

# Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Untuk Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Khaerul Amri HS <sup>1</sup>, Arnidah <sup>2</sup>, Pattaufi <sup>3</sup>

DOI:

---

## Info Artikel

## Abstract

Keywords:  
*Development*  
*Learning Video Media*  
*Learning Evaluation*

Kata kunci:  
*Pengembangan*  
*Media Video*  
*Evaluasi Pembelajaran*

The problem in this study is that during the pandemic the lecture process was carried out online, students did not understand the lecture material, especially on HOTS material because in these courses they had not used learning media that were in accordance with the characteristics of students. The objectives of this study were to 1) analyze the needs of instructional video media products, 2) design instructional video media products, 3) determine the level of validity and practicality of instructional video media products. This research is a type of development research by producing a product in the form of learning video media. The model used in this study is the ADDIE development model. The subjects in this study were 64 students majoring in Educational Technology, Faculty of Education, Makassar State University. Data collection techniques using interview techniques and questionnaires. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative analysis and descriptive quantitative analysis. The results of the validation of Learning Video Media by content/material experts are in very good qualifications and the validation results by design/media experts are in very good qualifications as well. In practical trials conducted in small groups of 8 students were in good qualifications and trials in large groups were in very good qualifications. The response from the supporting lecturer regarding Learning Video Media is in very good qualification. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the Learning Video Media is valid and practical to use in the learning process in the Learning Evaluation Course.

## Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah pada masa pandemi proses perkuliahan dilakukan secara daring mahasiswa kurang memahami materi perkuliahan terutama pada materi HOTS karena dalam mata kuliah tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk 1) menganalisis kebutuhan produk media video pembelajaran, 2) Mendesain produk media video pembelajaran, 3) Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk media video pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran. Model yang

---

<sup>1</sup> Your organization is to be put here and in this style, followed by the name of the City and Country where your work  
Email: is to be put here and in this style

<sup>2</sup> Your organization is to be put here and in this style, followed by the name of the City and Country where your work  
Email: is to be put here and in this style

<sup>3</sup> Your organization is to be put here and in this style, followed by the name of the City and Country where your work  
Email: is to be put here and in this style

Volume;issue;month;year

Received date month year; Received in revised form date month year; Accepted date month year; Available online date month year

This is an open access article under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#).

digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 64 orang mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi Media Video Pembelajaran oleh ahli isi/materi berada pada kualifikasi sangat baik dan hasil validasi oleh ahli desain/media berada pada kualifikasi sangat baik pula. Pada uji coba kepraktisan yang dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang mahasiswa berada pada kualifikasi baik dan uji coba pada kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun tanggapan dosen pengampu terkait Media Video Pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan banyak perubahan terutama dalam bidang pendidikan yang biasanya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka tetapi kini pembelajaran pun bisa dilakukan tanpa bertemu secara langsung antara peserta didik dan pendidik atau yang biasa kita sebut dengan pembelajaran daring. Dalam mengikuti perkembangan zaman sekarang ini, sudah sepatutnya era pendidikan juga mengalami revolusi dengan sistem pembelajaran daring yang memiliki keleluasaan dalam belajar, dengan adanya dukungan koneksi internet peserta didik pun dapat belajar dengan sistem daring yang bisa belajar kapan saja, dimana saja dan dalam situasi apa saja.

Hal ini didasari dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi, Pasal 1 Ayat 4 yaitu Pembelajaran Elektronik (E-Learning) pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. Sehubungan dengan landasan di atas maka sudah saatnya dalam proses pembelajaran memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang tidak digunakan secara opsional semata melainkan suatu keniscayaan guna meningkatkan inovasi dan mutu pendidikan itu sendiri.

Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat dalam Program Studi Teknologi Pendidikan. Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran ini bersifat fundamental dan sangat penting bagi mahasiswa, sebab kompetensi yang didapatkan dari mata kuliah ini yaitu salah satunya memberikan keterampilan dalam mengetahui letak kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan serta mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami apa yang diajarkan. Selain itu mata kuliah ini mengajarkan materi tentang Higher Order Thinking Skill (HOTS) yang merupakan materi baru dan sangat penting untuk diajarkan kepada mahasiswa. Berdasarkan perubahan Kurikulum 2013 yang terus mengalami perubahan dan untuk menghadapi arus globalisasi yang semakin maju dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industry kreatif, budaya serta perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Menyikapi isu tersebut Kurikulum 2013 dirancang dengan berbagai penyempurnaan terutama pada standar isi yang mengurangi materi yang kurang relevan dan memperluas serta memperdalam kajian materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun perubahan pada standar penilaian yaitu diharapkan dapat membantu peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi, karena dalam berpikir tingkat tinggi dapat mendorong peserta didik berpikir secara luas dan mendalam tentang materi yang ia pelajari.

Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran ini, salah satu capaian pembelajaran mata kuliah ini yaitu mahasiswa diharapkan memiliki keterampilan dalam menguasai materi HOTS ini dan mampu

menyusun soal evaluasi yang berbasis HOTS agar dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis. Berdasarkan hasil studi internasional Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan prestasi literasi membaca (reading literacy), literasi matematika (mathematicalliteracy), dan literasi sains (scientific literacy) yang dicapai peserta didik Indonesia sangat rendah. Pada umumnya kemampuan peserta didik Indonesia sangat rendah dalam: (1) memahami informasi yang kompleks; (2) teori, analisis, dan pemecahan masalah; (3) pemakaian alat, prosedur dan pemecahan masalah; dan (4) melakukan investigasi. Berdasarkan kenyataan-kenyataan di atas, maka perlu adanya perubahan sistem dalam pembelajaran dan penilaian. Penilaian yang dikembangkan oleh guru diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan kreativitas, dan membangun kemandirian peserta didik untuk menyelesaikan masalah.

Namun pada proses pembelajaran Proses pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran ini mulai dilaksanakan secara daring sejak mewabahnya virus Covid-19 pada awal bulan maret 2020, sehingga proses pembelajaran pun dilakukan oleh dosen dengan memanfaatkan beberapa platform pembelajaran online namun dalam proses pembelajaran ini belum menggunakan media video pembelajaran yang dapat menyampaikan secara jelas materi yang terasa sulit dipahami oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan agustus 2020 dengan dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran diperoleh data bahwa pada masa pandemi Covid-19 proses perkuliahan dilaksanakan secara daring sehingga mahasiswa kurang memahami materi mata kuliah jika hanya berlandaskan pada buku ajar yang dimiliki, proses penyampaian materi belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang dapat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa terutama pada materi HOTS (Higher Order Thinking Skill) yang merupakan materi baru dalam Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran yang harusnya dikuasai oleh mahasiswa dalam membuat penilaian hasil belajar untuk membantu siswa dalam berpikir tingkat tinggi, karena hal ini dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara luas dan mandalam mengenai materi yang sedang ia pelajari.

Menurut Heong, dkk (2011:121) Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan aspek penting dalam mengajar dan belajar. Keterampilan berpikir sangat mendasar dalam proses pendidikan. Pikiran seseorang dapat mempengaruhi kemampuan pembelajaran, kecepatan dan efektivitas pembelajaran. Karena itu, keterampilan berpikir dikaitkan dengan proses belajar. Siswa yang dilatih untuk berpikir menunjukkan dampak positif pada perkembangan pendidikan mereka. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya materi HOTS untuk dipahami serta dikuasai oleh mahasiswa karena dengan berpikir tingkat tinggi dapat mengasah kemampuan berpikir secara kognitif, membuat peserta didik lebih aktif dalam berpikir, serta dapat juga merangsang kreativitas peserta didik dalam belajar secara lebih luas dan mendalam dan juga membuat peserta didik aktif dalam memecahkan masalah. Pemanfaatan Media Video Pembelajaran juga belum diterapkan dalam mata kuliah ini. Padahal dalam Media Video Pembelajaran, mengandung fungsi yaitu dapat memperjelas teori-teori Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran yang disajikan, dan juga dapat mengilustrasikan cara membuat penilaian hasil belajar sehingga mahasiswa tidak mudah lupa dengan materi yang disampaikan. Tak lepas dari hal itu Media Video Pembelajaran juga dipilih oleh peneliti karena memiliki unsur audio visual sehingga hal ini diharapkan dapat mengatasi keberagaman karakteristik belajar mahasiswa yang audio, visual, maupun audio visual/kinestetik. Adapun penelitian yang dilakukan prayoga (2016) tentang pengaruh pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV memperoleh hasil bahwa pemanfaatan video pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan nilai skor siswa yang menggunakan media video pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran. Kemudian Hasil penelitian oleh Mustakim (2019) tentang efektifitas penggunaan Video Pembelajaran geografi kelas X IIS MAN 1 Makassar pada pokok bahasan dinamika hidrosfer menunjukkan hasil bahwa hasil evaluasi yang diperoleh dari kelas eksperimen (kelas X IIS IV) yang menggunakan Video Pembelajaran lebih tinggi daripada kelas control (kelas X IIS I) yang tidak

*Author*

diberikan video hal ini berdasarkan hasil belajar posttest kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 75,93 lebih tinggi dibandingkan kelas control yang tidak diberikan Video Pembelajaran dengan nilai rata-rata 66,73.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran karena dalam proses pembuatan video pembelajaran ini juga melibatkan dosen pengampu mata kuliah sebagai narator agar mahasiswa dapat lebih aktif belajar secara mandiri serta dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## **METODE**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development. Dalam penelitian dan pengembangan ini kedepannya akan menghasilkan sebuah produk. Adapun model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran ini yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate). Berdasarkan pendapat Tegeh dan Kirna (2010) bahwa pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.

Pada tahap awal ini sebelum mengembangkan Media Video Pembelajaran langkah awal yang dilakukan menganalisa sasaran penelitian pengembangan media video dengan menganalisis kondisi pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran kemudian menganalisis persepsi mahasiswa atas media yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran dengan melakukan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah dan juga wawancara serta memberikan angket identifikasi kebutuhan pada mahasiswa yang sedang memprogram mata kuliah tersebut.

Tahap kedua yaitu merancang desain Media Video Pembelajaran terdapat beberapa langkah-langkah. Pertama, memilih software yang digunakan dalam hal ini Aplikasi editing video Wondershare Filmora 9 dan aplikasi pendukung editing gambar dalam hal ini Adobe Photoshop serta aplikasi desain yang berbasis internet yaitu Canva. Kedua, menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media video kemudian materi tersebut diubah menjadi naskah media dan mengacu pada RPS Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Kemudian terakhir melakukan pengambilan gambar/objek. Pengambilan gambar ini dilakukan dengan melibatkan dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran sebagai objek dalam media video.

Kemudian tahap selanjutnya yaitu implementasi media video kemudian diterapkan pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran dengan meliputi uji coba kelompok kecil yang terdiri atas 8 mahasiswa dengan memberikan angket untuk mengetahui kekurangan pada produk sebelum di uji coba pada kelompok besar, Setelah uji coba kelompok kecil, maka produk dapat dilakukan revisi I berdasarkan masukan yang diberikan sebelum melakukan uji coba kelompok besar dan tanggapan pada dosen pengampu mata kuliah. Uji coba kelompok besar juga dilakukan dengan memberikan angket kepada 64 mahasiswa yang sedang memprogram mata kuliah evaluasi pembelajaran dan tanggapan dosen pengampu terhadap Media Video Pembelajaran yang dikembangkan.

Terakhir tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Tahap terakhir dalam tahap ini yaitu evaluasi, Media Video Pembelajaran yang telah diuji coba akan dilakukan evaluasi berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan teknik analisis data statistik kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif untuk mengetahui lebih lanjut tentang tingkat validitas dan kepraktisan Media Video Pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menjadi produk akhir yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengambil keputusan berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh maka digunakan ketetapan sebagai berikut :

**Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : I Made Teguh & I Made Kirna (2013)

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (GEORGIA 11, BOLD, HURUF KAPITAL)**

Pada proses pembelajaran saat ini membutuhkan banyak ide dan inovasi hal ini dikarenakan mewabahnya virus Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket yang diisi oleh mahasiswa yang sedang memprogram Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran dan wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah didapatkan hasil bahwa minimnya pengetahuan mahasiswa dalam belajar secara Online selama pandemi karena pada saat proses pembelajaran mahasiswa kurang memahami penyampaian materi dan beberapa halnya disebabkan karena perbedaan karakteristik mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan dan kesulitan dalam mengakses materi dalam platform pembelajaran online karena harus online dan memerlukan akses internet. Pada mata kuliah ini sebagaimana yang telah dirancang dalam Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran bahwa mahasiswa diharapkan memiliki keterampilan dalam menyusun instrument berbasis HOTS

“Thomas & Thorne menyatakan bahwa “berpikir tingkat tinggi mengharuskan kita melakukan sesuatu dengan fakta. Kita harus memahaminya, menyimpulkannya, menghubungkannya dengan fakta dan konsep lain, mengkategorikannya, memanipulasinya, menyatukannya dengan cara baru atau baru, dan menerapkannya saat kita mencari solusi baru untuk masalah baru”. (E Apino, 2016:2)

Hal ini sejalan dengan sub capaian yang mesti didapatkan mahasiswa pada mata kuliah ini, namun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan wawancara yang telah dilakukan pada dosen pengampu dan beberapa mahasiswa untuk mengetahui tentang kondisi belajar mahasiswa selama pandemi didapatkan hasil bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap bahwa materi HOTS tergolong sulit untuk dipahami hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran belum menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa selain itu materi tersebut masih tergolong sebagai materi baru yang akan diajarkan pada mahasiswa. Materi HOTS juga memerlukan penjelasan yang detail dan jelas walaupun selama pandemi pembelajaran dilaksanakan secara daring namun mahasiswa dituntut agar dapat memahami mengenai konsep materi HOTS maupun langkah-langkah dalam menyusun soal berbasis HOTS tersebut. Sehingga dibutuhkan Media Video Pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Wibawanto (2017) yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Berdasarkan salah satu manfaat tersebut maka media pembelajaran dapat digunakan dalam situasi pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring karena dapat memudahkan dosen dalam mengajar terutama dalam proses penyampaian materi. Kemudian manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat memudahkan dalam mengakses materi dan memahami materi yang disampaikan.

Tahap perancangan produk Media Video didesain sedemikian rupa agar dapat bermanfaat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, hal ini sesuai dengan pendapat Wibawanto (2017:6) tentang manfaat media pembelajaran yaitu dengan karakteristik yang berbeda dan materi yang ajarkan sama maka dapat diatasi dengan media pembelajaran yaitu: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama. Produk Media Video Pembelajaran

*Author*

ini dikembangkan dengan acuan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) kemudian menyusun naskah/script yang akan digunakan oleh narator dalam menyampaikan materinya lalu pengambilan gambar/objek dengan melibatkan dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran sebagai objek dalam media video. Pada proses pengeditan menggunakan 3 aplikasi yaitu Adobe Photosop yang digunakan untuk membuat efek visual dan background yang nantinya akan dimasukkan dalam produk Media Video Pembelajaran. Selanjutnya menggunakan aplikasi berbasis visual yang dapat digunakan untuk mengedit video maupun gambar yaitu Canva. Aplikasi ini digunakan untuk membuat video intro agar tampilan pada saat pertama kali menonton produk Media Video Pembelajaran menjadi lebih menarik. Terakhir yaitu aplikasi yang digunakan untuk menggabungkan video dan rendering serta untuk menambah efek animasi dan backsound yaitu Wondershare Filmora. Media Video Pembelajaran terdiri atas 3 bagian yaitu Video Pembelajaran 1 membahas tentang materi pengantar dengan memberikan gambaran awal pada mahasiswa mengenai Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS), lalu pada video kedua membahas tentang konsep level kognitif, kemudian ketiga menjelaskan tentang langkah-langkah penyusunan soal HOTS, peran soal HOTS dalam penilaian, dan strategi dan implementasi penyusunan soal HOTS.

Pengembangan produk media video pembelajaran ini yaitu dengan mengumpulkan bahan pengambilan video yang telah direkam sebelumnya kemudian memasuki proses editing dengan menggunakan beberapa aplikasi yang telah disebutkan dan melakukan penyesuaian dengan naskah maupun materi Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran serta rencana pembelajaran semester (RPS).

Setelah melalui tahap desain dan pengembangan, maka produk Media Video Pembelajaran dilakukan uji coba tingkat validitas yang dilakukan oleh Dr. Abdul Hakim, S.Pd.,M,Si. selaku ahli desain/media pembelajaran dan Dra. Syamsiah D, S.Pd.,M.Pd. selaku ahli isi/materi Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Pertama produk Media Video Pembelajaran ini memperoleh hasil kualifikasi sangat baik dari ahli desain/media pembelajaran dengan rata-rata persentase 96% dari segi aspek penilaian yang terdiri dari kesesuaian bahasa yang digunakan cukup jelas karena dalam naskah yang disusun dan mengacu pada rancangan pembelajaran semester (RPS) menggunakan Bahasa Indonesia yang baku sehingga akan memudahkan peserta dalam menyimak materi yang disampaikan, ketepatan penyusunan layout disusun sedemikian rupa agar mahasiswa dapat menyaksikan produk media video pembelajaran ini dengan nyaman dan tidak terlalu overedit, warna tulisan dengan background dibuat dengan memperhatikan kesesuaian warna dan perpaduan warna yang satu dengan warna yang lainnya agar tulisan nampak jelas dan mudah dibaca, serta kejelasan audio pendukung dan suara narator dalam produk media video pembelajaran ini direkam dengan menggunakan microphone eksternal pada saat pengambilan gambar sehingga audio narator terdengar jernih dan mencegah adanya noise dalam video. Kedua produk Media Video Pembelajaran memperoleh hasil penilaian yang berada pada kualifikasi sangat baik oleh ahli isi/materi Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran dengan rata-rata persentase 96,66% yang dinilai dari aspek kesesuaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan Media Video Pembelajaran karena naskah yang dibuat dalam Media Video Pembelajaran ini mengacu dengan rancangan pembelajaran semester (RPS) Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran agar produk yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kejelasan rumusan indikator capaian pembelajaran dengan Media Video Pembelajaran agar indikator pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik dengan adanya produk Media Video Pembelajaran yang dikembangkan, kesesuaian capaian pembelajaran mata kuliah dengan durasi Media Video Pembelajaran dibuat dengan durasi waktu seefisien mungkin agar mahasiswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan dengan tidak merasa jenuh adapun durasi waktu yang digunakan dalam produk Media Video Pembelajaran ini adalah sekitar  $\pm 10$  menit.

Kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk Media Video Pembelajaran yang dikembangkan. Produk Media Video Pembelajaran ini kemudian diunggah pada kelas platform online SYAM-OK dan uji coba kepraktisan ini dilakukan secara daring dengan memberikan angket yang telah sesuai dengan tujuan uji kepraktisan yaitu untuk mengetahui kemudahan pengguna dalam menggunakan produk Media Video Pembelajaran kepada mahasiswa

semester 6 yang sedang memprogram Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran yang berjumlah 8 orang untuk kelompok kecil. Dari hasil yang diperoleh melalui angket tersebut berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata persentase 83% sehingga media tersebut dapat dilakukan uji coba kepraktisan pada kelompok besar. Kemudian pada uji coba pada kelompok besar diperoleh melalui angket tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dengan rata-rata persentase 90%, dinilai dari aspek kemenarikan tampilan kelas evaluasi pembelajaran pada kelas online SYAM-OK yang didesain lebih menarik agar mahasiswa dapat lebih tertarik dalam belajar, menyesuaikan sub-capaian pembelajaran mata kuliah dan materi yang disajikan pada media video pembelajaran karena produk Media Video Pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan rancangan pembelajaran semester serta menyesuaikan materi dan media yang dibutuhkan mahasiswa yaitu dengan materi HOTS, kesesuaian tema yang digunakan dalam produk Media Video Pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa serta disesuaikan pula dengan proporsional gambar yang digunakan, kemudahan membaca teks dalam media video pembelajaran dibuat dengan memperhatikan warna agar warna tulisan yang digunakan tidak menyatu dengan warna background, kejelasan suara dalam media video pembelajaran telah disempurnakan agar tidak terdapat noise dan dapat memudahkan mahasiswa dalam menyimak materi yang disampaikan serta tidak mengganggu konsentrasi dalam belajar, dan yang terakhir aspek kemudahan dalam memahami isi media video pembelajaran dibuat dengan memberikan efek animasi dan transisi agar tidak membuat mahasiswa jenuh dalam menyaksikan produk Media Video Pembelajaran serta memberikan sedikit efek visual karena selain untuk menarik minat atau perhatian mahasiswa dalam belajar produk yang dikembangkan ini juga tetap memperhatikan unsur kemudahan dalam belajar agar produk Media Video ini dapat menjadi cara mudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Produk Media Video Pembelajaran juga dinilai oleh dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran dan dalam uji coba kepraktisan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran ini memperoleh hasil yang berada pada kualifikasi sangat baik. Namun, ada sedikit perbaikan yaitu volume backsound atau audio pendukung yang terdengar lebih tinggi daripada suara narator sehingga diadakan revisi pada produk Media Video Pembelajaran agar produk yang dikembangkan berkualitas.

## **SIMPULAN**

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket yang diisi oleh mahasiswa yang sedang memprogram Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran dan wawancara dengan dosen pengampu serta wawancara dengan beberapa mahasiswa yang sedang memprogram Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran didapatkan hasil bahwa minimnya pengetahuan mahasiswa dalam belajar secara Online selama pandemic dan pada proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga dibutuhkan Media Video Pembelajaran yang bagi mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Media Video Pembelajaran dikembangkan dengan acuan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) kemudian menyusun naskah/script lalu pengambilan gambar/objek dengan melibatkan dosen pengampu mata kuliah sebagai objek dalam media video. Pada proses pengeditan menggunakan 3 aplikasi yaitu Adobe Photohsop, Canva, dan Woondershare Filmora. Media Video Pembelajaran terdiri atas 3 bagian yaitu Video Pembelajaran 1 membahas tentang materi pengantar dengan memberikan gambaran awal pada mahasiswa mengenai Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS), lalu pada video kedua membahas tentang konsep level kognitif, kemudian ketiga menjelaskan tentang langkah-langkah penyusunan soal HOTS, peran soal HOTS dalam penilaian, dan strategi dan implementasi penyusunan soal HOTS.

Pada tahap validasi Media Video Pembelajaran, dilakukan validasi oleh 2 orang validator yang ahli dibidangnya dengan memperoleh skor yang berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga Media Video Pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan yang ditinjau

*Author*

dari uji coba kepada mahasiswa berada pada kualifikasi sangat baik kemudian tanggapan dosen pengampu mata kuliah berada pada kualifikasi sangat baik pula, maka dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti memberikan saran bagi dosen, agar memanfaatkan Media Video Pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian bagi mahasiswa agar lebih aktif dan semangat dalam belajar baik secara daring maupun luring dengan menggunakan Media Video Pembelajaran dan bagi peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti lebih lanjut terkait efektifitas maupun pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dalam menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Ayu Resky, dkk. 2020. Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains.Vol.11.No.1.<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/view/8204> (diakses 21 agustus 2021)
- Apino E & Retnawati H. 2017. Developing Instructional Design to Improve Mathematical Higher Order Thinking Skills of Students. Journal of Physics: Conference Series. Vol. 812. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/812/1/012100> (diakses 4 oktober 2021)
- Arifin, Zainal. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Annisa, Ayu Resky, dkk. 2020. Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains.Vol.11.No.1.<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/view/8204> (diakses 21 agustus 2021)
- Arifin, Zainal. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arthur, Riyan, dkk. 2019. Pengembangan Media Video Presentasi Pada Mata Kuliah Hidrologi di Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Media Pembelajaran. Vol. 7. No. 2, <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/jurnalkwangsan/view/149> (diakses 5 juli 2020)
- Azis, Resky. 2018. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya. (hal. 461-466). Makassar: Universitas NegeriMakassar.<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HVeQ2C3ihroJ:htt://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/viewFile/7184/4162+&cd=1&hl=id&cc=clnk&gl=id&client=firefox-b-d> (diakses 17 juli 2021)
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. Media Pembelajaran Efektif. Fatawa Publishing:Semarang.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Vol.5 No.2. <https://ojs.uniskabjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2950> (diakses 17 juli 2021)
- Dwi, Prayoga Jatmiko, dkk. 2016. Pengaruh Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.Volume1, Nomor 2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1803> (diakses 17 juli 2021)
- Efendi, Anwar, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. Indonesian Journal of Civil Engineering Education. Vol. 1, No. 1. <https://jurnal.uns.ac.id/ijcee/article/view/16910/13632> (diakses 5 April 2021)
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 3 No.1. Hlm. 24-25,<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157> (diakses 5 juli 2020)
- Haryati, Sri. 2012. Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika. Vol. 37 No. 1. Hlm. 13, <https://www.academia.edu/download/38758800/13-21-1-SM.pdf> (diakses 20 agustus 2020)
- Heong, Yei Mei, dkk. 2011. The Level of Marzano Higher Order Thinking Skills among Technical Education Students. International Journal of Social Science And Humanity Vol.1No.2.



<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwixuruOgbLzAhXHc3oKHUTLDpMQFnoECAYQAQ&url=http%3A%2F%2Fijsssh.org%2Fpapers%2F20H009.pdf&usg=AOvVaw1FmJQUO6wGzrL5ewOg2rvX> (diakses 1 oktober 2021)

- Ilyasa Aghni, Rizqi. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 16. No. 1. Hlm. 98-101, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173> (diakses 23 juli 2020)
- Jaka Harjanta, Aris Tri. 2018. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*. Vol. 16. No. 1. Hlm. 92, <https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/894> (diakses 21 agustus 2020)
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Antasari Press: Yogyakarta.
- Mustakim. 2019. Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Geografi Kelas X IIS MAN 1 Makassar Pada Pokok Bahasan Dinamika Hidrosfer. *La Geografia*. Vol. 17 No. 3. <https://ojs.unm.ac.id/Lageografia/article/view/9542> (diakses 17 juli 2021)
- Nuriyah, Nunung. 2014. Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos*. Vol. 3 No. 1. Hlm. 73, <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/327> (diakses 26 juli 2020)
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika. dkk. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 No. 1, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>, (diakses 21 agustus 2020)
- Putri, Nadya. 2012. Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran Ips Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Sdlb 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 1. No. 2. Hlm. 321, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/858> (diakses 21 juli 2020)
- Ridha, Mhd. 2021. Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5 No. 1. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925> (diakses 17 juli 2021)
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Supriyadi, Gito. 2011. *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Intimedia:Malang
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni*. Vol. 11 No. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145> (diakses 3 april 2021)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional



### Article Acceptance Letter

No: 1155/LoA/ALISHLAH/STAI-HW/2021

Dear **Khaerul Amri HS; Arnidah; Pattaufi**,

On behalf of the committee of *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, I am glad to inform you that your manuscript:

Entitled : Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Kuliah  
Evaluasi Pembelajaran untuk Jurusan Teknologi  
Pendidikan  
Author(s) : Khaerul Amri HS; Arnidah; Pattaufi  
Affiliation : Universitas Negeri Makasar, Indonesia

**HAS BEEN ACCEPTED** to be Published in *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*  
Vol. 14, No.2 (2022).

*AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* is a scientific journal with the publication level of **SINTA 2** Accredited National Journal, based on the Decree of the Minister of Research and Technology/Head of National Agency for Research and Innovation Number: 200/M/KPT/2020 concerning the ranking of scientific journal accreditation period III in 2020.

Sincerely Yours,  
Bengkalis, October 11, 2021

Editor in Chief

**Widia Yunita**