

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBENTUK VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Oleh: Hilmi<sup>1</sup>

## Abstrak

Pembelajaran berbeda dengan pengajaran, dimana dalam pembelajaran siswa lebih aktif dalam kegiatan belajarnya. Siswa tidak hanya mendengar atau menerima penjelasan materi dari guru atau guru mentrasfer ilmunya kepada murid, akan tetapi siswa itu sendiri aktif menggali berbagai ilmu pengetahuan menyangkut dengan materi yang dipelajarinya. Maka disinilah guru penting melakukan pengembangan bahan ajar yang dapat memotivasi atau membangkitkan semangat belajar siswa secara mandiri. Sesuai dengan perkembangan teknologi dewasa ini, maka salah satu bahan ajar yang cukup efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa secara individu adalah bahan ajar video sebagai sumber belajar. Tidak semua guru punya kapasitas untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk video ini, tak terkecuali guru bahasa Arab. Padahal untuk membentuk skill *istima'* dan *kalam* siswa, peran video sangat besar bahkan sangat menentukan bagi keberhasilan siswa dalam kedua skill ini. Beranjak dari sini penulis merasa sangat urgen untuk menguraikan bagaimana mengembangkan bahan ajar bahasa Arab berbentuk video sebagai sumber belajar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan bahan ajar, video sebagai sumber belajar*

## A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia itu sendiri. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin hari semakin berkembang, semakin memadai dan semakin lengkap serta moderen. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana yang sederhana dan terkesan seadanya, sekarang sudah semakin lengkap dan canggih. Sehingga pembelajaran diharapkan dapat terlaksana dengan maksimal dan beroleh hasil yang memuaskan. Demikian juga media yang dikembangkan dan dipergunakan dalam proses pembelajaran semakin kompleks dan beragam.

Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah sekarang memakai teknologi ini untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa

---

<sup>1</sup>Dosen tetap pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) dan Program Pascasarjana (PPs) UIN Ar-raniry. Email. hilmi68mzainanwar@gmail.com

menjadi sebagai sarana pembelajaran, sebagai metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sarana pembelajaran, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Sebagai metode/media, teknologi berperan sebagai inovator agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Sedangkan sebagai sumber belajar, teknologi berperan sebagai salah satu penyedia informasi bagi peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu untuk menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>2</sup>

Di antara banyaknya teknologi pembelajaran yang ada dewasa ini salah satunya adalah video/film. Sebagai salah satu media, video/film merupakan salah satu teknologi pembelajaran yang memiliki kelebihan yang cukup menarik dan berdaya guna dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan video sebagai sumber pembelajaran sangatlah penting dan urgen. Dengan menggunakan video sebagai sumber pembelajaran, siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat menggunakan atau melibatkan indranya yang lebih banyak dalam proses pembelajaran. Siswa bukan saja menggunakan indra telinga, tetapi juga menggunakan indra mata dan bahkan juga menggunakan indra mulut untuk menanggapi berbagai materi yang ada dalam tayangan video, sehingga tujuan atau indikator sebagai implementasi dari kompetensi dasar dapat tercapai dengan baik.

Masalah yang dibahas dan disajikan dalam video ini adalah hal-hal yang berhubungan dengan materi ajar yang ada dalam kurikulum dengan menggunakan video sebagai sumber pembelajaran pada siswa. Disinilah peran guru dalam mengembangkan dan menyajikan video yang sesuai dengan materi dalam kurikulum. Guru itu ibarat seorang juru masak dimana dengan bahan mentah yang sudah ada bagaimana dia mengolahnya dengan modal pengalaman sehingga dapat menyajikan makanan yang lezat bagi konsumennya, begitu juga dengan guru kerjanya adalah mengolah bahan ajar yang menarik yang dituangkan dalam berbagai media termasuk video untuk

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 2

disajikan kepada siswanya agar dapat dicerna dengan baik dan menyenangkan.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan dan pembuatan video pembelajaran ini adalah pendekatan konstruktivis dan desain. Sumber pembelajaran ini adalah video yang berhubungan dengan materi-materi dalam rangka pencapaian kompetensi dasar yang diimplementasikan dalam indikator atau tujuan pembelajaran. Penggunaan video sebagai sumber pembelajaran dasar bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami kompetensi dasar yang akan dicapai.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Pengertian Video Pembelajaran**

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Video ini lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau kuliah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu. Melalui video siswa dapat belajar secara mandiri.

Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Cecep Kustandi, video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.<sup>4</sup>

Menurut Cheppy Riyana, media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.<sup>5</sup> Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita

---

<sup>3</sup> Sukiman, *Pengembangan Media pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012, hlm. 187-188

<sup>4</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran manual dan digital Edisi Kedua*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013, hlm. 64

<sup>5</sup> Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AIUPI, 2007, hlm 3

video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi<sup>6</sup>. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada pita *magnetik*.<sup>7</sup>

## 2. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana<sup>8</sup> untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

### a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat tretensi.

### b. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil, bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

### c. *Representasi Isi*

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

### d. *Visualisasi* dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

### e. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech

---

<sup>6</sup> Daryanto, *Media pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2011, hlm. 14

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 36

<sup>8</sup> Lihat: Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media ...*, hlm 8-11

system komputer.

f. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang baik dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

### 3. Mekanisme Produksi Video Pembelajaran

Video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Karenanya, banyak orang yang memahami video dalam dua pengertian:

- a. Sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan. Aplikasi umum dari video adalah televisi atau media proyektor lainnya; dan
- b. Sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Di sini istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari video tape, dan juga perekam video dan pemutar video.

Seperti halnya dalam pembuatan proyek video klip, film, iklan layanan masyarakat, website dan lain-lainnya, pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi dan Pasca Produksi.

#### 1) Pra produksi (sebelum pembuatan)

Dalam pra produksi ini seorang pembuat video pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun financial yang dibutuhkan, serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra Produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut:

#### 2) Telaah kurikulum

Dalam mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan kepada siswa melalui media video tutorial. Sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

Telaah kurikulum harus dilakukan oleh guru, dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Peranan guru adalah menentukan materi dalam media yang dapat mewakili kompetensi yang diharapkan akan sesuai dengan

kompetensi dan jenjang pendidik.

3) Pemilihan materi/informasi yang akan disajikan

Seorang pembuat video pembelajaran harus tahu dan mengerti materi yang akan disajikan. Sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi maka harus bisa mempertanggung-jawabkannya. Dan harus memberikan batasan terhadap materi/informasi yang akan disajikan. Materi/Informasi dapat bersumber dari buku, internet, majalah, koran maupun media lainnya dengan mencantumkan sumbernya dalam halaman atau slide khusus sumber materi sebagai kevalidan dari materi yang disampaikan.

4) Menganalisa target/sasaran dari Video tutorial yang dibuat

Video pembelajaran yang dibuat nantinya akan ditampilkan/dipresentasikan kepada khalayak ramai. Oleh karena itu, seorang pembuat video pembelajaran harus mengetahui sasaran atau targetnya, apakah untuk siswa MTs, MA ataukah untuk anak-anak bahkan untuk orang tua sekalipun. Sehingga materi/informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

5) Menganalisa dan mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Dalam proses produksi pasti membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan. Seorang pembuat video pembelajaran harus mengerti perlengkapan yang digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain computer/laptop, kamera digital, kertas, pensil/pulpen, papan tulis, spidol, penghapus, dan aplikasi Adobe Premiere Pro.

6) Mencari dan mengumpulkan referensi terkait.

Sebelum memulai pembuatan, sebaiknya mencari sebanyak-banyaknya referensi baik dari materi maupun contoh interaktif. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat video pembelajaran dapat mengolah kreatifitasnya dengan memperhatikan dan melihat referensi yang didapat. Referensi dapat dicari di internet, majalah, koran, televisi dan sebagainya. Jadi, referensi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini berupa materi pembelajaran Bahasa Arab.

7) Membuat Jadwal/Schedule Produksi.

Hal yang penting adalah ketepatan waktu dalam proses produksi, karena berkaitan dengan client/audience. Jadwal sangat menentukan apakah proses produksi molor atau tidak. Jika tidak memiliki jadwal produksi maka dapat dipastikan proses produksi akan berjalan secara amburadul atau acak-acakan, yang menyebabkan konsistensi dari pembuat video pembelajaran menjadi tidak ada atau hilang.

8) Tentukan Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai perpaduan antara kenyataan yang ada dengan yang seharusnya terjadi.

9) Rumuskan Tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang telah kita tetapkan tadi.

10) Lakukan Survey (Mengumpulkan Bahan Materi)

Survey ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program yang akan kita buat.

11) Buat Garis Besar isi

Bahan-bahan yang kita kumpulkan melalui survey tentu harus tentang sesuatu yang sangat erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam garis besar. Tentukan dengan melihat siapa sasarannya, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki oleh mereka.

12) Buat Sinopsis

Sinopsis adalah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat umum.

13) Buat Perlakuan

Perlakuan adalah pengembangan lebih jauh dari synopsis yang sudah kita susun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih literatur. Perlakuan disusun lebih mendekati adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara jelas, dengan begitu yang membaca treatment kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program kita nanti.

14) Buat Story Board

*Story board* dibuat secara lembar perlembar, dimana perlembarnya berisi *scene* dan *setting*. *Story board* ini di dalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio kita cantumkan narasi atau dialog yang akan menyertai visualiasasi tersebut. *Story board* ini dibuat dengan maksud untuk membantu kita berfikir secara visual atau membantu kita dalam

menvisualisasikan ide.

#### 15) Proses produksi

Dalam proses produksi ini, pembuatan video pembelajaran dilakukan secara urut karena dalam prosesnya telah dibantu dengan adanya konsep serta jadwal yang telah tertata sebelumnya yaitu pada pra produksi.

#### 16) Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan video pembelajaran adalah pasca produksi, yaitu tahapan dimana video pembelajaran siap untuk dipublikasikan. Tahapan ini meliputi, publikasi video dalam bentuk file.

### 4. Tujuan Media Video dalam Pembelajaran

Ronald Anderson, mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>9</sup> Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Tujuan Kognitif

1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan ensasi.

2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film meskipun kurang ekonomis.

3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

#### b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

#### c. Tujuan Psikomotori

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuannya sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

---

<sup>9</sup> Ronald Anderson (Terj. Yusuf Hadi Miarso, dkk), *Pemilihan dan Pengembangan media untuk pembelajaran*, Jakarta: Rajawali, 1987, hlm 104

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

## **5. Manfaat Video Pembelajaran**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media video sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>10</sup>

- a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.

---

<sup>10</sup> Sungkono, *Pengembangan dan Pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran*, Yogyakarta: FIBUNY, 2003, hlm. 26

- e. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- f. Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- g. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan.
- h. Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkritkan.

## 6. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Kelebihan Media Video Pembelajaran adalah sebagai berikut<sup>11</sup>:

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari satu negara ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- e. Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis.
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas social yang akan dibedah di dalam kelas
- j. Mampu berperan sebagai *story telling* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Kelemahan Media Video Pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagaimana media audio-visual yang lain, video terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya yang tidak murah.
- 3) Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCD-nya, dan lain-lain.

## C. KESIMPULAN

Dari paparan penjelasan di atas, maka pada bagian terakhir ini akan ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip,

---

<sup>11</sup> Daryanto, *Media pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2011, hlm. 90-91

prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/ materi pelajaran.

2. Video pembelajaran yang baik harus memiliki karakteristik diantaranya: *clarity of message* (kejelasan pesan), *stand alone* (berdiri sendiri), representasi isi, visualisasi dengan media, menggunakan kualitas resolusi yang tinggi dan dapat digunakan secara klasikal atau individual.
3. Mekanisme dalam penyusunan video pembelajaran ada beberapa tahapan. Adapun *tahapannya* terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi dan Pasca Produksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran manual dan digital Edisi Kedua*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013
- Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AIUPI, 2007.
- Daryanto, *Media pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2011.
- Ronald Anderson, Terj. Yusuf Hadi Miarso, dkk., *Pemilihan dan Pengembangan media untuk pembelajaran*, Jakarta: Rajawali, 1987
- Sungkono, *Pengembangan dan Pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran*, Yogyakarta: FIBUNY, 2003.
- Sukiman, *Pengembangan Media pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012