

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Kuliah Pemasaran

Putri Jumilah¹, Hamsi Mansur², Adrie Satrio
Satrio³Universitas Lambung Mangkurat

putrijmla@gmail.com,¹ hamsi.masur@ulm.ac.id², adrie.satrio@ulm.ac.id³

Abstrak

Video pembelajaran merupakan pembelajaran yang menyajikan audio visual yang berisi materi pembelajaran. Video pembelajaran dapat memudahkan pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran dan dapat di gunakan kapan-pun dan dimana-pun. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan video pembelajaran menggunakan pendekatan kognitif dan peningkatan minat belajar pada mata kuliah Pemasaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model 4-D (*Four D models*). Hasil penelitian pada tahap pengembangan oleh ahli instrumen, ahli naskah bahasa, ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak, serta respon peserta didik dalam kategori layak. Kemudian video pembelajaran menggunakan pendekatan kognitif di ujicobakan kepada 19 orang peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan menghasilkan rata-rata N-Gain dengan nilai 0,64 yang termasuk kedalam kategori sedang. Sehingga video pembelajaran menggunakan pendekatan kognitif yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kuliah pelajaran Pemasaran.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Pendekatan Kognitif, dan Minat Belajar

Pendahuluan

Pendidikan menjadi aspek penting dalam rangka pengembangan potensi diri terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir, pembentukan karakter, dan kemampuan yang dapat digunakan dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Ferdiansyah, 2020, p.57). Salah satu hal yang sangat menentukan masa depan suatu negara adalah pendidikan. Namun realitanya, ketika menjalankan roda pendidikan, tidak semulus yang diharapkan, masih banyak masalah belum selesai. Salah satu masalah pendidikan yang sangat dirasakan selama ini yakni berkaitan dengan kualitas pendidikan. Persoalan pendidikan ini termasuk masalah yang serius. Di sisi lain, pemerintah telah berupaya menjaga kualitas pendidikan dengan meningkatkan standar mutu lulusan, pemberian tunjangan sertifikasi guru dan tunjangan daerah (Tabroni, 2013, p.1). Berbagai upaya perbaikan di lapangan Pendidikan berkelanjutan dilaksanakan oleh pemerintah. Upaya mengatasi masalah pendidikan sejatinya juga merupakan salah tugas penting profesi seorang Teknologi Pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah studi etis dan praktik memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat (Nurdyansyah, 2014, p.4). Tampak jelas disini profesi Teknologi Pendidikan berusaha mengatasi masalah-masalah belajar dengan solusi memfasilitasi pembelajaran dengan beragam cara salah satunya menciptakan/mengembangkan. Pengembangan merupakan salah satu kawasan dari teknologi pendidikan. Melalui pengembangan-pengembangan yang kreatif dan inovatif di bidang pendidikan maka akan menjadi solusi bagi permasalahan pendidikan seperti mutu pendidikan. Pengembangan dalam upaya mengatasi masalah pembelajaran bisa berbagai cara dilakukan diantaranya pengembangan sumber, strategi dan media

pembelajaran. Dari sekian banyak teknologi pembelajaran, salah satunya media video, terdapat keuntungan yang cukup baik untuk implementasi pembelajaran (Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S., 2015, p. 19). Karena video membuat peserta didik bisa mendengar dan melihat langsung materi pembelajaran.

Menurut Sadiman (1986: 6), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat dan perhatian peserta didik sedemikian rupa membuat proses pembelajaran terjadi. Dalam proses belajar mengajar pendidik bisa menggunakan media untuk mengatasi keterbatasan waktu mengajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Pratomo, 2015, p.15). Oleh karena itu, media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik mampu menerima serta memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Media pembelajaran memiliki beragam macam yakni media audio (podcast dan musik), media audio visual (video, film dan animasi), media cetak (modul dan buku), dan multimedia interaktif (game).

Berdasarkan Observasi 12 November 2021 di Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Pendidikan Ekonomi Mata Kuliah Pemasaran, bahwasanya teknik pengajaran masih menggunakan media *powerpoint* dalam perkuliahan. Media *powerpoint* yang monoton membuat mahasiswa kurang berminat untuk memperhatikan apa yang disampaikan. Masalah yang timbul selanjutnya adalah mahasiswa masih kurang dalam memahami point-point penting terhadap apa yang disampaikan pada mata kuliah pemasaran itu sendiri dan dapat menyebabkan pengajar mata kuliah pemasaran memerlukan suatu

media sebagai penunjang alternatif media power point. Oleh karena itu perlu adanya solusi yang sesuai masalah tersebut, menurut peneliti paling tepat adalah pengembangan suatu video pembelajaran sebagai pendamping dosen dalam menyampaikan pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton.

Media adalah sarana penyampaian pesan atau informasi pembelajaran yang disampaikan dari sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahmun, 2012, p.27). Media audio-visual dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam penyampaian pesan pembelajaran (Ali & Poerwanto, 2017)). Sarana audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan visual. Video pembelajaran yang baik membuat peserta didik bisa mendengar, melihat, dan bekerja/menemukan sendiri. Video pembelajaran tersedia untuk semua mata pelajaran dan semua pelajar di semua bidang pengajaran kognitif, kognitif-emosional, keterampilan motorik, keterampilan batin (Mastur, 2021, p.3). Melalui video pembelajaran kognitif ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dalam pembelajar yang dapat menarik perhatian mahasiswa dan dapat merangsang pemahaman dan kreativitas mahasiswa tentang materi yang dipelajarinya, sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pemasaran Pendidikan Ekonomi FKIP ULM”.

Kajian Pustaka

Menurut Seels & Richey (1994, p.25), Mereka yang setuju dengan istilah Teknologi Pembelajaran memiliki dua pendapat. Pertama, karena kata Belajar lebih sesuai dengan fungsi teknologi. Kedua, karena kata pendidikan lebih relevan dengan persoalan yang berkaitan dengan sekolah atau

lingkungan pendidikan. Teknologi pendidikan adalah teori dan praktik desain, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi proses pembelajaran dan sumber daya (Nida, 1991, p.6). Tujuannya selalu untuk membuat belajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan dan untuk meningkatkan kinerja (Warsita, 2013, p.6).

Kawasan pengembangan mengacu pada proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Bidang pengembangan meliputi pengembangan teknologi percetakan, teknologi audiovisual, teknologi komputer dan multimedia. Area pengembangan ini berakar pada produksi media. Materi pembelajaran video adalah penyajian audio dan visual dengan pesan pembelajaran baik yang mengandung konsep, prinsip, prosedur, teori yang menerapkan pengetahuan untuk membantu dalam memahami materi pembelajaran. Video adalah materi pembelajaran yang dikemas dalam rekaman video dan dapat dilihat melalui pemutar video/VCD yang terhubung ke monitor TV (Rizal, 2018, p.4). Video pembelajaran juga bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran

Menurut teori kognitif, pengetahuan dibangun dalam diri individu melalui proses interaksi terus menerus dengan lingkungan. Proses ini tidak berlangsung sendiri-sendiri melainkan melalui proses yang fleksibel, berkesinambungan dan lengkap (Sutarto, 2017, p.3). Teori kognitif juga mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental manusia.

Minat adalah kecenderungan untuk terus-menerus memperhatikan dan mengingat aktivitas tertentu. Sedangkan belajar ialah berkaitan dengan perubahan perilaku seseorang terhadap situasi tertentu yang dihasilkan dari pengalaman berulang dalam situasi itu, di mana perubahan perilaku tidak dapat dijelaskan atau berdasarkan kecenderungan respons bawaan seseorang, kedewasaan, atau keadaan sementara seperti kelelahan, efek obat, dll (Erlando, 2016, p.4). Sementara minat belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas tertentu.

Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Video pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D dari (Thiagarajan dkk, 1974), yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa semester tiga Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat dan Objek dari penelitian ini adalah Video Pembelajaran Pemasaran dengan materi Bauran Pemasaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa.

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara (*interview*), angket (*Questionnaire*), observasi (*observasi*), dan kombinasi dari ketiganya (Sando Siyoto, 2015, p.55). Angket tersebut diajukan kepada para ahli materi, media dan naskah:

1. Analisis data kelayakan media

Analisis validasi video pembelajaran sebagai media pembelajaran mahasiswa. Data dihasilkn dari penilaian melalui lembar validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli naskah/bahasa yakni gambaran opini atau presepsi pengguna media pembelajaran. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media. Rincian kategori kelayakan media dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Skor Persentase

Rentang Nilai Kelayakana Media (%)	Kategori Kelayakan Media
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak

2. Analisis peningkatan minat belajar

Untuk melihat peningkatan minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan diperoleh dari pengisian angket

responden (mahasiswa) maka dalam penelitian ini menggunakan uji N-gain (*normalizedgain*) digunakan untuk mengukur peningkatan sains dan hasil kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran.

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap pertama yaitu *Define* (Pendefinisian), Langkah pertama adalah meninjau kurikulum di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM untuk mahasiswa semester III. Kedua menganalisis karakteristik peserta didik, sebagian peserta didik merasa kurang berminat untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh pengajar karena terbatasnya Media pembelajaran yang digunakan menyebabkan pembelajaran menjadi monoton seperti power point dan buku teks, menyebabkan kurang enak dibaca apalagi dipelajari. Ketiga menganalisis materi, dari kurikulum yang digunakan di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, yaitu kurikulum 2013, pembuatan video menggunakan Bahan referensi adalah silabus, dan buku ajar.

Tahap kedua *Design* (Perancangan), memiliki beberapa tahapan yaitu pertama pembuatan naskah, naskah berisi uraian materi yang dituangkan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk detail naskah bisa dilihat di lampiran. Kedua pembuatan storyboard, storyboard dibuat dalam perancangan mengembangkan konten video pembelajaran, yang berisi urutan visual adegan, materi pembelajaran, serta kombinasi narasi audio, musik, dan efek suara, untuk detail Storyboard bisa dilihat di lampiran.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa media video pembelajaran. Beberapa langkah tahapan dalam proses pengembangan ini, diantaranya: tahap produksi pada tahapan ini dilakukan untuk memulai produksi dari menyiapkan materi, komponen utama dan komponen pendukung dalam pengembangan media, hingga memperoleh hasil akhir produk sebagai berikut:



Gambar 1. Bagian pembukaan, terdiri dari logo instansi, judul video, tujuan pembelajaran, profil pengembang, dan pertanyaan.



Gambar 2. Penjelasan isi materi pertama bauran pemasaran jasa



Gambar 3. Penjelasan isi materi kedua unsur-unsur bauran pemasaran



Gambar 4. Penutup berisi pertanyaan, credit title, terimakasih

Selanjutnya tahap validasi, pada tahapan ini meliputi beberapa validasi yaitu validasi ahli instrument, validasi ahli naskah, validasi ahli media dan materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Petunjuk	100%
2	Aspek Isi	100%
3	Aspek Bahasa	100%
Jumlah skor kevalidan		100%

Sesuai dengan Tabel 3, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 100%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan instrument valid dan layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Naskah

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Kesesuaian Narasi	87,5%
2	Aspek Kejelasan Narasi	100%
3	Aspek Bahasa dan Komunikasi	95,83%
4	Aspek Konten Video	100%
Jumlah skor kevalidan		94,27%

Sesuai dengan Tabel 4, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 94,27%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan naskah valid dan layak digunakan dalam media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Pendahuluan	100%
2	Aspek Teks	100%
3	Aspek Penyajian	83,33%

4	Aspek Presentasi Video	100%
5	Aspek Presentasi Audio	100%
6	Aspek Media Strategi Pembelajaran	100%
7	Aspek Program Media Pembelajaran	100%
Jumlah skor kevalidan		97,6%

Sesuai dengan Tabel 5, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 97,6%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan media pembelajaran valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Desain Pembelajaran	100%
2	Aspek Isi Materi	100%
3	Aspek Bahasa dan Komunikasi	100%
4	Aspek Pemanfaatan Media	100%
5	Aspek Penyajian/Presentasi	100%
Jumlah skor kevalidan		100%

Sesuai dengan Tabel 5, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 100%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan materi valid dan layak digunakan.

Uji coba lapangan untuk mengetahui penergi peningkatan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran.

1) Uji coba perorangan

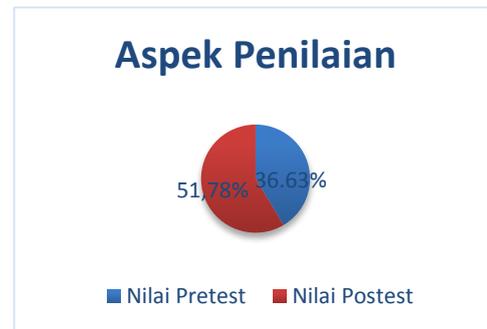
Uji coba perorangan dilakukan kepada salah satu peserta didik yang sudah dipilih secara acak.

2) Uji coba kelompok kecil

Setelah selesai menggunakan video pembelajaran keempat peserta didik dimintai keterangan dengan cara wawancara oleh peneliti.

3) Uji coba kelompok besar

Uji coba dilakukan kepada 19 orang peserta didik, 19 orang peserta didik, peserta didik tersebut diperlihatkan



video pembelajaran didampingi oleh peneliti.

Gambar 5. Diagram Penilaian

Selanjutnya tahapan *Disseminte* (Penyebarluasan), dilakukan di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM mata kuliah pemasaran semester III Berkas penelitian yang telah dilakukan, produk ini dirilis dengan mendistribusikan CD/Master Flashdisk kepada dosen.



Gambar 6. Hasil Penyebaran Berupa DVD

Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan video pembelajaran mata kuliah pemasaran menggunakan model 4D yaitu *define, design, development, disseminate*. Hasil penelitian ini video pembelajaran pemasaran. Berdasarkan hasil validasi 1 ahli instrumen, 1 ahli naskah, 1 ahli materi dan 1 ahli media, video pembelajaran pemasaran dikategorikan “Sangat Layak” dan hasil dari pengukuran uji *n-gain* dikategorikan

sedang berdasarkan hal tersebut video pembelajaran sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran pada mata kuliah Pemasaran menggunakan pendekatan *kognitif* telah berhasil meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Rekomendasi yang dapat dilakukan yaitu dosen mampu menerapkan video pembelajaran mata kuliah Pemasaran, dapat menarik perhatian peserta perkuliahan pada saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan minat mahasiswa memahami pembelajaran secara mandiri dengan baik, Mahasiswa agar bisa memanfaatkan video pembelajaran, sehingga menciptakan rasa keinginan mempelajari kembali materi-materi dan meningkatkan minat mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017, 1. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 19.
- Barbara B. Seels and Rita C Richey, *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 1994), 3–4.
- Erlando Doni Sirait, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): 3–4.
- Eugene A. Nida, “No TitleEΛENH,” *Αγαη* 8, no. 5 (1991): 6.
- Ferdiansyah, Rukun, K., & Irfan, D. (2020). *Website-Based Learning Media Development for Computer and Basic Network. Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)*, 57.
- History, Article. “*Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*” 7, No. 2 (2020): 157–164.
- Jannah, Fathul, Hamsi Mansur, and Mastur. “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar*” 2, no. 1 (2021): 1–9.
- Mahmun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 : 27.
- Nurdyansyah, N. “*Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan.*” Universitas Negeri Surabaya (2017): 1–22. http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber_Daya_dalam_Teknologi_Pendidikan.pdf.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 15.
- Rizal Farista and Ilham Ali M, “*Pengembangan Video Pembelajaran,*” Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 53, no. 9 (2018) : 4, <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>.
- Sando Siyoto. *Dasar Metodologi Penelitian* (yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 55.
- Samsu, Metode Penelitian: *Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama

- Dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017, 173.
- Sutarto Sutarto, “Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran,” *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam 1*, no. 2 (2017): 1–3.
- Tabroni, Tabroni. “Upaya Menyiapkan Pendidikan Yang Berkualitas.” *Jurnal Kependidikan Islam IAIN Sulthan Thaha Saifuddin 6*, no. 5 (2013): 54–67.
- Thiagarajan, S.et.Al. (1974). *Insructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana University.
- Warsita, “*Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*,” 5–6.