masih antusias untuk belajar melalui berbagai kegiatan kelas.
2.	Meningkatkan motivasi belajar, memahami konsep materi, menangkap poin-poin penting pembelajaran, dan mengembangkan kemampuan berpikir.	Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai partisipasi para mahasiswa di dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dosen di setiap perkuliahan berlangsung dan keterlibatan aktif mereka di dalam diskusi dan kegiatan kelompok lainnya.
3.	Mengembangkan kreativitas	Hal ini dibuktikan dengan adanya mahasiswa yang bersedia untuk membuat video pembelajaran di setiap pertemuannya.

Di dalam Tabel 3 di bawah ini disajikan ringkasan instruksi dosen di dalam memberi arahan tentang pembuatan video pembelajaran kepada para mahasiswa. Studi dokumen pengajaran ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah dosen di dalam berinteraksi dengan mahasiwa mengenai proyek pembuatan video pembelajaran. Hasil studi dokumen dikategorikan ke dalam 3 aspek.

Tabel 3. Hasil Studi Dokumen

No.	Tahap	Langkah Kegiatan
1.	Persiapan	a. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran di awal semester. b. Dosen menyampaikan salah satu bentuk <i>review</i> konsep materi di setiap pertemuan yaitu dengan

		<p>menampilkan video pembelajaran dari pertemuan sebelumnya.</p> <p>c. Dosen membuka kesempatan bagi seluruh mahasiswa terutama yang memiliki bakat dan minat untuk membuat video.</p> <p>d. Dosen memberikan kesempatan di setiap pertemuannya hanya untuk 1 mahasiswa saja untuk membuat video atau paling banyak kolaborasi 2 orang.</p> <p>e. Dosen hanya memperbolehkan mengambil 1 atau 2 foto saja untuk tiap kegiatan di kelas, sehingga mahasiswa tetap dapat mengikuti perkuliahan secara penuh.</p> <p>f. Dosen memberikan panduan untuk konten video yaitu minimal harus berisi poin-poin penting pembelajaran, refleksi singkat dan komentar mahasiswa, foto/video berbagai kegiatan di kelas (seperti diskusi kelompok, <i>ice breaking</i>, presentasi, dll) dan mencantumkan nama si pembuat video, kelas, dan angkatan pada akhir tayangan video tersebut. Teknis video berdurasi 1-5 menit.</p> <p>g. Dosen menekankan bahwa kegiatan pembuatan video pembelajaran yang bertujuan <i>sharing knowledge</i> di kelas ini tidak mendapat nilai kognitif/psikomotorik tambahan. Kegiatan ini tidak berorientasi pada nilai secara akademik formal, tetapi lebih kepada membangun motivasi belajar melalui minat dan bakat yang dibagikan kepada orang lain (afektif).</p>		<p>b. Mahasiswa (pembuat video) tetap mengikuti perkuliahan secara penuh.</p> <p>c. Mahasiswa membuat video di luar kelas.</p> <p>d. Mahasiswa (pembuat video) mengumpulkan video kepada dosen beberapa hari sebelum pertemuan selanjutnya.</p> <p>e. Dosen mengecek konten maupun teknis pemutaran video.</p> <p>f. Mahasiswa mengedit video kembali bila ada revisi mengenai konten atau kendala teknis.</p> <p>g. Dosen memutar video di awal kelas sebelum penyampaian konsep materi selanjutnya. Sebelum pemutaran video, dosen memberikan kata pengantar terlebih dahulu.</p> <p>h. Seluruh mahasiswa memberikan apresiasi kepada mahasiswa pembuat video.</p>
	3.	Evaluasi		<p>a. Dosen meminta umpan balik dari para mahasiswa lainnya mengenai kelebihan-kelebihan dari video yang ditayangkan baik dari sisi konten maupun teknis.</p> <p>b. Dosen mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa pembuat video dan memberi semangat untuk terus berkarya lebih baik di proyek selanjutnya.</p>

Tiap tahapan memiliki beberapa langkah. Hal ini menandakan bahwa setiap pengajaran membutuhkan pertimbangan yang matang yang tertuang dalam panduan yang rinci. Panduan ini memudahkan pengerjaan proyek bagi dosen dan mahasiwa serta melihat hasil yang diharapkan.

Melihat ulang kembali empat data yang telah diperoleh, di bawah ini adalah uraian analisis dan interpretasi dari setiap data.

2.	Pelaksanaan	a. Mahasiswa (pembuat video) mengambil foto atau video singkat per bentuk kegiatan di kelas.
----	-------------	--

Tiap tahapan memiliki beberapa langkah. Hal ini menandakan bahwa setiap pengajaran membutuhkan pertimbangan yang matang yang tertuang dalam panduan yang rinci. Panduan ini memudahkan pengerjaan proyek bagi dosen dan mahasiwa serta melihat hasil yang diharapkan.

Melihat ulang kembali empat data yang telah diperoleh, di bawah ini adalah uraian analisis dan interpretasi dari setiap data.

Berdasarkan angket terlihat bahwa dampak pengiring yang berupa peningkatan motivasi menduduki posisi tertinggi yaitu 96% dan pemahaman konsep materi menduduki posisi terendah yaitu 74%. Hal ini berarti bagi mahasiswa yang paling utama dibutuhkan di dalam belajar adalah ranah afektif yaitu suatu keinginan yang timbul dari dalam untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keinginan itu yang disebut motivasi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Suparji bahwa motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan, tenaga, dan waktu untuk menyelenggarakan berbagai tanggung jawab dan menyelesaikan kewajiban dalam mencapai rangkaian tujuan yang telah ditetapkan (2012:219). Keinginan dari dalam tersebut di dalam penelitian ini dapat muncul salah satunya karena ada rangsangan dari luar yang berupa video pembelajaran. Namun sebaliknya, dampak pengiring rendah bila sudah ada target tertentu yang harus dicapai seperti kognitif. Hal ini disebabkan karena tidak semua mahasiswa merasa bahwa aspek kognitifnya cukup tinggi di beberapa mata kuliah apalagi dengan standar nilai kelulusan yang cukup tinggi bagi mereka untuk diraih.

Dari data hasil observasi kelas diperoleh beberapa bukti sikap mahasiswa sebagai bentuk adanya dampak pengiring. Adapun sikap-sikap mahasiswa yang terlihat adalah sebagai berikut: para mahasiswa bersemangat di dalam mengikuti kuliah (tetap fokus belajar, tidak mengantuk, aktif di dalam kegiatan kelas), merespons pertanyaan-pertanyaan dosen seputar konsep materi perkuliahan, dan ada kemauan serta inisiatif untuk berkontribusi terhadap perkuliahan dengan cara membuat video pembelajaran. Dari perilaku-perilaku yang berkarakter yang ditunjukkan oleh para mahasiswa di dalam kelas saat mengikuti

kuliah dapat disimpulkan bahwa ada kesuksesan di dalam belajar para mahasiswa tersebut (Wuryanti & Kartowagiran, 2016:233).

Hasil wawancara memberikan tiga gambaran besar mengenai dampak pengiring yang dirasakan mahasiswa. Dampak pertama adalah pada aspek minat, perhatian, dan motivasi belajar. Dampak kedua adalah pada aspek keterampilan berpikir. Dampak ketiga pada aspek kreativitas. Dari hasil ini terlihat bahwa dampak pengiring proyek video pembelajaran ada pada ketiga ranah dalam pendidikan yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Sönmez (2017:348) bahwa tak satupun perilaku belajar yang tidak berhubungan satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, dampak pertama tergolong dalam ranah afektif, dampak kedua dalam ranah kognitif, dan dampak ketiga dalam ranah psikomotorik. Melihat hal ini dapat disimpulkan bahwa proyek video pembelajaran merupakan salah satu kegiatan kelas untuk mewujudkan pendidikan yang holistik.

Berdasarkan studi dokumen pengajaran dosen diperoleh data bahwa dosen memiliki tiga tahap di dalam memberi tugas pembuatan video pembelajaran. Yang pertama adalah tahap persiapan yang dilakukan oleh dosen. Tahap kedua adalah pelaksanaan yang melibatkan dosen dan mahasiswa. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan oleh dosen di dalam kelas. Dari ketiga tahap tersebut di atas terlihat adanya kerjasama antara dosen dan mahasiswa di dalam usaha menciptakan suasana belajar yang suportif. Dengan kata lain, komunikasi interpersonal dosen harus selalu dibangun terutama di dalam mengajar dan berkomunikasi dengan para mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh White bahwa proses belajar mengajar yang efektif ditentukan oleh kualitas komunikasi antara dosen dan mahasiswa (2016:2).

Dari keseluruhan data yang didapat, analisis data, dan interpretasi data dapat disimpulkan bahwa proyek video pembelajaran di mata kuliah Studi Kurikulum bagi mahasiswa tingkat ke-2 Prodi PGSD UPH memiliki tiga dampak pengiring. Yang pertama adalah meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar. Yang kedua adalah meningkatkan keterampilan berpikir. Yang ketiga adalah meningkatkan kreativitas. Adapun sikap mahasiswa di dalam mengikuti perkuliahan di kelas sebagai hasil dari dampak pengiring adalah mengikuti perkuliahan dengan fokus, menjawab pertanyaan dosen, dan menyediakan diri untuk membuat video pembelajaran. Ada tiga tahap dengan beberapa langkah yang dilakukan di dalam membuat proyek pembuatan video pembelajaran ini. Tahap pertama yaitu persiapan yang dilakukan oleh dosen. Tahap kedua yaitu pelaksanaan yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Tahap ketiga yaitu evaluasi yang dilakukan oleh dosen.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian yang berjudul Dampak Pengiring Proyek Video Pembelajaran pada Mata Kuliah Studi Kurikulum di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pelita Harapan adalah sebagai berikut.

1. Dampak pengiring proyek video pembelajaran adalah meningkatnya minat, perhatian, dan motivasi untuk belajar; meningkatnya pemahaman konsep materi, ingatan terhadap poin-poin pembelajaran, keterampilan berpikir (76%); dan meningkatnya kreativitas.
2. Ada tiga tahap yang dilakukan di dalam mengerjakan proyek video pembelajaran ini, yaitu tahap persiapan yang terdiri dari 7 langkah, tahap pelaksanaan yang terdiri dari 8 langkah, dan tahap evaluasi yang terdiri dari 2 langkah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Prodi PGSD FIP UPH yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengambil data penelitian dari 2 kelas Studi Kurikulum mahasiswa tahun ke-2 pada semester ganjil 2019-2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, A. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58-58.
- Ananda, R. 2017. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21-30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Anugraheni, I., & Kristin, F. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas IV Tema 9 Subtema 1. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 285-292. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p285-292>
- Anwar, M. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. 2013. *Research Methods in Education*. Routledge.
- Djamin, D. 2007. *Pengawasan dan Pelaksanaan Undang-undang Lingkungan Hidup*. Yayasan Obor Indonesia.
- Farozin, M. 2012. Pengembangan Model Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 0(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i1.1472>
- Febriani, C. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Haerana. 2016. *Manajemen Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Yogyakarta: Prenada Media.
- Lestari, A. 2017. Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 214-

- 635 *The Nurturant Effects of Learning Video Project in Curriculum Students Course in Primary Teacher Education of Universitas Pelita Harapan – Juniriang Zendrato, Mega Natalia Sambonwaman*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.412>
225.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>
- Miller, J. P., & Nigh, K. 2017. *Holistic Education and Embodied Learning*. IAP.
- Muhyiddin, M., Listyarini, I. I., & Saputra, H. J. 2019. Keefektifan Model Role Playing Berbantu Video Animasi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Terban Kudus. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 564–571.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.40>
- Newberry, M., Gallant, A., & Riley, P. 2013. *Emotion and School: Understanding How the Hidden Curriculum Influences Relationships, Leadership, Teaching, and Learning*. Emerald Group Publishing.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Niswatu Zahro, V., Fakhriyah, F., & Rahayu, R. 2018. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 273–284.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p273-284>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. 2018. Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurdin, N. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Persepsi Atas Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(1), Article 1.
<https://doi.org/10.21831/cp.v35i1.28269>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. 2015. Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Prastono, A., & Aqib, Z. 2016. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran Guru*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Aksioma Journal of Mathematics Education*, 4(1).
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Sönmez, V. 2017. Association of Cognitive, Affective, Psychomotor and Intuitive Domains in Education, Sönmez Model. *Universal Journal of Educational Research*, 5(3), 347–356.
- Suparji. 2012. Korelasi Antara Implementasi Moving Class dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(2), Article 2.
<https://doi.org/10.21831/cp.v5i2.1558>
- Sutarto, S. 2017. Dampak Pengiring Pembelajaran Pendekatan Saintifik untuk Mengembangkan Sikap Spiritual dan Sosial Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36.
<https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.12792>
- Ulfah, D. M., & Soenarto, S. 2017. Pengaruh Proyek Media Video dan Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22–34.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>
- Virgiana, A., & Wasitohadi, W. 2016. Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong—Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100–118.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>
- White, K. W. 2016. *Teacher Communication: A Guide to Relational, Organizational, and Classroom Communication*. Rowman & Littlefield.
- Widiasworo, E. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Zendrato, & dkk. 2019. *Kurikulum Bagi Pemula*. Surakarta: CV Oase Group.