

# Hubungan Keterampilan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Tadulako

Arman \*, Dewi Tureni, Amran Rede, Astija, Mursito S.Bialangi & Sriwahyuni

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tadulako, Indonesia

Received: 2 Desember 2022;

Accepted: 15 Januari 2023;

Published: 20 Januari 2023

## ABSTRAK

Penelitian ini untuk menentukan hubungan keterampilan pembuatan video pembelajaran dengan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Tadulako. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa kelas D angkatan 2019 program studi pendidikan biologi FKIP Universitas Tadulako yang berjumlah 28 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 14 mahasiswa. Hasil penelitian yang diperoleh dari 2 sumber data yaitu nilai keterampilan membuat video dan nilai hasil belajar mahasiswa. Pengolahan data menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26 dengan uji korelasi diperoleh nilai Pearson Correlation 0,510, nilai tersebut masuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, artinya terdapat hubungan positif signifikan antara keterampilan pembuatan video pembelajaran dengan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Tadulako.

**Kata Kunci:** Keterampilan, Pembuatan Video, Hasil Belajar Mahasiswa.

## The Relationship of Learning Video Making Skills with Student Learning Outcomes of the Biology Education Study Program, Tadulako University.

### ABSTRACT

This research is to determine the relationship between learning video making skills and student learning outcomes of the Biology Education Study Program, Tadulako University. This type of research is correlational research. The population of this study was class D students of class 2019 of the Biology Education study program, FKIP Tadulako University, totaling 28 people who were divided into 2 groups of 14 students each. The results of the study were obtained from 2 data sources, namely the value of video making skills and the value of student learning outcomes. Data processing using the SPSS 26 with the correlation test obtained a Pearson Correlation, this value was included in the medium category. It can be concluded that H1 is accepted and H0 is rejected, meaning that there is a significant positive relationship between learning video making skills and student learning outcomes of the Biology Education Study Program, Tadulako University.

**Keywords:** Skills, Video Creation, Student Learning Outcomes.

Copyright © 2023 Arman, Dewi Tureni, Amran Rede, Astija, Mursito S.Bialangi, & Sriwahyuni

Corresponding author: Arman, Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tadulako, Indonesia.

Email: [armanprayoga735@gmail.com](mailto:armanprayoga735@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Pendidikan 4.0 adalah program untuk mendukung terwujudnya pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan pendidikan kelas dunia untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki setidaknya 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, mengacu pada standar kompetensi global dalam mempersiapkan generasi muda memasuki realitas kerja global dan kehidupan abad 21 (Transformasi perguruan tinggi era pendidikan 4.0: mewujudkan perguruan tinggi kelas dunia 2019).

Kaitannya dengan pemanfaatan teknologi agar peserta didik memiliki 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, maka diperlukan sebuah bentuk media. Media yang dipilih dalam hal ini adalah media video. Media menurut AECT (Association For Educational Communication And Technology) dalam Arsyad (2015) adalah segala bentuk dan siaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun video adalah a system of recording moving pictures and sound, either using videotape or a digital method of storing data (Oxford Advanced Learner's Dictionary). Secara ringkas video dapat diartikan sebagai sebuah sistem perekaman gambar bergerak dan suara, baik menggunakan kaset video atau metode digital untuk menyimpan data.

Masa pandemi Covid-19 yang telah mewabah di Indonesia sejak Maret 2020 memaksa segala aktifitas dikerjakan dari dalam rumah termasuk masalah belajar. Berbagai media telah digunakan mulai dari zoom, goggle class room, LMS hingga video Youtube. Video dipilih sebagai media pembelajaran karena beberapa alasan berikut. Menurut Rizaldi (2019) Youtube sebagai media sosial berbagi video adalah media sosial yang paling banyak diakses oleh orang Indonesia. Berdasarkan data yang dihimpun oleh *We Are Social* pada awal tahun 2019, pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 150 juta orang. Ini artinya, sekitar 57% dari seluruh penduduk Indonesia sudah menggunakan berbagai media sosial. Kedua, media video adalah media yang menggabungkan dua indra, yaitu indra

penglihatan dan pendengaran. Ketiga, media video lebih mudah untuk menarik perhatian peserta didik. Keempat, media video dapat diakses kapan dan di mana saja dengan batuan alat yang sederhana.

Youtube adalah salah satu penyedia layanan video terbesar saat ini. Para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Youtube juga sangat cocok bagi kita yang ingin mencari informasi tanpa harus membaca artikel. Pada umumnya video-video di Youtube adalah video klip, acara TV, film serta video buatan para penggunanya sendiri. Youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa “gambar bergerak” dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke server Youtube dan membaginya keseluruh dunia (Baskoro, 2009).

Video Youtube dapat diproduksi dan dilihat secara langsung oleh jutaan orang secara langsung. Youtube tersedia di hampir setiap negara di dunia dan di setiap komputer yang memiliki akses internet, serta dikunjungi setiap hari oleh jutaan orang. Youtube yang pada awalnya hanya sebagai media sosial berbagi video yang dijadikan sebagai sumber hiburan semata atau pemuas kejenuhan kini menjadi penguasa pasar bagi dunia pendidikan dimana Youtube kini telah memiliki berjuta-juta video hasil unggahan para pengguna (*User*) bisa menjadi sumber, atau bahan dan media pendidikan atau media pembelajaran baik bagi guru, peserta didik, staf sekolah bahkan orangtua atau wali peserta didik dapat menggunakan Youtube sebagai media alternatif dalam mencari dan membantu setiap tugas yang dibutuhkan. Menurut Oetomo (2002) semua materi belajar dapat diperoleh dengan mudah pada situs-situs pendidikan yang ada di media sosial Youtube. Salah satu motivasi bagi para content creator di Youtube dalam membuat video yaitu adanya subscriber dan Jumlah like yang ingin diraih lebih banyak, karena itu dapat menjadi salah satu mata pencaharian baru dalam memperoleh uang.

Lestari (2018) menjelaskan bahwa generasi yang dikenal sebagai generasi internet ini justru memiliki orientasi dan semangat belajar yang

tinggi, hanya cara mereka memperoleh informasi saja yang berbeda. Cara belajar generasi ini cenderung independen dan otonom. Mereka juga aktif menginginkan model pembelajaran yang variatif dan cenderung cepat bosan. Sehingga media Youtube dapat menjadi alternatif yang sangat pas dalam meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar yang tentu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka nantinya. Menurut Marselina (2019) Salah satu hal yang dapat menjadi faktor dari keberhasilan proses belajar peserta didik yaitu kemandirian belajar.

### METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu (Arikunto, 2010). Penelitian ini akan menjelaskan hubungan keterampilan pembuatan video pembelajaran dengan hasil belajar.

### Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 4 tahapan yaitu:

#### 1) Tahapan persiapan

Tahapan persiapan merupakan proses observasi, kelompok dan mahasiswa yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Peneliti menyampaikan rancangan penelitian dan membuat kesepakatan dengan pihak program studi pendidikan Biologi mengenai tahapan-tahapan penelitian.

#### 2) Pengurusan administrasi

Pengurusan administrasi dilaksanakan di Kampus Universitas Tadulako dan kemudian diberikan kepada pihak prodi berupa surat izin penelitian.

#### 3) Pelaksanaan penelitian

Mahasiswa yang menjadi sampel penelitian akan diberikan edukasi mengenai langkah-langkah dan poin-poin yang harus dipenuhi dalam video pembelajaran yang mereka buat. Setelah itu mahasiswa membuat

video pembelajarannya dan diupload di Youtube.

#### 4) Tahap akhir

Kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir adalah pengumpulan data, pengolahan data, menganalisis data sampel dan menarik kesimpulan pada laporan hasil penelitian.

### Analisis Data

Data hubungan keterampilan pembuatan video pembelajaran dengan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Tadulako dianalisis menggunakan bantuan uji SPSS-26.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Hasil uji normalitas keterampilan membuat video dan hasil belajar mahasiswa.**

	Kolmogorov-Smirnov		Shaphiro-Wilk	
	N	Sig	N	Sig
Keterampilan Pembuatan Video	14	.018	14	.067
Hasil Belajar Mahasiswa	14	.126	14	.111

Berdasarkan hasil uji normalitas tes keterampilan pembuatan video pembelajaran dan hasil belajar di peroleh nilai signikansi keterampilan membuat video sebesar  $0,067 > 0,05$  dan hasil belajar mahasiswa dengan signifikansi  $0,111 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diuji juga berdistribusi normal.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.159	1	26	.693
	Based on Median	.037	1	26	.848
	Based on Median and with adjusted df	.037	1	25.022	.849
	Based on trimmed mean	.122	1	26	.730

**Gambar 1. Hasil uji homogenitas keterampilan membuat video dan hasil belajar mahasiswa**

Berdasarkan output data hasil uji Homogenitas tersebut diperoleh nilai sig. *Based on mean* nilai hasil belajar dan nilai keterampilan pembuatan video  $0,693 > 0,05$ . Maka dapat di tarik kesimpulan bahwa data yang diuji berasal dari populasi yang variannya homogen.

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil belajar	Betwee	(Combined)	336.548	4	84.137	3.802	.045
* pembuatan	n	Linearity	139.397	1	139.397	6.299	.033
video	Groups	Deviation from Linearity	197.151	3	65.717	2.970	.090
		Within Groups	199.167	9	22.130		
		Total	535.714	13			

**Gambar 2. Hasil uji linearitas keterampilan membuat video dan hasil belajar mahasiswa**

Berdasarkan tabel Anova di atas, variabel bebas dan variabel terikat dikatakan mempunyai hubungan linier positif apabila memiliki nilai Sig. Deviation of linearity-nya di atas 0,05 mengacu pada nilai di atas dapat kita ketahui bahwa variabel hasil belajar dan keterampilan membuat video pembelajaran mahasiswa mempunyai hubungan yang linier positif, karena nilai Sig. Deviation of linearity adalah  $0,090 > 0,05$ .

Correlations		pembuatan video	hasil belajar
pembuatan video	Pearson Correlation	1	.510
	Sig. (2-tailed)		.062
	N	14	14
hasil belajar	Pearson Correlation	.510	1
	Sig. (2-tailed)	.062	
	N	14	14

**Gambar 3. Hasil uji korelasi keterampilan membuat video dengan hasil belajar mahasiswa**

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai *pearson correlation* sebesar 0,510. Menurut Sugiyono (2008) interval korelasi 0,40 – 0,599 masuk pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan atau korelasi antara keterampilan pembuatan video pembelajaran menggunakan media youtube terhadap hasil belajar mahasiswa memiliki tingkat korelasi yang tergolong sedang .

## PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurahman, 2003). Pernyataan ini dapat diartikan, apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan suatu kegiatan baru sebagai akibat dari interaksi siswa dengan lingkungan. Menurut Uno (2011) menyatakan bahwa “hasil akhir dari belajar (learning outcomes) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil kegiatan belajarnya” Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar dalam taksonomi Bloom dibagi menjadi tiga bidang yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). (Sudjana,2012).

Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UNTAD kelompok D angkatan 2019 yang berjumlah 28 orang yang kemudian di bagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga masing – masing kelompok berjumlah 14 orang. Untuk pengambilan data digunakan soal pre-test dan post-test dengan materi Sistem saraf yang telah di validasi oleh dosen ahli. Penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama memberikan soal pre-test, pertemuan kedua memberikan edukasi tentang bagaimana cara membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi mobile maupun yang ada di PC, kemudian pertemuan ketiga yaitu pengumpulan video pembelajaran dengan muatan materi sistem saraf melalui media Youtube, dan pertemuan terakhir yaitu pemberian soal post-test kepada mahasiswa secara langsung di dalam kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik kuantitatif, hubungan keterampilan pembuatan video terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok D angkatan 2019 pendidikan Biologi FKIP UNTAD termasuk kategori sedang. Adapun hasil analisis deskriptif antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* pada materi sistem saraf yaitu kelompok kontrol (41,07) dan kelompok eksperimen (54,29).

Kemudian nilai rata-rata hasil *posttest* yaitu kelompok kontrol (44,29) dan kelompok eksperimen (67,86) hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan untuk membuat video pembelajaran dimana nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa yang membuat video pembelajaran lebih tinggi daripada mahasiswa yang hanya menggunakan media ajar konvensional. Selanjutnya berdasarkan uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, data yang di peroleh dapat disimpulkan berdistribusi normal karena memiliki nilai yang lebih besar dari 0,05 yaitu *pretest* eksperimen ( $0,961 > 0,05$ ), *posttest* eksperimen ( $0,111 > 0,05$ ), *pretest* kontrol ( $0,220 > 0,05$ ) dan *posttest* kontrol ( $0,771 > 0,05$ ). Uji normalitas selanjutnya dilakukan untuk data keterampilan membuat video Youtube dan hasil belajar kelompok eksperimen. Berdasarkan output yang diperoleh diketahui bahwa nilai Signifikansi untuk keterampilan membuat video yaitu  $0,067 > 0,05$  dan nilai signifikansi untuk hasil belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen yaitu 0,111 dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua variabel ini berdistribusi secara normal. Hasil uji linearitas yang diperoleh yaitu nilai *Sig. Deviation of linearity*  $0,090 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel keterampilan membuat video pembelajaran dan variabel hasil belajar mempunyai hubungan yang linier dan arah hubungan positif. Data keterampilan pembuatan video pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa kemudian di uji korelasi didapatkan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,510, dimana nilai tersebut tergolong dalam kategori sedang dalam pedoman kriteria koefisien korelasi (Sugiyono, 2008).

Tingkat keterampilan pembuatan video pembelajaran oleh mahasiswa kelompok D angkatan 2019 program studi Biologi FKIP UNTAD sudah termasuk baik karena mereka sudah bisa menggunakan berbagai video effect,voice,transisi pada video pembelajaran mereka hal ini sudah menjadi dasar mereka untuk bisa melanjutkan kearah yang lebih serius dalam bidang editing maupun pengembangan video pembelajaran yang lebih baik. Adapun untuk muatan materi yang disampaikan sudah tergolong kategori menarik,distributif dan manipulatif . Hal ini sesuai dengan Arsyad (2007) mengungkapkan

bahwa media pembelajaran yang baik pada umumnya memiliki 3 ciri utama yaitu ,fiksatif , manipulatif , dan distributif. Fiksatif ditandai dengan kemampuan media untuk menyimpan ,melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa, ciri manipulatif ditandai dengan kemampuan untuk mentransfer beragam peristiwa dalam konteks atau waktu yang beragam dalam satu alur yang menarik dan tidak bertele-tele, sedangkan ciri distributif ditandai dengan kemampuan media untuk menampilkan suatu peristiwa yang merata kepada seluruh konsumennya

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat hubungan atau korelasi antara keterampilan membuat video pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa kelas D angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UNTAD masuk dalam kategori “Sedang” hal ini mengacu pada hasil uji korelasi yang di lakukan dan memperoleh nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,510 dan arah hubungannya positif yaitu semakin tinggi nilai keterampilan pembuatan video pembelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajarnya ,keterampilan seorang pelajar dalam membuat sebuah video pembelajaran cukup memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajarnya hal ini di sebabkan oleh munculnya kreatifitas dan semangat belajar yang baru terutama kemandirian dalam belajar di saat proses pembuatan video tersebut di lakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman,M.(2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo persad.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.

Baskoro, A. (2009). *Panduan praktis searching di internet*. Jakarta: PT Transmedia Cipta.

Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah 5 Yogyakarta. (2019). *Transformasi Perguruan Tinggi Era Pendidikan 4.0 Mewujudkan Perguruan Tinggi Kelas Dunia*. [online]. Diakses dari <http://www.lldikti5.ristekdikti.go.id>.

Lestari,R. (2018). *Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*.ISBN:978-602-361-102-7. Hal 608.

Marselina, M. (2019). *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Youtube Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pontianak*. Pontianak : Universitas Tanjungpura.

Oetomo, B.S.D. (2002). *Perencanaan dan pengembangan system informasi edisi 1*.

Rizaldi,Odhi.(2019). *10 media sosial ini paling banyak digunakan oleh orang indonesia*. [Online]. Diakses dari <http://www.brilio.net/creator/10-media-sosial-ini-paling-banyak-digunakan-oleh-orang-indonesia-ee00f.html>

Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, (2008). *Statistik untuk penelitian* . Bandung; Alfabeta

Uno,H,B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara. Yogyakarta: ANDI.