

VIDEO TUTORIAL DALAM Mendukung Perkuliahan Daring DEPARTEMEN SENI RUPA

Maltha Kharisma¹, Nesya Fitryona², Rifqi Aulia Zaim³, Angga Elpatsa⁴

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat
25171

Email: maltha.kharisma@fbs.unp.ac.id

Submitted: 2024-05-08

Accepted: 2024-06-10

Published: 2024-06-29

DOI: 10.24036/dekave.v14i2.130316

Abstrak

Beberapa waktu lalu pada masa *Covid-19* yang memaksa situasi pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka di kelas harus dialihkan ke pembelajaran online atau virtual, hal ini menghadirkan polemik baru di bidang pendidikan terutama mengenai tata cara pembelajaran. Minimnya sumber belajar utama seni rupa dalam bentuk media belajar audio visual yang ditampilkan dosen pada mahasiswa pada mata kuliah praktikum. Adanya media audio visual belajar "*Point Of View*" ini di asumsikan mahasiswa termotivasi dan lebih mudah mengerti materi perkuliahan. Jenis penelitian yang di gunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research & Development*) model 4-D (Four D) Dalam riset ini media pembelajaran *audio visual* di coba untuk di wujudkan . Perolehan uji validitas dan praktikalitas materi media menyiratkan media belajar *audio visual* dengan revisi yang minor, nilai validasi media 93,5% dan nilai validasi media pada area materi oleh dosen adalah 86,45%. Sedangkan dari tinjauan praktikalitas oleh mahasiswa media *audio visual* belajar yang dihasilkan sangat praktis digunakan dengan nilai 87,62%.

Kata kunci: *Audio visual Tutorial, Daring, Pandemi, Seni Rupa*

Pendahuluan

Saat ini seluruh negara di dunia telah melewati masa pandemi *Corona Virus Disease* 2019 atau yang biasa disebut *Covid-19*, virus ini menyebar melalui sentuhan atau kontak fisik sesama manusia yang menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan manusia. Tidak diketahui apa pandemi ini merupakan sebuah strategi yang digunakan untuk mendukung program Revolusi Industri 4.0, sebab pada masa pandemi *Covid-19*, segala aktivitas manusia (dunia nyata) diseluruh dunia yang berhubungan dengan sosial, ekonomi dan pendidikan dihentikan (*lockdown*) untuk sementara waktu demi mengurangi penyebaran virus ini dan kemudian dialihkan kepada aktivitas yang bersifat maya (*digital*).

Setiap aktivitas terkait perkantoran, sosial, ekonomi dan pendidikan dialihkan dalam bentuk kegiatan secara virtual atau disebut juga dengan ruang maya. Semua kegiatan ini dapat dilakukan pada lokasi masing-masing tempat tinggal demi mensiasati larangan

dalam berkegiatan secara tatap muka. Disamping itu pandemi ini merubah gaya hidup sekaligus merubah cara pandang dan cara berpikir manusia dalam berinteraksi dan beraktifitas dengan sesama.

Berdasarkan situasi pandemi ini, pemerintah Indonesia terkhususnya pada bidang pendidikan turut merubah regulasi tata cara pelaksanaan proses belajar mulai tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memutuskan bahwa kegiatan pendidikan harus tetap berjalan dengan menggunakan metode daring. Hal ini dilakukan sebagai salah satu bentuk usaha pemerintah dalam usaha mengurangi penyebaran virus *Covid-19*. Keputusan yang diberikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ini tentunya menimbulkan pro dan kontra untuk proses belajar secara daring ini, sebab secara infrastruktur belajar daring ini memang sepenuhnya belum bisa menjangkau seluruh bagian daerah di Indonesia. Pemerintah pun berusaha semaksimal mungkin untuk bisa membantu rakyat dalam proses belajar daring ini.

Seiring dengan kebijakan-kebijakan baru yang di munculkan oleh pemerintah pusat terkait pandemi ini, khususnya di lingkungan Universitas Negeri Padang pun muncul beberapa kebijakan yang bersifat insidental terkait belajar daring ini. Dalam surat edaran Rektor Universitas Negeri Padang lalu No: 5180/UN35/EP/2021 menyatakan bahwa proses perkuliahan dilaksanakan secara daring dan luring, baik pada Mata Kuliah Teori dan Mata Kuliah Praktek, Rektor juga menjelaskan bahwa pelaksanaan praktikum dapat dilakukan dalam bentuk penugasan, virtual reality, simulasi, rekaman *audio visual* dan lain-lain sehingga keterampilan/kompetensi minimal dapat diperoleh mahasiswa. Artinya dosen dapat memberikan materi melalui bacaan-bacaan dalam bentuk Word, PDF dan video yang tersedia di nternet kemudian dibagikan melalui platform E-Learning UNP sebanyak maksimal 50% daring dan 50% luring.

Melalui platform E-Learning, mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi secara daring layaknya perkuliahan biasa di kelas tanpa harus bertatap muka secara fisik, mahasiswa dan dosen bisa melakukan tanya jawab, diskusi grup, absensi perkuliahan, pemberian tugas, pengumpulan tugas, pemberian quiz dan video conference. Setiap kegiatan tercatat secara digital dan tersistem, walaupun masih ada beberapa fitur yang belum terintegrasi dengan sistem digital lainnya yang telah disediakan oleh Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan pengamatan penulis di Departemen Seni Rupa, dalam menghadapi keputusan wajib melakukan perkuliahan daring, menjadikan banyaknya dosen-dosen mengalami kesulitan dan tidak siap dalam menghadang perkuliahan yang harus dilakukan secara daring ini. Ada beberapa kendala yang harus dihadapi seperti bentuk bahan dan metode perkuliahan selama ini merupakan bahan dan metode perkuliahan yang digunakan dalam format perkuliahan tatap muka di kelas. Alhasil pemberian materi dan metode mengajar yang dipersiapkan, bisa dikategorikan seadanya serta bersifat insidental untuk bisa digunakan dalam proses perkuliahan daring ini. Dari sisi mahasiswa, pengalaman yang dirasakan di kelas tatap muka tentu berbeda dengan belajar daring ini, yang biasanya mahasiswa mendapat arahan secara langsung dari dosen, sekarang mendapatkan arahan melalui layar gadget.

Dalam perkuliahan daring ini dosen berupaya mencari solusi dengan mencoba memberikan bahan perkuliahan melalui situs-situs online yang kemudian dibagikan melalui platform E-Learning UNP, sedangkan untuk penyampaian materi perkuliahan

secara real time menggunakan Zoom Meeting dan ada juga perkuliahan offline dengan cara mengupload video presentasi materi menggunakan platform berbagi video Youtube.

Seperti yang diketahui layanan video conference Zoom Meeting ini memiliki keterbatasan gerak dalam aktivitas penggunaannya, baik itu dosen atau pun mahasiswa, pengguna hanya bisa memberikan dan menerima arahan semata didepan laptop/gadget saja. Begitu pula dengan video presentasi yang di bagikan melalui link Youtube, video presentasi yang dibagikan pun berisi materi-materi bersifat teori semata. Metode ceramah yang digunakan dalam penyampaian materi melalui *audio visual* ini menimbulkan permasalahan baru dalam masa perkuliahan daring ini, banyak mahasiswa yang terlihat jenuh, tidak puas, tidak fokus saat melakukan pembelajaran, bahkan tidak memahami materi *audio visual* presentasi materi yang dibagikan, karena hanya di suguhkan materi yang bersifat teori-teori. Indikasi ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang bertanya kembali kepada dosen melalui grup perkuliahan terkait perkuliahan yang telah dijalani, rata-rata pertanyaan mahasiswa mengarah pada pertanyaan ketidakpahaman mahasiswa akan materi perkuliahan yang mereka jalani dan mengulangi kembali pertanyaan terkait materi yang telah di sampaikan.

Dosen pun berusaha menghadirkan media belajar untuk membantu proses perkuliahan daring dalam bentuk bacaan, gambar dan *audio visual*. Media belajar merupakan sesuatu hal yang di pakai oleh seorang guru/dosen untuk memberikan informasi belajar atau materi ajar. Media belajar menjadi alternatif yang menjadi sangat diperlukan dalam proses belajar terutama pada masa pandemi saat itu, yaitu sebagai media pengganti kegiatan presentasi di kelas dalam penyampaian informasi perkuliahan dan pesan dari dosen kepada mahasiswa (Pribadi & Katrin, 2004:1.3). Dari ketiga alternatif media yang digunakan, yang menjadi perhatian penulis yaitu media yang bisa digunakan untuk Mata Kuliah praktek, terkhususnya media belajar dalam bentuk *audio visual*.

Audio visual dipilih sebagai salah satu media dalam belajar karena *audio visual* memiliki visual gerak yang dapat dilihat secara seksama oleh mahasiswa. *Audio visual* mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya (Azhar Arsyad, 2004:37). *Audio visual* memiliki kelebihan yaitu mampu membantu dan meningkatkan pemahaman pesan-pesan pembelajaran secara lebih bermakna. (Arwudarachman, 2015:242). Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki *audio visual*, *audio visual* mampu menarik perhatian lebih lama bila dibandingkan dengan media belajar yang lain.

Terdapat beragam jenis video tutorial yang dibagikan oleh dosen melalui grup perkuliahan berupa link video, link video diberikan dengan tujuan bisa digunakan sebagai bahan belajar daring ini, namun video tersebut memiliki konten yang dinilai tidak dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa secara utuh, seperti memuat informasi rinci penggunaan alat praktek, penggunaan media praktek serta pemilihan bahan praktek yang tepat untuk mendukung perkuliahan di Departemen Seni Rupa, disamping itu teknik pengambilan gambar yang di tampilkan dalam video tersebut rata-rata menggunakan teknik pengambilan gambar dari sudut pandang si penonton (*second-person perspective*) bukan dari sudut pandang orang pertama (*first-person perspective*).

Pada hakikatnya dalam proses perkuliahan praktek di Departemen Seni Rupa, mahasiswa di tuntut memiliki outcome sebagai pendidik yang memiliki kemampuan berupa kemampuan kognitif dan psikomotor. Mahasiswa di tuntut memiliki pengetahuan serta kemampuan menerapkan atau mengaplikasi secara nyata berbagai teori-teori yang diberikan dosen dalam pelaksanaan mata kuliah, artinya setiap pengetahuan yang diberikan melalui verbal oleh dosen yang di berikan dalam materi perkuliahan praktek nantinya akan langsung di terapkan oleh mahasiswa secara nyata di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut pembuatan media belajar dalam bentuk video pembelajaran menggunakan teknik pengambilan video "*Point Of View*" di asumsikan dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar. Pemilihan teknik "*Point Of View*" ini merupakan teknik pengambilan gambar video yang menggunakan sudut pandang dari orang pertama (*first-person perspective*), orang pertama disini yaitu eksekutor atau dosen itu sendiri. Video teknik "*Point Of View*" ini banyak digunakan dengan tujuan agar peserta didik dapat merasakan pengalaman apa yang dilihat oleh instruktur mereka (Beard,2016).

Untuk hal ini mahasiswa Departemen Seni Rupa dinilai mereka lebih mudah mencerna informasi-informasi yang di tampilkan secara visual yang berkaitan dengan praktek perkuliahan mereka. Sebagai contoh, dalam Mata Kuliah Menggambar, pada saat tatap muka dikelas, dosen pada awalnya akan memberikan teori-teori mengenai bahan, alat, media dan cara penggunaan alat di depan kelas, kemudian memberikan beberapa petunjuk-petunjuk melalui peragaan gerakan dalam menggambar, seperti cara mempraktekan pengukuran objek gambar yang kemudian disesuaikan dengan bidang gambar mahasiswa (kertas A4) menggunakan pensil yang diukur menggunakan ibu jari, selanjutnya dosen mengarahkan mahasiswa untuk mengikuti gerakan-gerakan tertentu dalam membuat gambar, jadi seakan-akan mahasiswa ikut merasakan pengalaman yang sama dengan apa yang dirasakan oleh dosen dikelas. Hal ini bertujuan agar mahasiswa mudah dalam memahami praktek menggambar. Berdasarkan teori belajar sosial, Albert Bandura dalam (Lesilolo, 2018) Manusia belajar dengan mengamati perilaku orang lain, artinya contoh peragaan gerakan ini yang akan menjadi bekal penting bagi mahasiswa untuk dapat meniru atau melakukan hal yang sama dalam pengaplikasi teori-teori.

Metode

Pada penelitian ini yang menjadi target untuk perolehan data yaitu ahli atau dosen yang di pilih secara acak sebagai validator *content* hingga praktikalitas dan mahasiswa Departemen Seni Rupa yang dipilih secara acak dengan jumlah 40 orang mahasiswa sebagai penilai tingkat praktikalitas media, pada dasarnya seluruh dosen harus memiliki pemahaman pada bidang seni rupa dan mahasiswa Seni Rupa diwajibkan dan akan mengambil mata kuliah sesuai dengan kurikulum mereka, baik mata kuliah teori maupun mata kuliah praktikum. Jenis penelitian yang di gunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research & Development*) model 4-D (Four D). Model pengembangan 4-D yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu tahap define (Pendefinisian), tahap design (Perancangan), tahap develop (Pengembangan), dan tahap dessiminate (Penyebaran).

Pada tahap define dilakukan tahapan yang bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media belajar video pada mata kuliah praktek, sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar yang sesuai. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kebutuhan isi dari materi mata kuliah dalam hal ini materi perkuliahan di bidang gambar dan pada tahap design dilakukan perancangan prototype media belajar menggunakan beberapa alternatif video-video dengan teknik pengambilan gambar "*Point Of View*" yang tersedia pada situs berbagi video dan tentunya berkaitan dengan mata kuliah praktek di Departemen Seni Rupa. Dalam hal ini, video belajar teknik "*Point Of View*" diwujudkan sesuai dengan narasi-narasi dalam perkuliahan oleh dosen yang mengarah kepada materi perkuliahan praktek untuk mendampingi mahasiswa. Narasi-narasi dalam video bersifat arahan-arahan pada mahasiswa.

Karena video ini berupa *prototype* yang di dapatkan dari situs berbagi video, pada bagian develop dilakukan koreksi dan perbaikan yang *minor* dengan saran untuk memilih video yang cukup satu materi belajar di satu mata kuliah menggambar. Uji coba lapangan dilakukan dalam skala kecil yaitu pada 2 kelas Mata Kuliah Gambar Dasar untuk memperoleh respon secara langsung, reaksi, dan komentar mahasiswa terhadap media belajar video yang telah dipilih. Percobaan di kelas dilakukan untuk melihat praktikalitas sekaligus melihat sejauh mana keterpakaian media belajar *audio visual* yang dipakai mahasiswa. Pada fase ini penilaian dilakukan pada media belajar video pada mata kuliah praktek Departemen Seni Rupa. Hal ini menjadi patokan sejauh mana penilaian terhadap tampilan, materi dan kemanfaatan media belajar video oleh mahasiswa. Pada tahap akhir, tahap *desseminate*. Pada tahap ini dilakukan penyebaran video belajar dalam kegiatan belajar melalui *Learning Management System* (elearning UNP) dan diputar saat penggunaan aplikasi *Zoom Meeting*. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi dalam belajar.

Hasil dan Pembahasan

Produk media belajar dalam wujud *audio visual* digunakan sebagai alat pendukung belajar, jadi dengan media belajar jenis ini saat mahasiswa memakai perangkat *mobile*, mahasiswa diharap bisa belajar dan meningkatkan variasi belajar siswa saat belajar secara mandiri di luar kelas formal mereka. Menurut Sadiman (2012:2), aktifitas belajar adalah hal yang cukup rumit dan terjadi selama hidup manusia. Perubahan tingkah laku menjadi bukti bahwa seseorang telah berhasil dalam belajar nya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka belajar akan lebih baik bila bersifat aktif, kolaboratif dan terkondisi dalam belajar.

Hasil validitas dan praktikalitas *prototype* produk media belajar *audio visual* pasca dikembangkan ada pada kelompok valid dengan revisi ringan dan sangat praktis sehingga dapat digunakan.

Tabel 1. Hasil Validitas dan Praktikalitas

Validitas		Praktikalitas			
Materi		Media		Kelayakan	
Persentase	Kategori	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
86.45 %	Valid Revisi Ringan	93,5%	Valid Revisi Ringan	87.62%	Sangat Praktis

Media belajar *audio visual* tentang materi gambar di dapat melalui validasi ahli materi telah berada pada posisi sangat baik, hal ini dapatkan melalui ahli materi didasari pada kuisisioner yang di berikan berkaitan isi materi yang di ajukan. Dari validasi ahli media, produk media belajar video dikategorikan sangat baik, hasil ini didapatkan dari 1 orang ahli media yang hasilnya didapatkan berdasarkan angket dan saran yang diberikan ahli media terhadap produk yang dibuat dan diperbaiki sesuai dengan saran yang di berikan oleh ahli media tersebut.

Sedangkan dari aspek kepraktisan media, yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada 40 mahasiswa yang terdaftar pada 2 kelas Mata Kuliah Gambar Dasar di Departemen Seni Rupa, media belajar video menggambar yang dipilih ini berada pada kategori sangat praktis untuk bisa di gunakan pada situasi apapun di luar perkuliahan dalam kelas. Berdasarkan hasil tersebut media video dengan jenis ini sudah bisa digunakan sebagai media belajar. Media ini dikatakan praktis karena ketika mahasiswa menggunakannya, mahasiswa tidak ada mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan cara penggunaannya.

Media belajar adalah kumpulan informasi berupa *audio* maupun *visual* yang di gunakan untuk menghantarkan materi kepada mahasiswa, Asyhar (2011:25). Komunikasi dengan media belajar dapat meningkatkan fleksibilitas dalam kegiatan saling bertukar informasi antara *audience* dan *learner* (Shodiq, 2020). Penggunaan sumber belajar dan media belajar merupakan suatu strategi dalam proses belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memberikan rangsangan kepada mahasiswa yang menerima respon dengan karakteristik berbeda-beda tiap individu. Sehingga peserta dapat memperoleh pengalaman yang lebih optimal, kemudian pembelajaran lebih bermakna serta memberikan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (belajar mandiri) yang memperhatikan perbedaan individu masing-masing siswa.

Media yang didukung dengan gambar, musik, foto, dan materi yang dapat dipelajari mahasiswa melalui bahan ajar berbasis komputer dan evaluasi yang dapat dikerjakan secara mandiri atau kelompok, baik itu dilakukan di sekolah atau di rumah serta dapat dilakukan secara berulang-ulang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari cara menggambar lebih bermakna.

Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan analisis data, ditarik kesimpulan bahwa penerapan media belajar audio visual berbasis teknik video "*Point Of View*" pada pembelajaran praktek Departemen seni rupa telah selesai dirancang. Rata-rata persentase dari validasi media secara keseluruhan adalah 89,1% dengan kelompok valid dengan revisi ringan. Hal ini berdasarkan hasil validitas materi dengan nilai 86,45% dan validitas media dengan nilai 93,5% sehingga media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dengan revisi ringan. Deskripsi data uji lapangan menunjukkan bahwa produk media *audio visual* pembelajaran yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media pembelajaran *audio visual* tentang tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan berdasarkan persepsi siswa dengan nilai 87,62% dengan kriteria sangat praktis

Saran

Saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka media pembelajaran dengan jenis *audio visual* ini dapat dijadikan alternatif tambahan untuk mendukung aktifitas belajar di luar kelas dosen mata kuliah praktek tergantung dari jenis mata kuliah dan materi dosen itu sendiri. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah praktek khususnya. Bagi seorang pengembang, dan pengajar diharapkan lebih meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya berkaitan penggunaan perangkat digital sebagai alat pembuatan dan pengaplikasian media belajar terutama hal yang mengarah kepada desain grafis, pengolahan data secara digital dan tentu yang berkaitan dengan materi-materi yang berkaitan mata kuliah yang di ampu.

Rujukan

- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arwudarachman, D. (2015). Pengembangan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar bentuk siswa kelas XI. Jurnal Seni Rupa, 3(03).
- Asyhar, R. (2011). Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azhar, Arsyad. 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Beard, H. R., Marquez-Lara, A. J., & Hamid, K. S. (2016). Using wearable video technology to build a point-of-view surgical education library. JAMA surgery, 151(8), 771-772
- Lesilolo, h. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kenosis: jurnal kajian teologi, 4(2), 186-202
- Pribadi, Benny A. & Katrin, Yuni. 2004. Media Teknologi. Jakarta: Universitas Terbuka.hlm. 1.3
- Shodiq, I. J. F., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran E-Learning menggunakan Whatsapp sebagai solusi ditengah penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman, 6(2), 144-159.