

PENGEMBANGAN VIDEO INSTRUKSIONAL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEVELOPMENT INSTRUCTIONAL VIDEO COOPERATIVE TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE TO IMPROVE EDUCATIONAL TECHNOLOGY COMPREHESION.

Oleh: Dwiky Novitasari, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: novitadwiky3@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan video bertujuan untuk menghasilkan produk video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (*research and development*) Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 9 tahap. Subjek uji coba sebanyak 35 mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang diuji cobakan sebanyak 3 tahap. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket, serta *pre test* dan *post test*. Hasil penilaian produk oleh ahli materi mendapat skor 4,25 dengan kategori baik, hasil penilaian produk oleh ahli media mendapat skor 4,61 dengan kategori sangat baik, hasil uji pelaksanaan lapangan mendapat skor 4,32 dengan kategori sangat baik. Adanya peningkatan nilai *pre test* ke *post test* sebesar 8,57 atau 85,7% menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Kata kunci: *Pengembangan video instruksional, team games tournament, pemahaman, mahasiswa teknologi pendidikan*

Abstract

The purpose of research development video was to create of instructional video product cooperative learning Teams Games Tournament type that proper and can be used to improve educational technology students comprehension. This research was research development that refer to Borg and Gall development model (research and development) was modified as 9 methods. The number of Trial subject was 35 educational technology students Yogyakarta State of University was tested as 3 methods. Technique and collecting data used interview, observation and questionnaire, pre test and post test. The result of scoring product by matter expert got 4,25 score with good category, The result of scoring product by media expert got 4,61 score with very good category, the operational field testing got 4,32 score with very good category. There were improvement scoring pre test to post test as much 8,57 or 85,7% to show improving educational technology students comprehension.

Keywords: *Instructional video development, team games tournament, comprehension, educational technology studen*

PENDAHULUAN

Definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT 2008 dalam Januszewski & Molenda adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya.

Teknologi Pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran tidak hanya menggunakan sumber belajar tetapi juga memfasilitasi proses-proses

belajar. Salah satu fasilitas proses-proses belajar adalah model pembelajaran. Hal ini mendorong intuisi penyelenggara disiplin ilmu Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta untuk membekali mahasiswanya dengan mata kuliah yang sesuai dengan fasilitas proses belajar tersebut. Mata kuliah yang dimaksud adalah Model dan Desain Sistem Pembelajaran.

Salah satu pokok bahasan mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu menyebutkan dan

menjelaskan model pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif yang sering digunakan pada proses pembelajaran di sekolah-sekolah maupun untuk penelitian. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang cukup efektif digunakan yaitu tipe *Team Games Tournament*. Pembelajaran ini merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Proses pembelajarannya melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan turnamen. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran, memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada beberapa langkah untuk pelaksanaan model pembelajaran ini. Untuk menguasai materi tersebut, mahasiswa dituntut untuk memahami secara teori maupun praktek model pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengabdikan diri di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, diketahui bahwa tingkat pencapaian tujuan pembelajaran masih relatif rendah. Hal ini didukung pula oleh penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti berupa wawancara pada mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah mengikuti perkuliahan Model dan Desain Sistem Pembelajaran, dapat diketahui permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam perkuliahan ini. Permasalahan yang dihadapi selama ini yaitu kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran kooperatif. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor antara

lain; proses pembelajaran pada mata kuliah Model dan Desain Sistem Pembelajaran sebagian besar pendidik memiliki kecenderungan memanfaatkan buku teks, jumlah mahasiswa yang cukup banyak, serta adanya keterbatasan media pembelajaran. Pemanfaatan buku teks saja belum mencukupi untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan pada materi pembelajaran kooperatif yang dijelaskan melalui buku teks belum dapat membantu mahasiswa untuk mempraktekkan pembelajaran kooperatif.

Untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan media instruksional dalam pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan dalam kelompok besar, bersifat fleksibel, baik untuk mahasiswa dengan karakteristik auditif maupun visual adalah media video. Melalui media video dapat ditampilkan hal atau kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mahasiswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, media video bisa menarik perhatian mahasiswa dan mampu memotivasi belajar mahasiswa. Apabila media video dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik pembelajar, maka akan menjadi program pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Bertolak dari pemikiran di atas, maka perlu dikembangkan video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Pengembangan video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menjadi solusi alternatif sebagai pemanfaatan sumber belajar yang dapat digunakan mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada prosedur menurut Borg dan Gall (1989) yang dikutip dari Sugiono (2009: 407-426). Ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merevisi hasil uji coba lapangan awal, (6) Uji coba lapangan, (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) Uji coba pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan produk Akhir, (10) Diseminasi dan implementasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan Video Instruksional Model *Team Games Tournament* ini dilakukan pada bulan September sampai dengan bulan Oktober. Penelitian ini dilakukan di

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 5 orang mahasiswa, uji coba lapangan 10 orang mahasiswa dan uji coba pelaksanaan lapangan 20 orang mahasiswa.

Prosedur

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian menurut Borg and Gall dengan sedikit modifikasi. Dalam penelitian ini menggunakan 9 tahap pengembangan tidak sampai kepada langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Video Instruksional Model *Team Games Tournament* adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta *pre test* dan *post test*.

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya:

a. Metode observasi

Dalam pengembangan media ini, peneliti melakukan observasi awal yang berupa pengalaman peneliti ketika kuliah.

b. Metode Wawancara

Teknik wawancara dilakukan pada awal penelitian, untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada dalam proses kegiatan belajar. Pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur untuk menggali informasi mahasiswa

Teknologi Pendidikan mengenai proses pembelajaran model-model pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini selanjutnya akan diberikan kepada ahli media, ahli materi serta dalam uji coba lapangan yang mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam menyusun instrumen penilaian ahli materi meliputi dua aspek yaitu aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi. Untuk ahli media meliputi lima aspek yaitu aspek video, audio, pemrograman, kemasan, instruksional. Sedangkan angket penilaian untuk mahasiswa meliputi dua aspek yaitu aspek kemenarikan video dan penyajian materi.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transcript, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat dan agenda. Dokumentas juga dapat berupa gambar foto pada saat dilakukan penelitian sedang berlangsung.

Dokumentasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mendokumentasikan silabus serta materi terkait yang akan dimasukkan dalam video pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada pengembangan video instruksional ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif

untuk mengolah data. Analisis data terhadap kelayakan produk berupa komentar, saran, revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dianalisis secara dekriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan. Sementara, data berupa skor tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deksiptif kuantitatif dengan menggunakan konversi data Sukardjo (2008: 55). Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi data (Sukardjo, 2008: 52-53).

Tabel 4 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Rumus	Rentang	Kategori
$X > i X + 1,8$ $x \text{ sbi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
$X + 0,6 x$ $\text{sbi} < X \leq i X$ +	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$1,8 x \text{ sbi}$		
$X - 0,6 x$ $\text{sbi} < X \leq i$ $X +$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$0,6 x \text{ sbi}$		
$X - 1,8 x$ $\text{sbi} < X \leq i$ $X -$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
$0,6 x \text{ sbi}$		
$X \leq i X -$ $1,8 x \text{ sbi}$	$X \leq 1,8$	Tidak Baik

Video instruksional Model *Team Games Tournament* dikatakan layak apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria “Baik”.

d. *Pre Test* dan *Post Test*

Pre test merupakan soal yang diberikan kepada mahasiswa sebelum menggunakan video instruksional. *Post test* merupakan soal yang diberikan kepada mahasiswa setelah menggunakan video instruksional. *Pre test* dan *post test* pada penelitian memiliki jumlah dan soal yang sama yaitu lima soal. *Pre test* dan *post test* pada penelitian ini digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan terhadap materi. Setelah peneliti mendapatkan rerata nilai dari *pre test* dan *post test* kemudian nilai tersebut dipersentasikan dan dihitung perbedaannya antara *pre test* dan *post test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Pengembangan video instruksional Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi awal yaitu pengalaman peneliti ketika kuliah, dan wawancara kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan 2012 dan 2013. Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara tidak terstruktur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti untuk mendapatkan hasil berupa permasalahan pembelajaran dan situasi yang berada di Program studi Teknologi Pendidikan UNY. Berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan didapatkan data tentang permasalahan dalam pembelajaran. Berikut ini penjelasan tentang hasil pengumpulan

data awal :

- a. Mahasiswa kesulitan memahami materi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*
- b. Belum adanya media pembelajaran Model Pembelajaran tipe *Team Games Tournament*

b. Hasil Perencanaan

Hasil perencanaan pengembangan video instruksional, yakni sebagai berikut:

- a. Memilih cakupan topik yang akan dimasukkan ke dalam video instruksional yang dikembangkan
- b. Merencanakan isi pengembangan video pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP mata kuliah Model dan Desain Sistem Pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti membuat beberapa indikator materi yang akan disajikan dalam video
- c. Pengumpulan materi sebagai bahan referensi (pencarian melalui internet dan buku) terkait Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang akan dimuat dalam pengembangan produk video pembelajaran.
- d. Identifikasi sarana dan prasarana pendukung supaya program video instruksional yang diterapkan dapat lebih efektif digunakan.
- e. Menentukan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan video instruksional
- f. Pembuatan sinopsis dan *treatment* video instruksional. Selanjutnya peneliti membuat jadwal pembuatan video yang akan dikembangkan.

c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal pembelajaran video instruksional, dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Penyusunan materi. Penyusunan materi dilakukan dengan cara mengurutkan materi berdasarkan indikator yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Selain itu juga dilandasi oleh kriteria pemilihan materi yang baik
- b. Pembuatan naskah. Pada tahap ini, peneliti membuat naskah berdasarkan sinopsis yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Alur cerita dalam video ini bersifat konstruktivistik, dimana mahasiswa mencari materi dengan cara mencari di buku, berdiskusi dengan teman, dan mencari di internet.
- c. Pembuatan *storyboard*. Setelah membuat naskah, peneliti membuat *storyboard* dengan acuan buku-buku pembuatan video. Pada pembuatan *storyboard*, video instruksional memiliki durasi 15 menit, namun pada penerapannya memiliki durasi 16 menit
- d. Pengambilan gambar video dan edit gambar video. Setelah pembuatan *storyboard*, peneliti bekerjasama dengan teknisi yang bergerak pada bidang audiovisual untuk mengambil gambar video. Pengambilan gambar berlangsung selama 3 hari. Kemudian gambar video tersebut diedit agar menjadi sebuah video instruksional yang menarik.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Pada uji coba lapangan awal ini, subyek uji coba nya dilakukan oleh 5 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh rerata skor 3,66 sehingga dapat dikatakan bahwa media video instruksional Model *Team Games Tournament* “Layak”.

e. Hasil Merevisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa video instruksional Model *Team Games Tournament* memenuhi aspek kelayakan, sehingga dapat digunakan oleh Teknologi Pendidikan sebagai media pembelajaran mandiri.

f. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

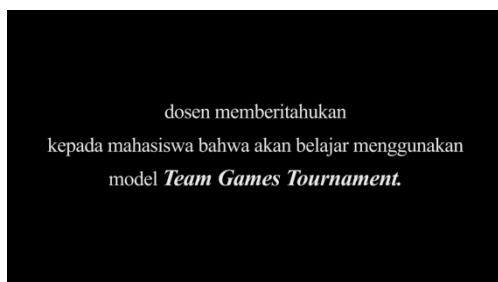
Pada tahap ini terdapat revisi mengenai volume video yang disarankan oleh mahasiswa. Maka dari itu, saran tersebut peneliti gunakan untuk memperbaiki media.

g. Hasil Uji Coba Lapangan

Pada uji coba lapangan ini, subyek uji coba nya dilakukan oleh 10 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh rerata skor 3,94 sehingga dapat dikatakan bahwa media video instruksional Model *Team Games Tournament* “Layak”.

h. Hasil Revisi Produk Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini ada masukan dari mahasiswa mengenai tambahan animasi. Saran tersebut peneliti gunakan untuk memperbaiki video sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan sebelum revisi



Gambar 2. Tampilan setelah revisi

i. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Lapangan

Pada uji coba pelaksanaan lapangan ini, subyek uji coba nya melibatkan 20 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh rerata skor 4,32 sehingga dapat dikatakan bahwa media video instruksional Model *Team Games Tournament* “layak”.

j. Hasil Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji pelaksanaan lapangan dinyatakan bahwa media video instruksional Model *Team Games Tournament* sebagai media pembelajaran telah memenuhi aspek kelayakan. Oleh sebab itu, pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi terhadap media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournament. Penelitian produk video instruksional ini mengadaptasi dan memodifikasi langkah pelaksanaan pengembangan dari Borg dan Gall. Dari sepuluh langkah, peneliti membatasi pada sembilan langkah penelitian pengembangan yaitu: 1) Peneliti awal dan pengumpulan informasi. 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk video instruksional dan efektifitas untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Model dan Desain Sitem Pembelajaran pokok bahasan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai salah satu pilihan media belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap-tahap uji untuk mendapatkan masukan serta saran sehingga video instruksional ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Model dan Desain Sitem Pembelajaran pokok bahasan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Adapun uji kelayakan produk video instruksional ini meliputi beberapa tahap, yaitu: a) tahap validasi ahli materi, b) tahap validasi ahli media, c) tahap uji coba lapangan awal, d) Revisi hasil uji coba lapangan awal dan e) tahap uji coba lapangan, f) Revisi hasil uji coba lapangan, g)

tahap uji pelaksanaan lapangan, h) Revisi produk akhir.

Pada validasi ahli materi penilaian ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek materi dengan 12 butir indikator. Validasi materi dilakukan dengan 2 tahap untuk mendapatkan masukan untuk melakukan perbaikan terhadap isi/materi pada produk video instruksional yang dikembangkan. Pada tahap validasi ahli materi terdapat beberapa saran yang diberikan meliputi; peran pemain dalam video kurang mendalami karakter, durasi pembukaan video terlalu panjang, tampilan *cover* diperbaiki, adegan pergantian pemain pada turnamen ditampilkan, adegan pembentukan kelompok ditampilkan, dialog pada program video bagian awal masih terlalu panjang, serta kesimpulan pada materi manfaat model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* kurang jelas. Salah satu saran yang diberikan adalah adegan pergantian pemain ditampilkan, maksudnya adalah salah satu bagaian dari langkah belum dimunculkan. Maka dari itu peneliti memperbaiki materi dengan menambahkan adegan. Materi yang disajikan menjadi lebih lengkap, sehingga keruntutan materi lebih nampak. Hal ini sesuai dengan teori kognitif menurut Bruner dalam Astri (2012: 42) perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara menyusun materi pelajaran dan menyajikannya sesuai dengan tahap perkembangan orang tersebut.

Pada validasi ahli media penilaian ditinjau dari aspek visual, aspek audio, aspek program, dan aspek instruksional dengan 21 butir indikator. Validasi media dilakukan dengan 2 tahap untuk mendapatkan masukan untuk melakukan

perbaikan pada produk video instruksional yang dikembangkan. Pada tahap validasi ahli media terdapat beberapa saran yang diberikan meliputi; materi video dalam video dirubah menjadi materi yang lebih umum, durasi percakapan awal terlalu panjang, adegan mulainya turnamen secara bersamaan belum terlihat, adegan presenter pada awal program video diganti dengan adegan dengan posisi pengambilan gambar yang berbeda, penambahan referensi pada penutup program.

Pada uji coba awal dan uji coba lapangan terdapat beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh mahasiswa yaitu kurangnya kerapihan suara video dan penambahan animasi. Maka dari itu peneliti melakukan perbaikan berupa pengaturan kembali volume video dan juga penambahan animasi pada video. Setelah diperbaiki, dilaksanakanlah uji lapangan dimana mahasiswa terlihat lebih fokus pada penggunaan video instruksional. Pemahaman mahasiswa menjadi meningkat, hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai yang dihasilkan mahasiswa. Hal ini membuktikan bahwa adanya animasi dan suara dapat menambah perhatian siswa terhadap video instruksional. Maka dari itu prinsip pemusat perhatian bahwa perhatian siswa yang terpusat dalam proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar sesuai diterapkan pada video instruksional yang dikembangkan. Serangkaian validasi tersebut menghasilkan rata-rata nilai dari ahli materi 4,25 termasuk dalam kategori baik, ahli media 4,61 termasuk dalam kategori sangat baik, serta penilaian mahasiswa mendapat rerata 4,32 termasuk dalam kategori sangat baik.

Dari hasil pengembangan video instruksional pada mata kuliah Model dan Desain Sistem Pembelajaran pokok bahasan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dilakukan pengukuran pemahaman mahasiswa menggunakan *pre test* dan *post test*. Pembelajaran menggunakan video instruksional memang memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai dari *pre test* ke *post test* yang cukup signifikan. *Pre test* dilaksanakan sebelum penggunaan media video dan didapatkan nilai rata-rata 1,14 dengan presentase 11,4%. Sedangkan *post test* dilaksanakan setelah menggunakan media video dan didapatkan nilai rata-rata 9,71 dengan presentase 97,1%. Dengan demikian terdapat peningkatan nilai sebesar 8,57 dengan presentasi 85,7%. Kemudian pada lembar jawaban *post test*, mahasiswa menjawab menggunakan kalimatnya sendiri yang mencerminkan adanya pemahaman mahasiswa terhadap materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2005:24) yaitu pemahaman ditunjukkan dari peserta didik yang dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang sudah dibaca atau didengarnya atau memberikan contoh lain.

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah dilaksanakannya serangkaian uji coba selama tiga kali yang masing-masing uji coba mendapatkan kategori layak, kemudian dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* dapat ditarik kesimpulan bahwa program video instruksional yang dikembangkan layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman

mahasiswa Teknologi Pendidikan materi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dikembangkan dengan enam tahapan dari Luther yang meliputi; konsep, desain, pengumpulan bahan, pemasangan, pengujian, dan penyaluran. Video instruksional ini dikembangkan berdasarkan kriteria video yang baik. Unsur yang terdapat dalam video yaitu teks, suara, animasi, dan gambar video. Media ini berisikan pengertian pembelajaran kooperatif, pengertian pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, komponen pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, dan manfaat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Dilihat dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, mahasiswa dan hasil *pre test* serta *post test* maka video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Model dan Desain Sistem Pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, terdapat saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi universitas atau dosen disarankan untuk dapat memanfaatkan video instruksional dengan baik agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan

untuk kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, C Asri. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Januszewski ,A & Molenda,Michael. (2008). *Educational Technology A Definition with Commentary*. New York: Laurence Erlbaum Associates.
- Nasution. (2011). *Metode Research; Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Evaluasi Pembelajaran. Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.