

INOVASI VIDEO BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI PADA PROSES BELAJAR MENGAJAR

**M. Cessario Al Faraby, Juan Malik Frederick T., Rahma Mahardhika A. P. Wildan
Hakim**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik
Universitas Al Azhar Indonesia

Abstrak

Pandemi Covid-19 mengharuskan seluruh dosen memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam aktivitas pengajaran. Pertemuan tatap muka di kelas yang ditiadakan pada akhirnya ikut mempercepat adaptasi TI sebagai metode pembelajaran. Namun, kuliah daring menuntut dosen untuk makin kreatif dalam menyajikan konten perkuliahan agar tetap bisa menarik. Salah satu metode penyajian materi kuliah agar tetap menarik perhatian mahasiswa ialah dengan menyajikan video pembelajaran. Melalui *video based learning* diharapkan ada interaksi secara tidak langsung antara mahasiswa yakni interaksi yang menggantikan Zoom. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan studi literatur. Berdasarkan uji lapangan, ditemukan *video based learning* sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar. Dari analisis deskriptif terhadap jawaban yang diberikan para responden, diketahui para mahasiswa angkatan 2019 merespon dengan positif penyajian *video based learning* ini sebagai medium pengajaran yang menggantikan kuliah tatap muka secara langsung.

Kata Kunci: Belajar, Inovasi, Interaksi, Video Based Learning

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai ini membuat dampak yang cukup signifikan di kalangan masyarakat luas. Penyebaran virus ini telah menimbulkan berbagai dampak yang sangat signifikan ke sektor pendidikan. Pandemi COVID-19 ikut menghambat aktivitas pendidikan sejak diterapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB. Penerapan kebijakan PSBB ini melarang kegiatan belajar mengajar melalui tatap muka langsung.

Pendidikan sebagai sektor yang cukup terdampak COVID-19 harus bergerak cepat dalam mengatasi hal ini. Perubahan aktivitas belajar mengajar secara tatap muka menjadi pembelajaran daring mengharuskan tenaga pendidikan berinovasi untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam aktivitas pengajaran. Situasi ini berlaku bagi guru, dosen, maupun tenaga pengajar lainnya.

Dahulu sebelum adanya pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia, kita hanya mengetahui beberapa teknologi yang hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, namun pemakaiannya sekarang ini sudah digunakan berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa untuk menunjang proses pembelajaran. Pertemuan tatap muka di kelas yang ditiadakan pada akhirnya ikut mempercepat adaptasi TI sebagai metode pembelajaran. Namun pembelajaran menggunakan secara daring tetap memiliki kekurangan. Salah satunya kejenuhan dalam belajar atau ketiadaan daya tarik dalam mengikuti kuliah yang disajikan secara daring. Hal ini yang membuat pada saat kuliah daring, dosen dituntut untuk semakin kreatif dalam menyajikan konten perkuliahannya agar tetap menarik.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil
Fifit Firmadani – UNTIDAR Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0	Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu antara lain

media audio, media visual, dan
media audio visual.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, dapat diketahui bahwa pentingnya untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut mengenai media pembelajaran ataupun inovasi di bidangnya. Karena hal itu disebabkan karena adanya dorongan untuk terus berpikir dan berkembang dalam penggunaan teknologi yang nantinya akan selalu digunakan di era manapun. Latar belakang yang sudah dijelaskan diatas mengenai “Inovasi video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar“, menyusun rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Sejauh mana efektivitas inovasi *video based learning* efektif dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar?
2. Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan di rumusan masalah, maka ada beberapa tujuan penelitian yang didapatkan :
3. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas atau tidak terhadap inovasi *video based learning* dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar.
4. Tujuan penelitian yang didapatkan akhirnya dapat menghasilkan sebuah manfaat dan dapat dijelaskan dalam hal akademis dan praktis, yakni disebutkan sebagai berikut :
5. Manfaat akademis, hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi acuan ataupun pengetahuan untuk seluruh aktivitas akademis, serta dijadikan pengembangan informasi bagi pihak akademis
6. Manfaat praktis, diharapkan dari penelitian ini dapat mengetahui lebih lanjut seperti apa penggunaan inovasi pembelajaran ini di dalam industri pendidikan.
7. Merujuk kepada pembahasan lebih mendalam mengenai penelitian, tentu penting dilakukannya pengujian terhadap informasi atau isu yang tengah berkembang dengan tujuan agar mengetahui seperti apa hasil akhir dari survei atau observasi di lapangan, hal ini bisa dilakukan dengan mengajukan hipotesis. Hipotesis adalah simpulan yang belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan pembuktian kebenaran hipotesis melalui penelitian. Pengujian penelitian tersebut dilakukan dengan data-data di lapangan (Bungin, 2005). Hipotesis penelitian ini akan menyatakan tentang keefektifan penggunaan *video based learning* dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini membahas mengenai keefektifan penggunaan *video based learning* dalam meningkatkan interaksi saat kegiatan belajar mengajar, maka dari itu peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : penyajian *video based learning* berfungsi efektif dalam meningkatkan interaksi antara dosen dengan mahasiswa

Ho : penyajian *video based learning* tidak efektif dalam meningkatkan interaksi antara dosen dengan mahasiswa

Hipotesis statistik adalah pernyataan tentang bentuk fungsi sebuah variabel atau nilai sebenarnya dari sebuah parameter. Pengujian hipotesis statistik merupakan prosedur yang dapat memungkinkan keputusan dibuat, yaitu keputusan untuk menolak atau tidak menolak hipotesis yang sedang diuji.

Hipotesis penelitian ini menguji dengan uji statistik, yaitu:

Jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $R > 0,05$ maka item pernyataannya dinyatakan valid.

Konteks Inovasi *Video Based Learning* tentu memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan teknologi ataupun pengembangan sistem di kehidupan. Teknologi sendiri didefinisikan secara luas, yaitu cara atau kegiatan yang memungkinkan manusia mengubah dan mengutak-atik lingkungan hidupnya (alam, manusia, dan semua ciptaannya) (Abdullah, 2006). Sedangkan teknologi pembelajaran dipandang sebagai usaha yang dilangsungkan dengan baik yang disengaja dirancang maupun tidak, untuk memanipulasi lingkungan sehingga terjadi pembelajaran yang efektif dan efisien (Safei, 2013). Teknologi pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan (Suryadi, 2020). Teknologi pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan teknologi pembelajaran akan lebih lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Teknologi pembelajaran itu adalah suatu disiplin ilmu, jurusan, atau program studi yang kawasannya sudah jelas mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Inti kajiannya terfokus pada bagaimana memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja (Yaumi, 2018).

Video based learning adalah sebuah cara penyampaian informasi atau pengetahuan dengan menggunakan video. Video ini juga sering kali menjadi sebuah media pembelajaran baru yang berbasis video dan merupakan salah satu metode yang menjadi tren tersendiri dalam *e-learning* (*electronic learning*) selama satu dekade. Manfaat Pembelajaran Berbasis Video telah mendorong dan membuat dunia pendidikan berubah mengenai sebuah paradigma baru ini. Hal ini dikarenakan otak manusia sendiri akan lebih mudah untuk terhubung dengan melacak sebuah gerakan, dan ini akan memunculkan

ketertarikan pada suatu momen ataupun informasi. Perlu diingat juga bahwa video sendiri dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sebuah teks belaka (Binus.ac.id, 2019).

Membahas mengenai pembelajaran berbasis video tentu berkaitan dengan interaksi dan juga minat belajar dari siswa maupun mahasiswa itu sendiri. Interaksi belajar mengajar ini merupakan salah satu faktor yang turut menentukan efektivitas dalam suatu pembelajaran. Seorang siswa ataupun mahasiswa akan belajar dengan maksimal apabila memiliki motivasi dalam interaksi belajar mengajar ini. (Winkel, 2005), salah satu pakar di bidang pendidikan dan juga kebudayaan menjelaskan bahwa interaksi belajar mengajar adalah sebuah keseluruhan pembelajaran utama yang dapat mempengaruhi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar itu sendiri. Sehingga hal ini juga merupakan bagian yang harus dipertimbangkan dan dikembangkan sehingga motivasi ataupun indeks keingintahuan seorang pelajar bisa meingkat menjadi lebih baik. Interaksi belajar mengajar bisa ditingkatkan dengan maksimal melalui cara-cara yakni sebagai berikut :

1. Inovasi Pembelajaran, melalui inovasi dapat membantu sistem edukasi dan pembelajaran yang menjadi interaktif ataupun komunikatif.
2. Pembelajaran yang persuasif, komunikasi juga merupakan salah satu langkah yang menentukan dan penting. Pengetahuan ataupun informasi yang disampaikan dengan persuasif akan lebih mudah diterima oleh pelajar.
3. Pengadaan infrastruktur, interaksi belajar mengajar dapat tercapai dengan maksimal apabila wadah ataupun *platform* yang digagas sudah siap serta membuat implementasi pun bisa berjalan dengan baik.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Creswell, 2009:6) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menguji teori dengan meneliti hubungan antarvariabel. Inovasi video based learning dan interaksi pada proses belajar mengajar akan diteliti keterkaitannya. Variabel ini kemudian diukur sehingga data dapat dianalisis dengan prosedur statistik. Metode penelitian kuantitatif biasa diartikan sebagai metode penelitian yang menggunakan paradigma positivisme. Tujuan utama dari penelitian kuantitatif adalah untuk menjelaskan sebuah masalah dengan menghasilkan hasil penelitian yang dapat digeneralisasi.

Umumnya penelitian kuantitatif menggunakan dua strategi penelitian, yakni survei dan eksperimen. Penelitian yang menggunakan survei akan memberikan deskripsi kuantitatif dari sebuah tren, sikan, atau opini dari sebuah populasi dengan menguji sampel dari populasi

tersebut. Penelitian yang menggunakan survei akan menggunakan kuesioner atau wawancara terstruktur sebagai sumber data, kemudian hasil dari sampel yang telah dianalisis akan digunakan untuk menggeneralisasi populasi dari sampel tersebut. Selain survei, penelitian kuantitatif juga biasa menggunakan strategi eksperimen, di mana penelitian yang menggunakan eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah sikap atau perbuatan tertentu dapat mempengaruhi sikap atau perbuatan lainnya. Dampaknya akan dinilai dengan memberikan sikap tertentu pada satu kelompok dan memberikan sikap yang berbeda pada kelompok lain kemudian membandingkan hasil dari kedua kelompok tersebut (Creswell, 2009:12).

Sumber data pada penelitian ini terdiri dalam dua sumber, yakni sumber data primer dan data sekunder. Menurut (Siyoto, 2015:58), data primer merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya, beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, focus group discussion, dan penyebaran kuesioner. Selanjutnya merupakan data sekunder yang dapat diperoleh dari berbagai sumber yang ada, berbeda dengan data primer, data sekunder tidak langsung diperoleh dari peneliti tetapi sudah tersedia sebelumnya (Siyoto, 2015:58). Pada penelitian ini, sumber data primer peneliti adalah hasil eksperimen dan survei kuesioner dari mahasiswa yang menjadi target dari program video based learning, sementara data sekunder diperoleh dari hasil studi literatur peneliti.

Penelitian ini menggunakan purposive sampling sebagai metode penarikan sampel dengan kriteria yakni mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Al Azhar Indonesia angkatan 2019. Sampel tersebut kami pilih berdasarkan pada populasi yaitu mahasiswa. Populasi adalah totalitas dari semua nilai yang ada pada karakteristik tertentu dari sejumlah objek yang ingin dipelajari sifatnya. Populasi tidak hanya terdiri dari orang, tetapi juga objek dan benda yang ada di alam ini (Barlian, 2016: 30).

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah penyebaran kuesioner melalui google form untuk memberikan penilaian dari hasil jawaban responden. Untuk keperluan penelitian kuantitatif, maka jawaban dapat diberikan skor sebagai berikut:

Berdasarkan skala likert tersebut, maka responden dapat menjawab pernyataan dengan pilihan empat jawaban skoring mulai dari (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju. Kriteria responden yang digunakan pada penelitian ini merupakan seorang mahasiswa aktif di Universitas Al Azhar Indonesia, serta diutamakan berasal dari Program Studi Ilmu Komunikasi angkatan 2019. Penyebaran kuisisioner terhadap responden dilakukan dengan menyebarkan gform kepada responden, serta dilaksanakan pada Minggu 24 Januari 2021 hingga Sabtu 6 Februari 2021. Tujuan dilaksanakan pengumpulan data secara terukur dan terjadwal ini untuk menciptakan suatu sistem yang terdata serta terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi video based learning adalah suatu pemaparan pesan atau informasi dengan menggunakan teknologi video. Video tersebut akan diputar guna metode pembelajaran sehari-hari bagi siswa. Inovasi video based learning akan memaksimalkan elemen visual dan audio yang akan memudahkan siswa untuk mengerti dan menangkap suatu pesan dan informasi yang dilihat dan didengar oleh mereka. Inovasi video based learning dipercaya akan membuat metode pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif, karena menyajikan suatu pesan dan informasi dengan cara yang lebih menarik.

Keberadaan video based learning sebagai inovasi dalam metode pembelajaran sangat berkaitan dengan interaksi pada proses belajar mengajar yang dipercaya dapat meningkatkan minat belajar para siswa di dalam kelas. Adanya interaksi yang baik menunjukkan bahwa inovasi video based learning ini menunjukkan bahwa inovasi ini adalah suatu metode yang efektif dan baik untuk diterapkan atau diimplementasikan. Tolak ukur keefektifan dalam suatu metode pembelajaran adalah ketika para siswa mampu berpartisipasi dan berinteraksi dengan siswa lain atau pengajar mengenai topik atau bahasan dari kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Demi membuktikan penelitian ini memiliki kualitas yang baik, maka peneliti tentunya akan menguji dengan pengukuran nilai reliabilitas penelitian. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus Alpha Cronbach, jadi untuk mewujudkan riset ini reliable yaitu dengan pengambilan keputusan nilai Alpha Cronbach yang lebih besar ($>$) daripada 0,60.

Setelah diajukan sebanyak 16 pertanyaan kepada responden yang merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Al Azhar Indonesia angkatan 2019, dengan dimensi pertanyaan pemaparan dan efektif yang merupakan variabel (X), yaitu inovasi video based learning, serta peningkatan minat belajar dan partisipasi siswa yang merupakan variabel (Y), yaitu interaksi pada proses belajar mengajar. Responden berjumlah 100 orang, terdiri dari 39 laki-laki dan 61 orang perempuan. Responden juga terdapat 96 orang yang berasal dari mahasiswa Ilmu Komunikasi dan 4 orang berasal dari mahasiswa Non Ilmu Komunikasi. Serta 84 orang merupakan berasal dari angkatan 2019, sedangkan 16 orang merupakan berasal dari angkatan 2018. Responden merupakan mahasiswa yang sebagian perkuliahannya dilaksanakan dengan menggunakan video based learning.

Tabel 3.1

Uji Reliabilitas Inovasi Video Based Learning Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
---------------------	---------------

.906	8
------	---

Pada penelitian ini didapatkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,906 yang artinya pertanyaan ini sangat reliabel untuk ditanyakan kepada responden. Sesuai dengan ambang batas minimum Alpha Cronbach yang harus berada di atas 0,6 maka dari itu, penelitian ini berdasarkan variabel Inovasi Video Based Learning memiliki kualitas penelitian yang sangat baik dan dapat dilanjutkan.

Tabel 3.2

Uji Reliabilitas Interaksi pada Proses Belajar Mengajar Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	8

Pada penelitian ini didapatkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,903 yang artinya pertanyaan ini sangat reliabel untuk ditanyakan kepada responden. Sesuai dengan ambang batas minimum Alpha Cronbach yang harus berada di atas 0,6 maka dari itu, penelitian ini berdasarkan variabel Interaksi pada Proses Belajar Mengajar memiliki kualitas penelitian yang sangat baik dan dapat dilanjutkan.

Tabel 3.3

Frekuensi Responden Mengenai Keefektifan Inovasi *Video Based Learning*

Inovasi video based learning merupakan suatu inovasi yang efektif dan menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Setuju	12	12.0	12.0	13.0
Valid Setuju	62	62.0	62.0	75.0
Sangat Setuju	25	25.0	25.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Dari tabel diatas diketahui bahwa mayoritas responden, menyetujui bahwa Inovasi *Video Based Learning* adalah metode yang efektif untuk diterapkan pada proses belajar mengajar.

Tabel 3.4

Frekuensi Responden Mengenai *Video Based Learning* akan Meningkatkan Interaksi pada Proses Belajar Mengajar

Metode pembelajaran dengan video based learning lebih meningkatkan minat belajar dan interaksi antara siswa

		Freque ncy	Perce nt	Valid Percent	Cumulat ive Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Tidak Setuju	14	14.0	14.0	15.0
	Setuju	57	57.0	57.0	72.0
	Sangat Setuju	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 57 responden dengan persentase sebesar 57% menyetujui jika Inovasi Video Based Learning akan Meningkatkan Interaksi pada Proses Belajar Mengajar. Diikuti dengan sebanyak 28 respon, dengan persentase sebesar 28% yang menyatakan bahwa responden sangat setuju mengenai Inovasi Video Based Learning akan Meningkatkan Interaksi pada Proses Belajar Mengajar.

Penelitian ini dilanjutkan dengan tahapan untuk mencari tahu jawaban dari hipotesis yang diujikan pada pemaparan pada bagian sebelumnya. Uji hipotesis pada penelitian ini berkeinginan untuk melihat efektivitas inovasi video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar.

Tabel 3.5

Uji Hubungan antara Variabel Inovasi *Video Based Learning* dengan Interaksi Pada Proses Belajar Mengajar
Correlations

		Inovasi Video Based Learning	Interaksi pada Proses Belajar Mengajar
Inovasi Video Based Learning	Pearson Correlation	1	.827***
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
	Pearson Correlation	.827***	1
Interaksi pada Proses Belajar Mengajar	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas diketahui bahwa Uji Hubungan antara Variabel Inovasi Video Based Learning dengan Interaksi Pada Proses Belajar Mengajar menunjukkan tren yang positif. Angka Pearson Correlation berada di nilai 0,827 yang artinya hubungan antara kedua variabel ini sangat kuat.

Tabel 3.6

Uji Statistika Regresi Variabel Inovasi *Video Based Learning* guna Meningkatkan Interaksi pada Proses Belajar Mengajar Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.830 ^a	.689	.686	2.142

a. Predictors: (Constant), Inovasi Video Based Learning

Dari tabel diatas diketahui bahwa model summary efektivitas video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar memperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,830 dan nilai R square sebesar 0,689. Hal tersebut berarti variabel inovasi video based learning mempengaruhi interaksi pada proses belajar mengajar, yang berarti dapat meningkatkan interaksi diantara mahasiswa sebesar 68,9% sedangkan 31,1% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 3.7

Uji Statistika Regresi ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	961.301	1	961.301	211.603	.000 ^b
	Residual	445.209	98	4.543		
	Total	1406.510	99			

Dependent Variable: Interaksi pada Proses Belajar Mengajar

Predictors: (Constant), Inovasi Video Based Learning

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa keabsahan regresi yang dilakukan dari nilai sig. dapat dibandingkan dengan taraf uji yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya H1 diterima. Selain itu Fhitung inovasi video based learning dapat meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar sebesar $211,603 > 3,09$ artinya penelitian ini signifikan. Hal ini diketahui bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Maka peneliti menyimpulkan bahwa adanya keefektivan dari inovasi video based learning (X) dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar (Y). Penggunaan video based learning dianggap efektif karena lebih mudah untuk diimplementasikan, dimengerti oleh para siswa, dan para siswa merasa tertarik untuk mencermati dan berperan serta dalam video based learning itu sehingga meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar antara mahasiswa dengan pengajar, maupun mahasiswa dengan mahasiswa. Ini pun sesuai dengan data yang telah didapatkan serta diolah.

Tabel 3.8

Uji Statistika Regresi Koefisien

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.750	1.268		5.324	.000
	Inovasi Video Based Learning	.746	.051	.827	14.547	.000

a. Dependent Variable: Interaksi pada Proses Belajar Mengajar

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui dari hasil uji regresi bahwa nilai signifikansi dari inovasi video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar adalah 0.000 dari hasil sig. yang ada. Maka, uji regresi ini dikatakan sah karena lebih kecil dari nilai rumus sig. 0.05 ($0.000 < 0.05$) dan variabel X (inovasi video based learning) memiliki efektivitas atau berpengaruh pada variabel Y (meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar) H_a diterima. $Y = 6,750 + 0,746x$.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami simpulkan, kami menyatakan bahwa inovasi video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar merupakan langkah yang efektif dan layak untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan inovasi video based learning memberikan visualisasi dan audio yang diyakini dapat menarik perhatian dan minat mahasiswa untuk lebih responsive dan interaktif pada kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, inovasi video based learning dapat dikatakan efektif karena penyampaian pesan atau informasi / pengetahuan dapat lebih mudah diterima oleh para mahasiswa dan para mahasiswa akan terpacu untuk berperan serta dalam pembuatan metode pembelajaran dengan video based learning tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian di bab-bab sebelumnya mengenai inovasi video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari data temuan data, dapat disimpulkan bahwa inovasi *video based learning* merupakan suatu metode ajar yang efektif untuk meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh data positif dari Fhitung sebesar 211,603. Serta memberikan efektivitas sebesar 68,9% dan sebesar 32,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini.

2. Berawal dari nilai signifikansi, untuk angka 0,00 tersebut dapat diartikan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, artinya nilai tersebut dinyatakan memiliki hubungan. Artinya hubungan antara variabel X dan Y memiliki hubungan yang sangat kuat karena angka nilai *pearson correlation* menunjukkan angka 0,827 lebih dari 0,5 bahwa hubungan yang dimiliki adalah sangat kuat. Dengan ini maka kedua variabel tersebut sangat berkaitan satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan tujuan penelitian tentang inovasi video based learning dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar, maka peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Mengingat ditengah pandemi Covid 19 yang menjadikan banyak pengajar mengaplikasikan inovasi *video based learning*, maka kajian dan penelitian terhadap konsep tersebut dapat diperbanyak.
2. Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya agar lebih mencari tahu faktor pendorong dan faktor yang ditimbulkan dari penggunaan *video based learning* sebagai metode ajar yang digunakan untuk meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar.
3. Diharapkan untuk penelitian yang serupa, agar menggunakan *mixed method* untuk lebih mengetahui secara mendalam mengenai keefektivitasan *video based learning* dalam meningkatkan interaksi pada proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, Burhanuddin. 2006. *Menanti Kemakmuran Negeri*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [2] Barlian. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- [3] Besari, M. Sahari. 2008. *. Teknologi di Nusantara: 40 Abad Hambatan Inovasi*. Jakarta: Salemba Teknika
- [4] Binus.ac.id. 2019. *Mengenal Metode Belajar "Video Based Learning"*. Diakses dari <https://binus.ac.id/knowledge/2019/10/mengenal-metode-belajar-video-basedlearning/#:~:text=Video%20based%20learning%20adalah%20penyampaian,elemen%20yaitu%20v>
- [5] [sual%20dan%20audio](#). Pada tanggal 2 Februari 2021, Pukul 13.29 WIB.
- [6] [_____](#). 2019. *Manfaat Video Based Learning dan Tips untuk Membuatnya*. Diakses dari <https://binus.ac.id/knowledge/2019/09/manfaat-video-based-learning-dan-tips-untuk-membuatnya/>. Pada tanggal 2 Februari 2021, Pukul 15.24 WIB.

- [7] Burhan Bungin. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- [8] Cresswell, John W. 2009. Third Edition *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications.
- [9] Martono, Nanang. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [10] Maryono Y., & B. Patmi Istiana. 2008. *Teknologi Informasi & Komunikasi*. Bandung: Penerbit Quadra
- [11] Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [12] Rowan C. 2013. *The impact of technology on the developing child [internet]*. US: The Huffington.
- [13] Sutrisno, Edi. 2018. *Budaya Organisasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [14] Safei. 2013. *Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*. Makassar: Alauddin University Press.
- [15] Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- [16] Winkel, WS. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- [17] Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Halaman ini sengaja dikosongkan