

ANALISIS DESAIN PESAN PEMBELAJARAN PADA VIDEO PEMBELAJARAN DI *CHANNEL YOUTUBE* SDIT CENDEKIA KLATEN

Nanang Gesang Wahyudi¹
gesangselamanya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan desain pesan pembelajaran pada video pembelajaran yang ada di channel YouTube SDIT Cendekia Klaten. Jenis penelitian ini adalah penelitian analisis isi dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan lima prinsip desain pesan pada video pembelajaran di kanal YouTube SDIT Cendekia Klaten belum diterapkan secara optimal. Terbukti masih ada beberapa prinsip yang belum diterapkan yaitu prinsip partisipasi aktif siswa dan umpan balik. Selain itu, video pembelajaran yang ditampilkan masih belum bervariasi. Yakni, video simulasi pembelajaran masih dominan. Disarankan untuk mengembangkan video pembelajaran dalam bentuk drama, tutorial atau film pendek. Selain itu, dalam media video perlu diperhatikan sikap penonton, latar belakang budaya, usia, jenis kelamin dan harapan-harapan mereka.

Kata kunci: desain pesan, media, video

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran di era serba digital ini, guru dituntut untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran. Terdapat beragam media pembelajaran, baik berbasis komputer maupun internet, sedangkan bentuk media pembelajaran berupa media visual, audio, audiovisual maupun multimedia. Aplikasi pembelajaran *online* pun terus berkembang pesat, seperti: *ruangguru.com*, *quizizz.com*, *quipper.com*, dan lain-lain. Bahkan saat ini banyak guru yang telah memanfaatkan media sosial sebagai sumber belajar.

Era saat ini siswa cukup mudah dalam memperoleh sumber belajar yang

¹ STIT Tunas Bangsa Banjarnegara

bervariasi. Sumber belajar merupakan rujukan atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial serta budaya. Sumber belajar diharapkan menjadi sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami pesan pembelajaran.²

Komunikasi pembelajaran di era digital tidak hanya melalui lisan atau tulisan secara formal di dalam kelas. Akan tetapi komunikasi dapat berlangsung dimana saja antara komunikator dengan komunikan tanpa terbatas ruang dan waktu. Pesan pembelajaran dapat dikemas oleh komunikator dalam hal ini guru, berupa teks, audio, gambar serta video serta dapat dikirim kepada komunikan (siswa) dengan cepat. Media komunikasi tersebut antara lain; *email, chat aplication, social-media, e-learning, blog* dan sebagainya.

Pembelajaran kata kuncinya terletak pada komunikasi. Seorang guru harus dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara tepat dan benar. Sekalipun sebuah pesan mengandung nilai-nilai yang baik dan benar, apabila guru tidak dapat menyampaikan pesannya secara proporsional, justru akan terkesan materi tersebut tidak teratur dan tidak akan mengantarkan peristiwa belajar siswa dengan efektif, produktif serta efisien.³

Terdapat beberapa komponen penting yang perlu diperhatikan dalam melangsungkan komunikasi pembelajaran. *Pertama*, pengirim pesan/komunikator. Komunikator adalah sumber dari suatu pesan berasal. Dalam konteks pembelajaran, guru berfungsi sebagai penghasil maupun pengolah pesan, juga sekaligus sebagai pengirim pesan. Era sekarang ini di mana TIK (Teknologi Komunikasi dan Informasi) berkembang pesat memungkinkan guru hanya bertindak sebagai pengolah pesan, sedangkan pengirimnya yaitu melalui media transmisi dengan bermacam-macam variasi.

²Rahmah Johar & Latifah Hanum, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 150.

³Arif & Yanawati, *Pengantar Desain Pembelajaran*. (Jambi: Pustaka Ma'arif Press, 2018), hlm. 12.

Kedua, yaitu pesan. Pesan dapat berbentuk ide, konsep, fakta, prinsip dan prosedur. Agar mudah dipahami, guru mengemas pesan harus memiliki daya tarik. *Ketiga*, adalah konteks. Konteks diartikan situasi ataupun lingkungan. Lingkungan memiliki peran penting dalam pembelajaran. Lingkungan yang kondusif akan berimplikasi pada keberhasilan pembelajaran. *Keempat*, adalah sistem penyampaian. Sistem penyampaian berhubungan dengan metode dan media pembelajaran. Terakhir yaitu penerima pesan/komunikan. Komunikasikan dalam pembelajaran yaitu siswa.⁴

Materi pelajaran pada hakikatnya merupakan pesan-pesan yang ingin disampaikan guru kepada siswa untuk dikuasainya. Wujud pesan dapat berupa kalimat, tulisan, tanda, maupun gambar, agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif dan bermakna perlu memerhatikan pengemasan materi pembelajaran. Dalam pengemasan pesan guru perlu memperhatikan kesesuaian dengan yang harus dicapai. Materi dikemas secara sederhana dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dalam setiap kemasan sebaiknya juga memerhatikan unsur-unsur desain pesan.⁵

Desain pesan pembelajaran menjadi pijakan dalam rangka mengembangkan mutu pembelajaran. Misalnya dalam merancang media pembelajaran audiovisual, desain pesan mencakup merencanakan bahan audio visual dan urutannya. Mendesain pembelajaran perlu dilandasi prinsip-prinsip desain pesan serta karakteristik media yang akan dikembangkan.

Prinsip-prinsip desain pesan tersebut di antaranya; kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif siswa, perulangan, dan umpan balik.⁶

Pertama, kesiapan dan motivasi. Motivasi adalah dorongan baik berasal dari internal maupun eksternal yang membuat siswa memiliki minat untuk belajar. Strategi yang dapat digunakan yaitu; memberitahu tujuan, manfaat dan

⁴Sri Anitah, *Teknologi Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2009), hlm. 12.

⁵Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), hlm. 101.

⁶Asri Budiningsih. *Desain Pesan Pembelajaran*. (Yogyakarta: FIP UNY, 118), hlm. 118.

pentingnya topik, menjelaskan hubungan topik yang sudah dipelajari dan topik yang akan dipelajari, sedangkan untuk mengetahui kesiapan siswa, dilakukan tes prasyarat, tes awal serta tes diagnostik.

Kedua, penggunaan alat pemusat perhatian. Apabila dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan prinsip alat pemusat perhatian, maka hasil belajarnya akan meningkat. Menurut teori pemrosesan informasi, bahwa perhatian seseorang sifatnya tidak menetap dalam waktu yang cukup lama, maka perlu diberi penekanan supaya perhatian peserta didik fokus terhadap apa yang sedang dipelajari. Alat pemusatan tersebut seperti: pemilihan warna, gambar ilustrasi, jenis huruf yang tepat, penyisipan animasi audio, video, dan tata *layout* yang baik.

Ketiga, partisipasi aktif siswa. Pembelajaran yang bermakna yaitu pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Teknik yang digunakan yaitu dapat memberi pertanyaan berupa kuis, tebak kata atau bentuk pertanyaan menarik lainnya. Hal tersebut dilakukan pada tiap akhir suatu tujuan materi pelajaran. Lalu meminta siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan.

Keempat, perulangan. Perulangan bisa berupa *resume*, diucapkan melalui isyarat kata-kata perulangan seperti: “saya jelaskan sekali lagi”, “saya ulangi anak-anak” dan lain-lain. Perulangan dapat disampaikan melalui format yang berbeda disesuaikan dengan bentuk medianya.

Kelima, umpan balik. Prinsip pemberian umpan balik berupa pemberitahuan kemajuan atau kelemahan dalam aktivitas belajar. Fungsi dari umpan balik yaitu untuk memberikan konfirmasi serta koreksi atas jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan. Umpan balik tersebut dapat berupa pemberian kuis, memberikan nilai atau penghargaan atau dapat berupa koreksi atas tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa.

Apabila kelima prinsip tersebut diterapkan oleh guru dalam mendesain pesan pembelajaran pada desain pembelajaran maupun media pembelajaran, maka, pesan pembelajaran akan dapat diterima dengan baik. Selain itu,

kecermatan seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasar hal tersebut, kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat mempengaruhi efektivitas pembelajarannya. Pemilihan media diperlukan strategi yang tepat dan dapat menjadi pedoman bagi guru.

Strategi penggunaan media dalam pembelajaran dalam suatu model yang disebut “*The ASSURE Model*”. Model ASSURE memiliki kepanjangan (1) *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik pebelajar), (2) *State performance objectives* (menyatakan tujuan), (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi), (4) *Utilize technology, media and materials* (Memanfaatkan teknologi, media dan materi), (5) *Require learner participation* (Melibatkan partisipasi siswa), and (6) *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi).⁷

Pertama, yaitu mengidentifikasikan karakteristik siswa. Media pembelajaran dikatakan efektif bila ada kesesuaian antara karakteristik siswa dengan metode, media dan materi. *Kedua*, merumuskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan. Tujuan pembelajaran ini dijabarkan dari Rencana Program Pembelajaran (RPP) serta berdasar pada kurikulum yang berlaku.

Ketiga, memilih metode. Tidak ada metode yang paling baik dan ideal untuk semua pembelajaran. Dalam suatu kegiatan pembelajaran bisa saja memerlukan penggabungan lebih dari satu metode untuk tujuan yang berbeda-beda. Selanjutnya memilih bentuk media pembelajaran. Bentuk media yaitu bentuk fisik yang membawa pesan yang akan disajikan. Bentuk media seperti: diagram, poster, gambar, *slide* atau disebut gambaran proyeksi diam, audio terdiri dari; suara dan musik, video berupa gambar bergerak pada layar televisi atau perangkat lain yang mendukung dan multimedia berbasis komputer. Pada

⁷Smaldino, S.E., Lowther L.D., Russel J.D., *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 110.

tahap ini melibatkan perencanaan guru dalam menggunakan teknologi, media dan materi pembelajaran.

Keempat, memanfaatkan teknologi, media dan materi, pada langkah ini guru seyogyanya mengikuti proses “5P”: Pratinjau (*Preview*) teknologi, media, dan materi; siapkan (*Prepare*) teknologi, media dan materi; siapkan (*Prepare*) lingkungan; siapkan (*Prepare*) siswa; dan menyediakan (*Provide*) pengalaman belajar bagi siswa.

Kelima, melibatkan partisipasi siswa. Pembelajaran agar efektif sebaiknya mengharuskan keterlibatan aktif mental para siswa. Pengaplikasian media terdapat hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya; guru harus tahu cara pengoperasian media tersebut, guru sebaiknya terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, serta yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaiannya.⁸

Keenam, evaluasi dan revisi. Evaluasi sebaiknya memeriksa keseluruhan proses pembelajaran serta dampak penggunaan teknologi dan media yang telah dipilih oleh guru. Salah satu komponen penting dari evaluasi dan revisi adalah masukan dari siswa. Cara guru memperoleh umpan balik terkait penggunaan media pembelajaran bisa melalui pengisian angket, diskusi maupun wawancara.

Revolusi digital telah membawa cara pandang baru untuk melihat perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan yang berorientasi pada gaya pendidikan baru, program pendidikan baru, serta layanan pendidikan baru, dikarenakan terdapat kebutuhan yang baru serta didukung oleh ketersediaan teknologi.⁹

Pembelajaran di era digital tentu mensyaratkan pembelajaran yang menarik bermakna serta menyenangkan, sehingga, peserta didik secara aktif dan bisa menerima dengan baik suatu pesan dalam pembelajaran yang

⁸Gunawan & Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Depok: Rajagrafindo, 2019), hlm. 91.

⁹Fathul Wahid dkk. *Pembelajaran Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi: Perspektif dan Pengalaman*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 37.

disampaikan oleh guru. Pesan pembelajaranpun bisa disampaikan secara langsung maupun melalui media atau sumber belajar lainnya.

Berdasarkan pengamatan, cukup banyak aplikasi layanan pendidikan yang bisa mudah diakses oleh semua orang. Pada masa pandemi Covid-19 yang terjadi kurun waktu 3 tahun silam mendorong sekolah untuk kreatif dalam memberikan layanan pembelajaran. Muncul inovasi pendidikan baik berupa *e-learning*, *virtual class* dan *teleconference class* yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Cendekia Klaten termasuk salah satu sekolah yang mengikuti perkembangan layanan pembelajaran tersebut. Sekolah yang memiliki motto “Unggul dalam Teknologi Informasi”, merasa tertantang untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan berbasis pada kemajuan teknologi informasi.

Merujuk pada hasil observasi penulis, cukup banyak video-video pembelajaran yang telah dibuat oleh sekolah tersebut. Menariknya video pembelajaran tersebut dikembangkan oleh para guru sendiri dan di unggah pada media *Youtube*. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam berkaitan media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh sekolah tersebut.

Melalui penggunaan video pembelajaran tersebut, apakah pesan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik atau justru terhambat oleh bantuan teknologi itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan analisis desain pesan pembelajaran yang benar sesuai prinsip-prinsip desain pesan serta dapat menjadi pedoman para pengguna maupun pengembang pembelajaran guna meningkatkan mutu dalam pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian analisis isi. Penelitian analisis isi adalah teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan dengan tujuan membuat inferensi serta dapat diteliti ulang dari data yang diperoleh berdasarkan pada konteksnya.¹⁰

¹⁰Darmiyati Zuchdi, (*Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, 1993), hlm. 1.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Analisis isi deskriptif adalah analisis isi dengan tujuan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu. Analisis isi ini bukan menguji hipotesis maupun hubungan antarvariabel, akan tetapi menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan.¹¹ Pada penelitian ini, analisis isi menggambarkan bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam video pembelajaran yang telah diproduksi oleh SDIT Cendekia Klaten.

B. PEMBAHASAN

Terdapat beberapa video yang telah diunggah pada *channel Youtube* milik SDIT Cendekia Klaten. Berdasarkan tampilan yang ada, materi yang telah disajikan cukup beragam. Dilihat dari jenjangnya, terdapat semua jenjang kelas yaitu dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pada *channel* tersebut telah memuat semua mata pelajaran atau tema yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dan dibahas dalam video pembelajaran.

Video pembelajaran yang telah dikembangkan cukup menerapkan prinsip-prinsip desain pesan, namun, masih terdapat beberapa prinsip yang belum maksimal bahkan tidak ada. Seperti pada analisis desain pesan video pembelajaran di *channel Youtube* SDIT Cendekia Klaten untuk kelas 1 dengan judul "Pengurangan bilangan -- kelas I".

Penerapan prinsip kesiapan dan motivasi belum ada. Pada video ini guru hanya berdoa dan langsung pada materi pembelajaran, guru tidak memberitahu mengapa materi tersebut dipelajari dan perlu dikuasai. Guru tidak mampu mengetahui atau mendiagnosis kemampuan awal pengetahuan yang telah dimiliki siswa yang dapat dijadikan pijakan dalam materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Prinsip penggunaan alat pemusatan perhatian sudah dilakukan yaitu dengan menggunakan media gambar di papan tulis yaitu gambar buah jeruk

¹¹Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 47.

dan bentuk kotak, huruf dan garis serta gambar pada buku Tematik kelas 1 tema 3. Berikutnya penerapan partisipasi aktif siswa. Guru sudah mengajak partisipasi aktif siswa dengan mengajak siswa berhitung bersama dan guru menanya berapa jumlah benda setelah dikurangi, namun karena berupa tayangan video guru tidak mengetahui mana siswa yang aktif dan mana siswa yang kurang.

Pada prinsip perulangan dalam video ini guru tidak menekankan kata-kata atau kalimat tertentu secara berulang-ulang. Dalam pembelajaran informasi yang disampaikan berulang-ulang dapat membuat peserta didik lebih mengingat apa yang disampaikan guru, pengulangan berfungsi agar informasi terekam dalam memori otak, tanpa ada pengulangan informasi akan sulit ditangkap dan mudah lupa. Terakhir, umpan balik. Pada tayangan video ini pada saat guru bertanya tidak ada siswa yang menjawab langsung, tidak ada simulasi pembelajaran yang melibatkan siswa.

Selanjutnya analisis video di *channel Youtube SDIT Cendekia Klaten* untuk kelas 2 dengan judul “Peralatan Sekolah Bahasa Arab Kelas 2”. Penerapan prinsip kesiapan dan motivasi. Dalam video tersebut terdapat kesiapan dan motivasi cukup baik, guru menyampaikan materi pengantar sebelum memulai pelajaran agar siswa mempunyai pandangan awal mengenai materi dengan menyebutkan contoh peralatan yang ada di sekolah, dengan adanya motivasi menggunakan kata penyemangat baik pada awal video dan akhir video salah satunya dengan mengatakan murid sudah “*mumtaz*” di akhir video sehingga memberikan dorongan pada murid yang mengikuti sesi pembelajaran. Namun dalam video tidak diatakan tes pada awal pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi pengantar sebelum pembelajaran dimulai yang berkaitan dengan materi sebelumnya.

Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian. Dalam video tersebut disajikan menggunakan animasi dan contoh gambar pada video pembelajaran. Hal tersebut, dapat menjadi pusat perhatian yang baik, sehingga mudah dimengerti untuk siswa. Bentuk gambar serta tulisan juga

dapat diamati dengan jelas.

Prinsip partisipasi aktif siswa. Dalam video pembelajaran tersebut terdapat sesi tebak gambar membuat partisipasi aktif siswa yang disampaikan dengan menarik dan ada penjelasan dari guru mengenai jawaban yang benar agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran tersebut.

Prinsip perulangan, dalam hal ini guru selalu menyampaikan materi peralatan sekolah dengan mengulangi dan memberikan penekanan pada setiap perkataan baik menggunakan bahasa arab maupun terjemahnya yang disampaikan untuk memastikan tersampainya pembelajaran pada siswa.

Terakhir prinsip pemberian umpan balik. Terdapat dalam akhir video ini dimana siswa diminta untuk belajar kembali dengan orang tua di rumah agar lebih memahami pembelajaran, umpan balik juga terdapat pada kuis yang ada namun tidak maksimal karena hanya menggunakan penyampaian video bukan secara virtual maupun tatap muka, diharapkan siswa dapat memahami dan dapat mengerjakan serta mengaplikasikan pembelajaran bahasa Arab terkait materi peralatan sekolah.

Berikutnya video pembelajaran di *channel Youtube* SDIT Cendekia Klaten untuk kelas 3; Tema 3 Subtema 2 tentang wujud benda, dari 5 prinsip desain pesan dalam materi yang dipaparkan pada video tersebut sudah mencakup semuanya. Prinsip persiapan dan motivasi, dalam video materi guru memberikan kode persiapan mengikuti pembelajaran kepada siswa dan memberi motivasi dengan memberi semangat dan materi tentang apa yang akan dipaparkan dalam pembelajaran. Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dalam video materi guru menampilkan animasi dan gambar sebagai penjelasan materi dan contoh dari materi, sehingga sangat membuat siswa lebih memahami pesan yang terdapat dalam materi pembelajaran yang disampaikan guru. Prinsip partisipasi aktif siswa, dalam video materi walaupun pembelajaran jarak jauh lewat guru tetap aktif untuk menarik siswa tetap aktif dan ikut serta dalam pemecahan masalah dalam materi video, seperti mencari contoh-contoh tentang materi, melakukan atau

mempraktikkan materi di rumah, supaya siswa bisa memahami materi, meskipun di rumah karena contoh disesuaikan dengan kondisi dan situasi siswa di rumah masing-masing.

Prinsip perulangan, dalam video materi guru berulang mempertegas dan memperjelas materi dan siswa mengikuti kegiatan dalam materi di rumah masing masing, yang membuat siswa tetap aktif dan memahami materi yang dijelaskan guru. Prinsip umpan balik, dalam video materi guru memberikan stimulus soal-soal untuk mengetes siswa apakah sudah memahami materi yang dipaparkannya atau belum dengan memberi pertanyaan, pernyataan serta hal-hal yang menarik siswa agar tidak jenuh dan paham materi yang disampaikan.

Pada video pembelajaran di *channel Youtube* SDIT Cendekia Klaten untuk kelas 5, yang berjudul “Volume dan Luas Permukaan Kubus dan Balok”. Prinsip analisis kesiapan dan motivasi yaitu pada awal video hanya ada sedikit penjelasan tentang keterkaitan topik yang telah dipelajari dengan topik yang akan dipelajari. Penggunaan alat pemusat perhatian sudah nampak. Yaitu guru menggunakan contoh sebuah kubus dan balok secara langsung. Di mana hal tersebut dapat menjadikan siswa lebih memperhatikan dan lebih mudah memahami materi yang disajikan.

Penerapan prinsip partisipasi aktif siswa, bagian ini terlihat saat guru mulai menanyakan tentang rumus maupun saat guru mencoba mengajak siswa memperhatikan saat menghitung volume mulai dari mencari sisi pada materi kubus maupun mencari panjang, lebar, dan tinggi pada meteri balok. Di sini tentu para siswa juga ikut aktif mencari apa yang dimaksud oleh guru tersebut.

Pada prinsip perulangan, sudah tersaji dengan baik, namun guru sering mengulang-ulang rumus yang diberikan maupun stimulusnya. Di mana guru memberikan rumus dan mencoba menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya dan guru juga memberikan cara mudah agar siswa dapat mengingat rumus tersebut. Pada bagian akhir video juga kembali terdapat

pengulangan mengenai rumus dan stimulus. Prinsip umpan balik pada video tersebut, untuk memberikan umpan balik akan kekuatan dan kelebihan yang dimiliki siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran belum muncul dengan baik, karena pada video tidak terdapat soal latihan tersendiri bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas berikut pembahasannya. Bahwa dalam komunikasi pembelajaran, guru perlu memperhatikan desain pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dibuat harus memuat 5 (lima) prinsip desain pesan.¹²

1. Kesiapan dan Motivasi

Merupakan strategi yang bisa digunakan di antaranya; menyampaikan informasi terkait tujuan serta kegunaan dan pentingnya topik, menjelaskan hubungan topik yang telah dipelajari dengan topik yang akan dipelajari. Sedangkan untuk mengetahui kesiapan siswa perlu diadakan tes prasyarat, tes awal, dan tes diagnostik. Apabila siswa mempunyai kesiapan dan motivasi yang tinggi, maka pesan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik.

Dari beberapa video pembelajaran sebagian telah menerapkan prinsip ini. Seperti terlihat guru menyampaikan pengantar pembelajaran sebelum masuk pada inti pembelajaran. Namun, hal tersebut masih berupa penyampaian secara lisan, akan lebih menarik apabila dalam video tersebut terdapat teks yang menjelaskan tujuan pembelajaran dengan desain yang menarik.

2. Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Alat pemusatan tersebut berupa: pemilihan warna, gambar ilustrasi, jenis huruf yang tepat, penyisipan animasi audio maupun video, dan tata *layout* yang baik. Penonton video tak terikat. Mereka bisa saja mengalihkan perhatian pada hal-hal lain, jikalau isi (*content*) video tidak

¹²Asri Budiningsih, (Desain Pesan Pembelajaran. Yogyakarta: FIP UNY, 2003), hlm. 118.

menarik baginya.¹³

Dari beberapa video tersebut telah disajikan menggunakan animasi dan contoh gambar. Guru juga ada yang menggunakan contoh langsung berupa kubus dan balok. Hal tersebut sudah cukup menarik siswa untuk fokus memperhatikan video pembelajaran tersebut.

3. Partisipasi Aktif Siswa

Teknik yang dapat digunakan yaitu memberi pertanyaan berupa kuis, tebak kata dan bentuk pertanyaan menarik lainnya pada setiap akhir suatu tujuan materi pelajaran. Dan meminta siswa untuk memikirkan serta merenungkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Dari beberapa video pembelajaran tersebut, rata-rata guru sudah mengajak partisipasi aktif siswa, namun, karena berupa tayangan video pembelajaran yang satu arah, guru tidak mengetahui mana siswa yang aktif dan mana siswa yang kurang, sebaiknya video pembelajaran tidak hanya berupa simulasi pembelajaran di dalam kelas, Namun, dibuat variasi format video berupa drama, tutorial atau film pendek, sehingga dalam video pembelajaran tersebut juga melibatkan siswa.

4. Perulangan

Prinsip perulangan ini sangat penting, jika informasi dalam media pembelajaran disajikan berulang-ulang maka proses dan hasil belajar akan lebih baik. Dari beberapa video telah menerapkan prinsip ini. Yaitu guru melakukan perulangan materi yang penting, ketika menyampaikan pembelajaran. Namun, yang menjadi catatan adalah sebaiknya perulangan ditempatkan pada waktu yang tepat, misalnya di pertengahan atau sebelum akhir sesi pembelajaran.

5. Umpan Balik

Terakhir prinsip pemberian umpan balik berupa pemberitahuan kemajuan atau kelemahan dalam belajarnya. Jika hal tersebut diberikan

¹³Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), hlm. 86.

maka, hasil belajar akan menjadi lebih baik. Fungsi umpan balik adalah untuk memberikan konfirmasi dan koreksi atas jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

Rata-rata video pembelajaran pada *channel Youtube* SDIT Cendekia Klaten belum memberikan umpan balik yang baik, karena jenis video yang diproduksi hanyalah berupa simulasi pembelajaran yang masih berjalan secara satu arah.

C. PENUTUP

Penerapan kelima prinsip desain pesan pada video pembelajaran pada *channel Youtube* di SDIT Cendekia Klaten belum diterapkan secara maksimal. Hal ini terbukti pada masih terdapat beberapa prinsip yang belum diterapkan di antaranya yaitu prinsip partisipasi aktif siswa dan umpan balik. Selain itu video pembelajaran yang ditampilkan masih belum bervariasi. Yaitu masih dominan video simulasi pembelajaran. Sebaiknya perlu dikembangkan video pembelajaran dalam bentuk drama, tutorial atau film pendek. Selain itu juga, dalam media video mempertimbangkan sikap penonton, latar-belakang budaya, umur, jenis kelamin, gagasan dan harapan mereka.

Gambar yang disajikan seyogyanya bervariasi, dan diambil dari sudut pengambilan yang berbeda-beda, agar penonton tidak cepat bosan. Selain itu juga, durasi video pembelajaran diproduksi seminimal mungkin. Dalam hal memproduksi media video pembelajaran yang aplikatif dan menarik sebaiknya perlu melibatkan banyak ahli dari berbagai disiplin ilmu ahli media dan materi, agar kualitas video pembelajaran lebih baik dan tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. Rusydi, (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
Anitah, Sri. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
Arif, Syamsul & Yanawati. (2018). *Pengantar Desain Pembelajaran*. Jambi:

- Pustaka Ma'arif Press.
- Budiningsih, Asri. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gunawan & Asnil Aidah Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajagrafindo.
- Johar, Rahmah & Latifah Hanum. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Smaldino, S.E., Lowther L.D., Russel J.D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Wahid, Fathul dkk. (2012). *Pembelajaran Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi: Perspektif dan Pengalaman*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zuchdi, Darmiyati. (1993). *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.