

## PENGEMBANGAN VIDEO STAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN

### DEVELOPING VIDEO STAD TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY STUDENT

Oleh: Iga Linggar Larasti, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: igalarasti@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) yang layak untuk meningkatkan motivasi mahasiswa. Teknologi Pendidikan dalam pembelajaran model dan desain sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan Brog & Gall. Langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian awal dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk dan validasi, uji coba lapangan awal, revisi uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, revisi uji coba lapangan utama, uji coba lapangan operasional, dan penyempurnaan produk akhir. Tehnik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi dan uji coba lapangan dinyatakan layak. Penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli media instruksional dengan rata-rata skor 4,47 termasuk dalam kategori layak, hasil uji coba lapangan awal dengan rata-rata skor 3,65 termasuk dalam kategori layak, hasil uji coba lapangan utama dengan rata-rata skor 4,11 termasuk dalam kategori layak, hasil uji coba lapangan operasional dengan rata-rata skor 4,34 termasuk dalam kategori layak. Sedangkan nilai post-tes melebihi nilai dari pre-tes yang menyatakan bahwa motivasi belajar mahasiswa meningkat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) layak digunakan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa teknologi pendidikan.

Kata Kunci: *Media Video, Student Teams-Achievement Division (STAD), Teknologi Pendidikan*

#### Abstract

*The purpose of this research development was to develop and create the product of instructional media video cooperative learning type STAD that proper to improve student motivation. This research used R&D method to Borg & Gall development model. The step that was done in this research were beginning research and collecting data, planning, developing product draft and validation, beginning trial, revision of beginning trail, the main of trial, revision of the main trial, operational trial and perfection of final product. The technique of collecting data was done using observatiob and questionnaire. The analyze of data was quantitative descriptive. The result of this research that validation and trial were proper. The valution of material expert by scoring 4 including proper category, the valuation media instructional expert by scoring 4,47 including proper category, the result of beginning trial was in average score 3,65 include in proper category, the result of main trial was in average score 4,11 include in proper category, the result of operational trial was in average score 4,34 include in proper category. Meanwhile post-tes score exceed score from pre-tes that declared learning motivation of student increase. Based on the result of this research that was done can be concluded instructional media video of instructional model of cooperative type STAD for student of educational technology proper to use.*

Keywords: *Media Video, Student Teams-Achievement Division (STAD), Educational Technology*

## PENDAHULUAN

*Association for Educational Communication and Technology* (AECT) tahun 2008 dalam Januszewski dan Molenda (2008: 1) menyatakan bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and*

*improving performance by creating, using, managing appropriate technological processes and resources*”, atau dapat diterjemahkan Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan,

menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi. Dari definisi Teknologi Pendidikan tersebut dijelaskan bahwa teknologi pendidikan memfasilitasi (*facilitating*) pembelajaran (*learning*). *Facilitating Learning* disini bukan hanya memfasilitasi pembelajaran dengan sumber belajar saja tetapi juga dengan proses-proses belajar. Proses-proses pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan penyampaian materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.

Penelitian diadakan pada mahasiswa semester 5 program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran dosen telah berusaha untuk menyampaikan isi materi kepada mahasiswa, seperti dengan *power point presentation*, diskusi, dan tanya jawab tetapi pemikiran mahasiswa mata kuliah tersebut masih sulit dipahami. Mata kuliah tersebut berisi tentang berbagai macam model pembelajaran dengan langkah dan ciri yang berbeda. Tentu ini mempersulit mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah tersebut. Mata kuliah pembelajaran model seperti ini akan lebih baik apabila dilakukan dengan praktek secara langsung atau dengan bantuan media pembelajaran yang mampu mengkongkretkan pemikiran mahasiswa. Kurangnya motivasi mahasiswa terhadap mata kuliah ini juga mempengaruhi, mereka menganggap bahwa mata kuliah ini membosankan karena terlalu banyak model yang harus dipahami.

Mahasiswa dapat mempelajari mata kuliah ini dari berbagai sumber salah satunya adalah dengan bentuk video yang didesain untuk dapat

meningkatkan motivasi belajar serta dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok. Media video instruksional juga dapat menguntungkan bagi mahasiswa dengan gaya belajar secara visual. Dihadapkan dengan adanya media video dapat menjadi motivasi ekstrinsik untuk mahasiswa. Motivasi ekstrinsik adalah motif yang aktif dan berfungsi saat ada rangsangan dari luar (Sardiman, 2007: 90). Pada kenyataannya media ini belum tersedia untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Media video dipilih karena menurut Sadiman, dkk (2008: 74) media film atau video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan lambat dan perulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi. Media video juga dapat menjelaskan hal-hal yang abstrak menjadi jelas.

Seorang teknolog pendidikan dituntut untuk dapat memfasilitasi proses belajar. Dalam mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran mahasiswa dituntut untuk menentukan model dan desain sistem pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, sedangkan ada berbagai macam model pembelajaran yang ada, seperti *discovery learning*, *problem based learning*, *inquiry*, dan lain sebagainya. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2005: 8) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan 4-6 orang dengan struktur per kelompok bersifat heterogen.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media video instruksional model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran kooperatif

dipilih karena menurut penelitian yang pernah dilakukan menghasilkan data bahwa dengan melakukan pembelajaran kooperatif di kelas maka peserta didik memiliki efektivitas tinggi dan hasil belajarnya menjadi lebih baik (Etin & Raharjo, 2007: 13). Ada begitu banyak tipe pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah *Student Teams-Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin bersama teman-temannya di John Hopkins University, USA. Tipe ini dipilih karena tipe ini merupakan tipe awal dari model pembelajaran kooperatif sehingga masih adanya pengaruh model lama sehingga diharapkan mahasiswa tidak terlalu kebingungan ketika menggunakan tipe ini.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dikembangkan media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi mahasiswa Teknologi Pendidikan sehingga dosen dapat menyampaikan perkuliahan dengan media yang menarik, serta membantu mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam memahami model tersebut dan meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Metode R&D yang digunakan adalah model pengembangan Borg&Gall. Alasan penggunaan model ini karena proses pengembangan produk dapat lebih rinci. Adanya tahap validasi ahli materi dan ahli media instruksional, uji coba lapangan 3 kali, dan revisi

membuat produk yang akan dikembangkan lebih baik. Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg&Gall yang dikemukakan oleh Zainal Arifin (2011: 129) dan terdiri dari sepuluh langkah.

Berikut adalah 10 langkah prosedur metode pengembangan: 1) Penelitian awal dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk dan validasi, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Revisi hasil uji coba lapangan utama, 8) Uji coba lapangan operasional, (9) Penyempurnaan produk akhir, 10) Diseminasi dan implementasi.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2016/2017 di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015 Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 5 orang, uji coba lapangan utama sebanyak 10 orang, uji coba lapangan operasional sebanyak 20 orang.

### **Prosedur**

Metode *Research and Development* model penelitian dan pengembangan Borg&Gall terdiri dari 10 langkah, tetapi pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke sembilan atau peneliti tidak melakukan langkah desiminasi dan implementasi produk dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

### **Jenis Data dan Instrumen**

Kelayakan produk pengembangan media video pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan diperoleh dari data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media instruksional, dan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan angket.

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur seberapa layak media yang akan dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media instruksional serta subjek penelitian. Angket dikembangkan dengan skala pengukuran Likert model lima pilihan.

### Teknik Pengumpulan

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian berupa tanggapan dari ahli materi, ahli media instruksional, dan subjek penelitian. Data yang telah diperoleh dimasukkan dalam kategori berdasarkan konversi Sukardjo (2008: 55) sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,2$	Sangat baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq 1,8$	Sangat kurang

Berdasarkan tehnik pengumpulan data di atas, nilai kelayakan pada produk pengembangan

minimal dalam kriteria “Baik” serta adanya kenaikan nilai pada hasil post-tes. Apabila hasil penelitian baik dari ahli materi, ahli media instruksional, dan subjek penelitian diperoleh skor penelitian dalam kriteria “Baik”, maka produk kelayakan produk pengembangan media video instruksional kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi mahasiswa Teknologi Pendidikan dinyatakan “Layak” untuk digunakan. Motivasi mahasiswa dinyatakan meningkat apabila nilai pada hasil post-tes dinyatakan naik atau lebih baik daripada nilai pada hasil pre-tes.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian Awal dan Pengumpulan Data

Penelitian awal dilakukan analisis masalah dengan observasi kepada mahasiswa semester 5 program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran. Observasi dilakukan sebagai acuan untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yaitu belum adanya media yang mampu mengkonkretkan pemikiran mahasiswa tentang berbagai macam model pembelajaran, kurangnya motivasi belajar dan perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran model dan desain sistem pembelajaran.

## b. Hasil Perencanaan

Pada tahapan perancangan peneliti menelaah masalah yang ada dan merencanakan media apa yang akan dibuat untuk membantu subjek penelitian. Setelah ditetapkan akan dibuat media video model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) maka peneliti mulai merencanakan desain media video seperti jalan cerita, isi video, serta mencari referensi untuk isi materi dalam video.

## c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan draf produk dilakukan dengan mulai mengumpulkan bahan untuk pembuatan video. Bahan seperti pembuatan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM), mencari materi, pembuatan naskah, pembuatan *storyboard*, hingga pengambilan gambar dan *editing*. Selanjutnya adalah validasi. Validasi dilakukan dengan panduan ahli materi dan ahli media instruksional dari Teknologi Pendidikan.

Validasi ahli materi melalui 2 tahap. Tahap pertama produk pengembangan mendapatkan 42 poin dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 3,5 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Validator menyimpulkan media layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Berikut adalah saran untuk media video: 1) terlalu banyak teks sehingga terlihat monoton dan kurang menarik, 2) talent (pengajar) kurang kompeten sehingga terlihat terpaku pada teks, 3) tahap langkah

belum bisa mengkongkretkan pemikiran mahasiswa, sebaiknya lebih diilustrasikan lagi. Tahap kedua produk pengembangan mendapatkan 48 poin dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 4 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Validator menyimpulkan media layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Saran untuk tahap II adalah penambahan penjelasan pada materi motivasi belajar dan pemberian penghargaan.

Validasi ahli media instruksional melalui 2 tahap. Tahap pertama produk pengembangan mendapatkan 86 dari 21 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 4,09 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Validator menyimpulkan media layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Berikut adalah saran untuk media video: 1) cover belum mencerminkan proses dari *Student Teams-Achievement Division* (STAD), 2) tahap langkah belum bisa mengkongkretkan pemikiran mahasiswa, sebaiknya lebih diilustrasikan lagi, 3) talent (pengajar) kurang kompeten sehingga terlihat terpaku pada teks, dan 4) materi yang diajarkan jangan terlalu khusus. Tahap kedua produk pengembangan mendapatkan 94 dari 21 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 4,47 dikategorikan “Sangat Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Validator menyimpulkan bahwa media layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai

saran. Saran untuk tahap II adalah penambahan referensi pada akhir video.

**d. Uji Coba Lapangan Awal**

Uji coba lapangan awal dilakukan oleh 5 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015. Hasil penilaian mahasiswa terhadap produk pengembangan mendapatkan skor sebanyak 219 dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,65 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Mahasiswa tertarik dengan adanya media video, mahasiswa dengan leluasa mengulang dan memperhatikan adegan yang sekiranya penting untuk dipelajari. Hasil post-tes lebih baik daripada hasil pre-tes sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar mahasiswa meningkat.

**e. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal**

Berdasarkan uji coba lapangan awal walaupun memiliki tingkat kelayakan layak dan dikategori kan baik, tetapi beberapa mahasiswa masih kebingungan tentang langkah *Student Teams-Achievement Division* (STAD). Maka peneliti melakukan revisi dengan lebih mengkonkretkan tahap langkah sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.

**f. Hasil Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama dilakukan oleh 10 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015. Hasil penilaian mahasiswa terhadap produk pengembangan mendapatkan skor sebanyak 493 dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,11 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Mahasiswa tertarik

dan merasa termotivasi dengan adanya media video. Hasil post-tes lebih baik daripada hasil pre-tes sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar mahasiswa meningkat.

**g. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Utama**

Berdasarkan uji coba lapangan utama walaupun memiliki tingkat kelayakan layak dan dikategori kan baik, tetapi beberapa mahasiswa menyarankan untuk pengaturan suara diperbaiki sehingga suara konsisten, tidak ada suara yang terkadang pelan dan terkadang terdengar keras. Maka peneliti melakukan revisi sehingga suara tetap konsisten dalam adegan apapun.

**h. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional**

Uji coba lapangan awal dilakukan oleh 20 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015. Hasil penilaian mahasiswa terhadap produk pengembangan mendapatkan skor sebanyak 1041 dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,38 dikategorikan “Sangat Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Semua mahasiswa memperhatikan video yang diputarkan dan merasa tertatik akan media video tersebut. Hasil post-tes lebih baik daripada hasil pre-tes sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar mahasiswa meningkat.

**i. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir**

Dari hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) telah dinyatakan layak digunakan untuk sumber belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan,

sehingga media tidak perlu mengalami proses perbaikan atau revisi. Kelayakan produk diperkuat dengan adanya pemberian pre-tes dan post-tes sebelum dan sesudah mahasiswa menggunakan media video. Soal berisi empat butir dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Kesimpulan dari penggunaan pre-tes dan post-tes adalah mahasiswa yang tadinya belum mengerti tentang model pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD). Setelah menggunakan media video mahasiswa mengalami penambahan pengetahuan, perubahan hasil belajar mahasiswa ini yang menghasilkan kesimpulan bahwa motivasi belajar mahasiswa meningkat. Kesimpulan bahwa adanya tambahan pengetahuan mahasiswa inilah yang dinilai bahwa media video tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya media untuk membantu mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk mengkonkretkan pemikiran tentang model pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Mahasiswa masih menganggap bahwa model pembelajaran membosankan dan sulit untuk dipelajari karena memiliki banyak model dan tipe yang berbeda. Media seperti *power point presentation* belum mampu membantu mahasiswa belajar dengan baik. Proses pembelajaran yang tidak menarik membuat mahasiswa sulit menerima materi

pembelajaran. Strategi pembelajaran diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut. Atwi dalam Hamzah B. Uno (2008: 61) menyatakan bahwa strategi pembelajaran orang dewasa mengandung komponen urutan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta waktu pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut salah satu komponen yaitu media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar belum tersedia, sehingga diharapkan media video mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Media video dipilih dikarenakan menurut Sadiman, dkk (2006: 74) media video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, gerakan lambat dan perulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi. Media video juga dapat memperjelas hal-hal yang tadinya abstrak menjadi lebih jelas.

Pembelajaran kooperatif dipilih karena menurut penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dengan menggunakan metode ini menyatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif peserta didik memiliki efektivitas tinggi dan hasil belajarnya menjadi lebih baik (Etin & Raharjo, 2007: 13). Sedangkan tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) karena tipe ini adalah tipe awal dari pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh Robert E. Slavin, sehingga diharapkan mahasiswa akan lebih mudah mempelajari apa perbedaan dari pembelajaran dengan berdiskusi biasa dengan pembelajaran kooperatif tipe ini.

Produksi media video tidak dapat dilakukan oleh pengembang sendiri karena keterbatasan

keahlian dan alat produksi, sehingga produksi media dilakukan bekerjasama dengan jasa pembuatan video. Produksi dilakukan sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah disusun oleh pengembang sebelumnya. Media video juga dikembangkan berdasarkan teori belajar behavioristik dan konstruktivistik, serta menggunakan teori desain pesan pembelajaran sehingga berisi lima prinsip utama dalam desain pesan pembelajaran menurut Asri (2003: 118-128): 1) prinsip kesiapan dan motivasi, 2) prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, 3) prinsip partisipasi aktif, 4) prinsip umpan balik, dan 5) prinsip perulangan.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan serta sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran. Kelayakan produk diperoleh dari konversi data ahli materi, ahli media instruksional, dan subjek penelitian. Tahapan dalam penelitian ini, yaitu: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media instruksional, 3) uji coba lapangan awal, 4) uji coba lapangan utama, dan 5) uji coba lapangan operasional.

Pada validasi ahli materi tahap I produk pengembangan mendapatkan 42 poin dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 3,5 memperoleh kategori “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Ahli materi saran yaitu 1) terlalu banyak teks sehingga terlihat monoton dan membosankan, 2) model

(pengajar) pada bagian langkah-langkah model pembelajaran kooperatif kurang menguasai materi sehingga terlihat kaku dan terpaku pada teks, dan 3) pada tahap langkah-langkah model pembelajaran kooperatif belum terlihat kongkret. Saran dari ahli materi mengenai terlalu banyak teks tidak sesuai dengan prinsip desain pesan pembelajaran khususnya pemusat perhatian. Mahasiswa akan terlalu cepat bosan, sehingga peneliti mengubah bagian tersebut dengan alat pemusat perhatian seperti gambar, bagan, dan media pembelajaran lainnya. Adanya animasi dapat digunakan sebagai alat pemusat perhatian, seperti halnya yang telah diutarakan oleh Asri (2003: 118-128). Pada validasi ahli materi tahap II produk pengembangan mendapatkan 48 poin dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 4 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Ahli materi memberikan komentar pemilihan materi sudah baik dan memberikan saran berupa penambahan keterangan pada poin motivasi dan penghargaan.

Pada validasi ahli media instruksional tahap I produk pengembangan mendapatkan 86 dari 21 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 4,09 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Ahli media instruksional memberikan saran yaitu 1) perbaiki cover sehingga lebih mencerminkan *Student Teams-Achievement Teams* (STAD), 2) pada tahap langkah-langkah model pembelajaran kooperatif belum terlihat kongkret, 3) model (pengajar) pada bagian langkah-langkah model pembelajaran kooperatif kurang menguasai materi sehingga terlihat kaku dan terpaku pada teks, dan 4) pemberian materi pada tahap langkah



diharapkan materi yang tidak terlalu khusus. Pada validasi ahli media instruksional tahap II produk pengembangan mendapatkan 94 dari 21 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh 4,47 dikategorikan “Sangat Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Ahli media instruksional memberikan komentar semua bagian sudah baik dan memberikan saran berupa penambahan referensi pada akhir video.

Uji coba lapangan awal dilakukan 5 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan produk pengembangan memperoleh mendapatkan skor sebanyak 219 dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,65 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Mahasiswa tertarik dengan adanya media video, mahasiswa dengan leluasa mengulang dan memperhatikan adegan yang sekiranya penting untuk dipelajari. Saran yang diberikan adalah dengan lebih mengkonkretkan pada langkah-langkah model. Keleluasaan mahasiswa dalam mengulang media video sejalan dengan pendapat Arsyad (2006: 49) yang menyatakan bahwa media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat diulang jika diperlukan. Pengulangan media video diperlukan apabila mahasiswa belum mengerti tentang materi dalam video, proses pengulangan hingga terbentuk pengetahuan baru sejalan dengan teori behavioristik Thorndike tentang adanya pengulangan stimulus sehingga timbul respon (Asri, 2012: 21).

Uji coba lapangan utama dilakukan 10 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan produk pengembangan mendapatkan skor sebanyak 493 dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata

yang diperoleh adalah 4,11 dikategorikan “Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Mahasiswa tertarik dan merasa termotivasi dengan adanya media video. Saran diberikan untuk mengatur suara agar konsisten. Uji coba lapangan operasional produk pengembangan mendapatkan skor sebanyak 1041 dari 12 aspek yang dinilai, dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,38 dikategorikan “Sangat Baik” dan memiliki tingkat kelayakan “Layak”. Semua mahasiswa memperhatikan video yang diputar dan merasa tertarik akan media video tersebut.

Kesimpulan dari adanya pre-tes dan post-tes yang dilakukan adalah sebelum pemutaran media video yang dikembangkan mahasiswa belum mampu menjawab pertanyaan pre-tes yang diberikan. Setelah pemutaran media video, mahasiswa mampu menjawab pertanyaan soal post-tes dengan benar. Hasil pre-tes dan hasil post-tes memperlihatkan bahwa media video dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, khususnya mengkonkretkan pemikiran mahasiswa, menerangkan dari suatu proses, dan adanya motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran. Hasil ini juga dapat dijadikan salah satu alasan bahwa media video yang telah dikembangkan dinyatakan layak sebagai sumber belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Berdasarkan pengamatan pada uji coba lapangan kepada subjek penelitian maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tertarik dengan adanya media video sebagai alat penyampai materi pembelajaran, motivasi belajar mahasiswa terhadap mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran meningkat, mahasiswa mampu

menerima pesan dengan baik dikarenakan media video sebagai media penyampai materi pembelajaran, dan media video yang dikembangkan peneliti layak sebagai sumber belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari proses validasi ahli materi, validasi ahli media instruksional, dan mahasiswa Teknologi Pendidikan selaku pengguna produk pengembangan menyatakan bahwa media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran pada mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagaimana berikut:

1. Proses pengembangan media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) adalah: 1) penelitian awal dan pengumpulan data, 2) perencanaan media video, 3) pengembangan draf produk awal dan validasi ahli materi serta validasi ahli media instruksional, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi uji coba lapangan utama, 8) uji coba lapangan

operasional, serta 9) penyempurnaan produk akhir.

2. Kelayakan media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) adalah:
  - a. Hasil penilaian ahli materi dikategorikan baik dan layak.
  - b. Hasil penilaian ahli media instruksional dikategorikan baik dan layak.
  - c. Hasil penilaian calon pengguna sebanyak 35 orang mahasiswa dikategorikan layak.
  - d. Hasil post-tes yang meningkat dibandingkan hasil pre-tes menyimpulkan bahwa motivasi belajar mahasiswa meningkat setelah adanya media.

Media video instruksional pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah dihasilkan dengan metode penelitian pengembangan *research and development* model pengembangan Borg and Gall dinyatakan “Layak” untuk membantu mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta meningkatkan motivasi belajar dalam mata kuliah model dan desain sistem pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut saran dari peneliti guna pengembangan produk selanjutnya:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan media yang telah dikembangkan lebih lanjut pada mata kuliah dan kompetensi yang lain.
2. Bagi dosen, diharapkan dapat memanfaatkan media video instruksional model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-*

*Achievement Division* (STAD) sebagai alternatif dari penyampaian pesan kepada peserta didik/mahasiswa Teknologi Pendidikan.

3. Bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan, diharapkan media video instruksional model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division* (STAD) dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar baik kelompok maupun individu.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran.PPs. UNY.

Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan Penelitian dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

## DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : Pustekom Dikbud.

Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Persada

Budiningsih, Asri. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

Budiningsih, Asri. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Etin Solihatin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamzah B. Uno. (2008). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Januszewski, Alan and Molenda Michael. (2008). *Educational Technology : A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates : New York.

Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning : Teory, Research, and Practice*. London: Allymand Bacon