

PROGRAM VIDEO DALAM PAKET BAHAN AJAR TERINTEGRASI MATA KULIAH METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF PROGRAM D-II PGTK

Mukti Amini (muktiamini@mail.ut.ac.id)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

ABSTRACT

Media play significant roles in distance education system. Integrating printed and non-printed media in course delivery could enhance students' understanding of learning materials. Methodology of Cognitive Development is one course in Diploma II Preschool Teacher Education Study Program in Universitas Terbuka which using printed (module) and video compact disc to deliver its learning materials. Involving all 85 students in the study program registered at Jakarta regional office of UT in 2005.1 semester, the research aims at evaluating quality of video used in the course in term of its content and objectives, technical quality, and instructional quality. Using a questionnaire, data from 68 (80%) returned questionnaires show that content and objectives of the VCD is rated ok, technical quality is rated ok, while instructional quality is rated good.

Key words: instructional quality, media, non-printed media, printed media, technical quality

Keberadaan media sangat diperlukan bagi mahasiswa Universitas Terbuka (UT) yang menerapkan sistem belajar mandiri. Dalam penyelenggaraan pendidikan melalui sistem terbuka dan jarak jauh (PTJJ) seperti UT, media merupakan prasyarat yang diperlukan untuk menjembatani keterpisahan antara pengajar dan peserta didik, yang menjadi ciri khas sistem PTJJ (Andriani, 2003). Media untuk membantu belajar mahasiswa ini sangat bervariasi, dapat berupa media cetak dan non-cetak. Media cetak dapat berupa buku teks. Sementara itu media noncetak dapat berupa kaset audio, kaset video, *compact disc* (CD), *video compact disc* (VCD), siaran radio, dan akses internet. Variasi penggunaan media ini diperlukan karena beberapa alasan, misalnya ada mata kuliah tertentu yang sulit untuk dipahami jika hanya mengandalkan materi cetak (seperti Buku Materi Pokok (BMP) atau lebih dikenal dengan modul) atau ada mahasiswa yang sulit mendapatkan modul namun akrab dengan komputer sehingga dapat mengakses internet.

Program Diploma Dua (D-II) Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak (PGTK) sebagai salah satu program studi yang ditawarkan di UT juga berupaya mengemas materi ajar dalam berbagai media yang dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar. Beberapa mata kuliah pada Program D-II PGTK UT yang termasuk kelompok Mata Kuliah Bidang Ilmu (MKBI) menggunakan paket bahan ajar terintegrasi yaitu berupa BMP disertai program video.

Salah satu MKBI yang menggunakan paket bahan ajar terintegrasi adalah Metode Pengembangan Kognitif. Mata kuliah ini diberikan di semester satu. Pembelian paket bahan ajar untuk mata kuliah ini sifatnya wajib karena harga pembelian bahan ajar sudah terhitung dalam biaya pendidikan. Mata kuliah yang diambil mahasiswa pun sifatnya paket, tidak memilih sendiri sesuai keinginan mereka. Berdasar fakta tersebut dapat dipastikan bahwa seluruh mahasiswa yang terdaftar di program D-II PGTK mendapat paket bahan ajar Metode Pengembangan Kognitif sehingga sangat

mungkin untuk dilakukan penelitian terhadap salah satu penyerta bahan ajarnya yaitu program video Metode Pengembangan Kognitif.

Penelitian tentang program video pada mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif tersebut dilakukan karena beberapa alasan. Pertama, paket bahan ajar berupa video pada Program D-II PGTK-UT belum pernah diteliti kualitasnya dilihat dari sisi pengguna yaitu para mahasiswa. Ke dua, berdasarkan pengamatan dan diskusi terbatas dengan mahasiswa selama pelaksanaan tutorial mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif, banyak keluhan yang disampaikan oleh mahasiswa berkaitan dengan kualitas VCD tersebut.

BMP mata kuliah ini disertai oleh program video karena mata kuliah ini menuntut praktik dan mempunyai tingkat kompleksitas yang tinggi (Universitas Terbuka, 2005b). Program video yang disediakan menggambarkan aspek praktik pembelajaran di TK dan menjelaskan konsep yang sulit dengan ilustrasi yang jelas dan menarik. Dengan mempelajari BMP dan program video, diharapkan mahasiswa akan lebih mudah memahami materi sesuai kompetensi yang diharapkan dan berinteraksi dengan bidang ilmunya melalui berbagai media (Universitas Terbuka, 2004a).

Program video yang digunakan untuk mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif ini berbentuk VCD yang dapat disajikan baik melalui televisi maupun komputer. Sebelum berkembang teknologi *compact disc*, awalnya video dibuat dalam bentuk video kaset. VCD sebagai kelanjutan dari perkembangan teknologi video kaset mempunyai keunggulan dari sisi kualitas gambar dan suara yang lebih baik dibandingkan dengan video kaset. Namun demikian VCD mempunyai kelemahan juga, yaitu hanya dapat diputar sedangkan video kaset selain dapat diputar juga dapat digunakan untuk merekam (Rao, 2001).

Ada beberapa pertimbangan mengapa program video digunakan dalam pendidikan, yaitu dapat menampung data penting secara efisien dalam berbagai bentuk, dapat digunakan sebagai sumber belajar di mana pembelajar dapat menggunakannya untuk keperluan khusus, dan guru dapat menggunakan program video untuk menunjukkan bagian atau sekuen gambar tertentu yang dibutuhkan pembelajar (Rao, 2001). Program video juga mampu menyediakan beragam pengalaman pada peserta didik, misalnya mendemonstrasikan kegiatan praktikum, eksperimen atau materi pelajaran yang bersifat keterampilan; menyediakan berbagai informasi berdasarkan sumber atau kenyataan kehidupan yang nyata; dan menggantikan kegiatan studi lapangan (Andriani, 2003).

Efektifitas penggunaan media audio visual termasuk video idealnya memenuhi beberapa kriteria, seperti konsep dan gagasan disajikan satu-persatu, perangkat yang dipilih berkualitas secara teknis dan estetis, musik yang dipilih sesuai dan menyentuh perasaan untuk penyajian, penggunaan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme, tidak terlalu banyak narasi, serta gambar yang dapat berbicara sendiri dan penggunaan lebih dari satu suara dalam narasi yang membuat penyajian lebih dinamis (Arsyad, 1997). Jadi berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, salah satu aspek yang dapat dievaluasi dari video adalah masalah kualitas perangkat media secara teknis dan estetis. Walter & Hess (1984) memberikan beberapa kriteria untuk mengevaluasi kualitas video, yaitu dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, serta kualitas instruksional.

Aspek kualitas yang pertama kualitas isi dan tujuan, meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi peserta. Jadi pada aspek ini dapat dianalisis konsistensi kemampuan umum dan kemampuan khusus dengan paparan materi, keruntutan sajian materi, kejelasan dan kemudahan dalam memahami penyajian materi serta contoh dan ilustrasi yang mendukung pemaparan materi dan memadai (Universitas Terbuka, 2004b). Kualitas isi dan tujuan ini juga berkenaan dengan masalah narasi yang sangat menentukan isi suatu materi. Untuk memperkuat narasi biasanya diberikan visualisasi sehingga

materi dapat dicerna dengan baik. Narasi yang akan ditampilkan idealnya menggunakan bahasa yang baik dan benar, disampaikan secara runtut, dan tidak mengandung unsur dialek daerah atau istilah asing (Universitas Terbuka). Pada aspek ini juga harus terlihat kesesuaian materi dengan situasi peserta, dalam hal ini mahasiswa D-II PGTK-UT yang telah berpengalaman menjadi guru di TK.

Aspek kualitas yang kualitas teknis, meliputi tiga unsur utama, suara, visual, dan teks (Universitas Terbuka, 2003). Unsur pertama pada program video, suara, dapat berupa suara pelaku, suara musik, atau suara efek. Suara musik memegang peranan penting dalam video dan jenisnya beragam sesuai alur cerita. Musik dalam media non-cetak sangat membantu pengguna untuk dapat lebih memahami suatu materi yang disampaikan dan mengurangi rasa jenuh terhadap materi yang disajikan. Dalam pembelajaran secara umum pun musik sangat diperlukan. Musik akan membangkitkan reaksi otak kanan yang intuitif dan kreatif saat otak kiri bekerja dan berkonsentrasi sehingga dapat dipadukan dalam keseluruhan proses belajar. Musik yang sangat sesuai untuk belajar adalah jenis musik barok, misalnya musik hasil karya Bach dan Bethoven, yang mempunyai ketukan jelas yang akan merangsang kerja otak kanan (De Porter & Hernacki, 1999). Dalam program video, musik ini dapat berperan sebagai musik pembuka, musik latar, musik selingan, dan musik penutup (Universitas Terbuka). Untuk mengevaluasi musik pada program video, perlu dilacak apakah sudah terdapat musik pengenalan, musik selingan, dan musik yang digunakan mendukung pemaparan (Universitas Terbuka, 2004b). Menurut hasil penelitian Kurniati, Syarif, & Prabowo, (2004), musik dalam program video yang dikembangkan oleh Pusat Pengembangan Multimedia (P2M2) UT (sekarang Pusat Pengembangan Bahan Ajar Non-cetak atau PPBANC) belum dibuat sebagaimana mestinya untuk suatu program, yang ada hanya tempelan semata karena PP BANC belum mempunyai seorang penata musik secara khusus.

Unsur ke dua dalam program video yaitu visual. Bentuk visual sangat bervariasi, antara lain gambar hidup, animasi, dan grafis. Gambar hidup diperankan oleh para pelaku (manusia atau hewan) yang memperagakan hal tertentu sesuai kondisi dan situasi yang diinginkan alur cerita. Animasi yaitu gambar atau tulisan yang digerakkan dengan teknologi komputer. Sementara grafis adalah teks dan segala bentuk gambar diam seperti foto, lukisan dan lain-lain (Universitas Terbuka, 2003). Unsur visual dalam program video yang perlu dievaluasi adalah konsistensi gambar dengan materi, kesesuaian proporsi antara gambar dan tulisan, variasi visualisasi yang digunakan, dan contoh kejadian nyata, serta keberadaan *teaser* (cuplikan visualisasi yang menggambarkan masalah yang akan dibahas) di awal program. Salah satu bentuk visualisasi yang biasa digunakan adalah gambar hidup yang menghadirkan penyaji. Ahli materi, non ahli materi, atau penulis modul dapat menjadi penyaji. Hal yang perlu dievaluasi dari penyaji ini adalah kemenarikan penampilan, kebersihan dan kejelasan vokal, keluwesan dan tingkat kepercayaan diri, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta kejelasan artikulasi dan intonasi dan penggunaan kontak mata dengan pemirsa. (Universitas Terbuka, 2004b). Sebagian besar pengguna video di UT umumnya menginginkan penyaji yang menarik, komunikatif, menggunakan bahasa Indonesia yang baik, serta menguasai materi (Kurniati, Syarif, & Prabowo, 2004).

Unsur ke tiga dari program video, teks merupakan bagian dari visual dalam bentuk grafis berupa *caption*. *Caption* adalah tulisan, teks, atau bagan yang dapat dibaca di layar untuk dapat lebih menjelaskan materi yang ada dalam suatu program. *Caption* ini hendaknya dapat dibaca dengan mudah dan jelas, warna jelas, ukuran huruf memadai, jenis huruf sesuai, tampilan menarik, dan penayangan tidak terlalu cepat (Universitas Terbuka, 2004b). *Caption* pada video yang dibuat untuk mata kuliah tertentu di UT ternyata masih sulit dibaca karena ukuran dan jenis huruf tidak sesuai dan

ditayangkan terlalu cepat, meskipun warna sudah cukup baik. Berkenaan dengan proporsi tampilan penyaji, ilustrasi dan *caption*, sebagian besar pengguna video di UT juga menginginkan tampilan ilustrasi dan *caption* yang sama banyaknya dengan tampilan penyaji (Kurniati, Syarif, & Prabowo, 2004). Satu hal yang juga cukup penting berkaitan dengan kualitas teknis dari video untuk pembelajaran adalah masalah durasi atau waktu tayang. Waktu tayang ini bergantung pada isi dan jenis penggunaan. Sebuah program video pembelajaran sebaiknya dibatasi durasinya antara 20 sampai 30 menit saja (Alessi & Trollip, 2001). Dengan durasi 30 menit, sebuah VCD program pendidikan diasumsikan akan dapat dicerna dengan baik serta tidak melelahkan mata atau membosankan pengguna.

Aspek kualitas yang ke tiga, kualitas instruksional, meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dampak pada peserta, serta dampak bagi pemberi materi dan pengajarannya. Jadi kualitas intruksional ini dapat dilihat dari unsur ke empat program video, yaitu interaksi. Interaksi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, misalnya penyaji mengajak mahasiswa melakukan latihan pengucapan kata atau mengikuti gerakan tertentu (Universitas Terbuka, 2003). Selain itu, sesuai dengan pendapat Walter & Hess (1984), perlu diselidiki apakah materi dalam video tersebut akan membangkitkan motivasi belajar mahasiswa, membantu mereka dalam memahami materi perkuliahan, meningkatkan perhatian mahasiswa pada materi perkuliahan, membantu dalam meningkatkan praktek mengajar mahasiswa dalam kesehariannya sebagai guru, memotivasi mahasiswa untuk berdiskusi, didukung dengan ilustrasi musik yang memotivasi mempelajari video, atau dilengkapi dengan ilustrasi secara umum yang membantu pemahaman materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas video yang difokuskan pada tiga aspek, yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, dan kualitas instruksional. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis dengan jenis survei pendidikan. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah kuesioner berupa pertanyaan tertutup, dengan populasi seluruh mahasiswa D-II PGTK UT tahun 2004/2005 semester 2005.1 pada UPBJJ Jakarta yang berjumlah 85 orang. Penelitian menggunakan sampel jenuh. Dari jumlah tersebut, kuesioner yang kembali sebanyak 68 buah (80%). Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas Isi dan Tujuan Program Video Metode Pengembangan Kognitif

Hasil survei kualitas isi dan tujuan program video Metode Pengembangan Kognitif diberi peringkat SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju), dan TM (tidak memilih). Rekapitulasi hasil dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil survei kualitas isi dan tujuan program video tersebut dievaluasi dengan menggunakan kriteria "Kurang" (skor 1,0 – 2,0), "Cukup" (skor 2,1 – 3,0), dan "Baik" (skor 3,1 – 4,0).

Dari Tabel 1 tampak bahwa dari sisi kualitas isi dan tujuan, secara umum mahasiswa memberikan penilaian "Cukup" terhadap seluruh program video Metode Pengembangan Kognitif, baik dari aspek materi, ilustrasi, maupun penyaji/pembicara tamu. Tentang penyaji, terlihat bahwa semua butir dinilai "Cukup" oleh mahasiswa, tidak ada yang dinilai bagus. Oleh karena itu aspek ini masih perlu ditingkatkan. Sesuai dengan standar yang telah ditetapkan UT, idealnya seorang penyaji dapat tampil menarik, luwes, meyakinkan, vokalnya bersih dan jelas, bahasanya komunikatif, artikulasi dan intonasinya jelas, serta melakukan kontak mata dengan pemirsa. Pada video ini

penilaian terhadap aspek penyaji dari berurut dari yang paling rendah adalah gaya bahasa yang komunikatif, penguasaan terhadap materi, penggunaan bahasa yang baik dan benar, dan penampilan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kurniati, Syarif & Prabowo (2004) yang menyatakan bahwa responden beranggapan penyaji kurang menarik dan tidak menguasai materi, sementara dari sisi bahasa dan intonasi sudah bagus. Penilaian bahwa penyaji kurang komunikatif dapat terjadi jika mahasiswa membandingkannya dengan acara-acara pendidikan di media televisi yang memang dikemas selain mendidik juga harus menghibur. Sedangkan video ini dibuat lebih karena unsur mendidik dari pada menghibur, sehingga mungkin terdapat kesan gaya bahasa penyaji monoton, tidak komunikatif. Sementara penilaian mahasiswa bahwa penyaji terlihat kurang menguasai materi mungkin karena pada tayangan video tersebut ada penyaji yang tampak sekali-kali melihat ke naskah, meskipun penyaji adalah seorang ahli materi. Penyaji yang dipilih dari ahli materi ini sudah sesuai dengan pedoman dari UT yaitu bahwa penyaji dapat diambil dari ahli materi, non ahli materi, atau penulis modul.

Tabel 1. Hasil Survei Kualitas Isi dan Tujuan Program Video Metode Pengembangan Kognitif

Butir	SS=4	S=3	TS=2	STS=1	TM=0	Skor	Rerata
A. Materi video							
1. Bagian materi tersusun koheren	1	26	32	1	8	147	2.16
2. Materi video disampaikan menarik	10	53	4	0	1	207	3.04
3. Materi video sistematis	5	60	3	0	0	206	3.03
4. Materi video tidak bertentangan dengan BMP	6	41	17	1	3	182	2.68
5. Materi video sudah tepat	6	33	26	0	3	175	2.57
6. Materi video sesuai kurikulum	11	53	4	0	0	211	3.10
7. Ada kesimpulan di akhir program	8	46	12	0	2	194	2.85
Rerata aspek materi video							2,78
B. Ilustrasi Video							
1. Ilustrasi bervariasi	4	62	2	0	0	206	3.03
2. Materi video dilengkapi ilustrasi	2	59	2	0	5	189	2.78
3. Ilustrasi sesuai perkembangan jaman	6	48	11	1	2	191	2.81
4. Ilustrasi sesuai materi video	7	55	5	1	0	204	3.00
5. Ilustrasi tidak lokal, dapat ditemui di berbagai tempat	3	40	21	2	3	176	2.59
6. Jenis musik sesuai materi program	4	60	3	0	1	202	2.97
Rerata aspek ilustrasi video							2,86
C. Penyaji/Pembicara tamu							
1. Penyaji menggunakan bahasa yang baik dan benar	6	49	9	4	0	193	2.84
2. Gaya bahasa penyaji komunikatif	3	50	13	0	2	188	2.76
3. Pembicara tamu menguasai materi	6	44	17	1	0	191	2.81
4. Pembicara tamu berpenampilan menarik	3	59	6	0	0	201	2.96
Rerata aspek penyaji/pembicara tamu							2,84
Rerata kualitas isi dan tujuan							2,83
Jumlah	47	394	90	5	8		

Sementara itu untuk ilustrasi video meski secara umum sudah lebih baik nilainya dari pada aspek penyaji tetapi masih perlu mendapat perhatian. Ilustrasi visual pada video berupa gambar hidup dalam bentuk drama. Video ini sudah mencoba menggambarkan keterampilan tertentu sesuai

tuntutan mata kuliah, sesuai dengan pendapat Andriani (2003). Ini terlihat dengan butir kesesuaian ilustrasi materi video yang dinilai bagus oleh mahasiswa. Menurut aturan UT (2004b), visualisasi yang digunakan bervariasi dan banyak contoh dalam kejadian nyata. Untuk visualisasi yang bervariasi sudah dapat ditemukan pada video ini, dan mendapatkan nilai bagus dari mahasiswa. Namun visualisasi yang diberikan cukup sulit mencari contoh nyata, hanya terdapat di daerah tertentu saja. Ini sesuai dengan pendapat responden yang hanya menilai cukup pada butir ilustrasi yang tidak lokal dan dapat ditemui di berbagai tempat. Hal ini karena *setting* ilustrasi pada video tersebut menggunakan Taman Kanak-kanak (TK) yang sudah cukup mapan dengan fasilitas yang memadai sementara sebagian besar TK di Indonesia kondisinya tidaklah demikian. Ilustrasi lainnya yang mendapatkan nilai "Cukup" adalah tentang jenis musik yang digunakan, dinilai belum sesuai dengan materi yang disampaikan. Jika mengikuti De Porter & Hernacki (1999) maka seharusnya musik yang digunakan adalah musik barok. Namun penggunaan musik ini untuk sebuah video pembelajaran masih memerlukan kajian lebih dalam lagi karena pada umumnya musik barok tidak bermelodi riang namun mempunyai ketukan-ketukan yang jelas.

Kualitas Teknis Program Video Metode Pengembangan Kognitif

Hasil survei untuk aspek kualitas teknis program video Metode Pengembangan Kognitif pada mahasiswa Program D-II PGTK-UT UPBJJ Jakarta disajikan pada Tabel 2.

Dalam mendeskripsikan hasil survei kualitas teknis, digunakan kriteria yang sama dengan yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas isi. Secara umum Tabel 2 memperlihatkan bahwa responden menilai "Cukup" untuk seluruh aspek kualitas teknis program video, kecuali pada aspek penyaji yang dinilai "Baik". Secara terperinci, terlihat bahwa kualitas teknis program video Metode Pengembangan Kognitif tersebut sudah baik dalam aspek penyaji materi (yaitu tentang suara dan intonasinya). Sedang pada aspek waktu tayang video masih dianggap "Kurang". Program video tersebut sudah menggunakan suara asli dengan mutu rekaman yang cukup bagus, dan menggunakan lebih dari satu suara. Ini sesuai dengan pendapat Arsyad (1997) bahwa suara asli diperlukan dalam video untuk memberikan bayangan kondisi yang nyata, meskipun naratornya sendiri tidak terlihat. Narasi yang dilengkapi visualisasi tanpa terlihatnya narator justru merupakan salah satu bentuk video yang disarankan oleh Alessi & Trollip (2001). Sementara adanya suara lebih dari satu menyebabkan video terkesan dinamis sesuai dengan pendapat Arsyad.

Musik yang disajikan pada program video Metode Pengembangan Kognitif adalah *instrumentalia* lagu perjuangan yang tidak berhubungan dengan narasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati, Syarif, & Prabowo (2004) bahwa musik dalam video yang dibuat oleh PPBANC UT belum memenuhi kriteria yang ditetapkan karena PPBANC UT belum mempunyai seorang penata musik secara khusus, seperti yang dimiliki para produser video profesional lainnya.

Sementara itu, tentang *caption* pada program video Metode Pengembangan Kognitif secara umum dinilai "Cukup" namun masih perlu diperbaiki karena meskipun ukuran huruf sudah memadai, pilihan warna dan waktu tayang tulisan masih kurang. Pada video ini jumlah *caption* masih sangat sedikit, seharusnya tidak hanya *caption* berisi nama dan profesi penyaji dan judul program serta intro tetapi materi yang ada dapat dibuatkan butir pentingnya dengan *caption* sehingga tidak hanya mengandalkan narasi. Ini sesuai dengan pendapat Arsyad (1997) bahwa dalam video sebaiknya tidak terlalu banyak narasi tetapi biarkan pemirsa mencerna sendiri dari gambar dan tulisan yang ada. Hal ini juga diperkuat dengan masukan responden pada penelitian lain yang menginginkan tampilan ilustrasi dan *caption* sama banyaknya dengan tampilan narasi.

Tabel 2. Hasil Survei Kualitas Teknis Program Video Metode Pengembangan Kognitif

Aspek yang Dinilai	SS=4	S=3	TS=2	STS=1	TM=0	Σ Skor	Rerata
A. Penyaji Materi							
1. Suara bersih dan jelas	21	43	3	0	1	219	3.22
2. Tingkat suara konstan	10	48	8	0	2	200	2.94
3. Intonasi jelas	14	50	3	0	1	212	3.12
Rerata aspek penyaji materi							3,09
B. Ilustrasi Visual							
1. Disain cover menarik	1	40	14	7	6	159	2.34
2. Warna jelas dan kontras	9	50	7	0	2	200	2.94
3. Tulisan mudah dibaca, warna jelas	0	30	34	2	2	160	2.35
4. Tulisan mudah dibaca, ukuran huruf sedang	1	37	27	0	3	169	2.49
5. Tullisan mudah dibaca, waktu tayang cukup	0	25	34	7	2	150	2.21
Rerata aspek ilustrasi visual							2,47
C. Ilustrasi audio							
1. Musik latar belakang sesuai narasi	6	55	4	0	3	197	2.90
2. Kombinasi animasi-musik-narasi-efek suara-visual tepat	4	56	6	0	2	196	2.88
Rerata aspek ilustrasi audio							2,89
D. Materi Video							
Waktu tayang memadai	0	13	38	14	3	129	1.90
E. Pendokumentasian							
1. Kemasan pembungkus tahan lama	3	27	31	5	2	160	2.35
2. Video dapat diputar di VCD/DVD player & komputer	18	39	6	0	5	201	2.96
3. VCD tidak mudah rusak	0	27	30	8	3	149	2.19
4. Tidak ada bagian tayangan yang tersendat-sendat	0	31	29	5	3	156	2.29
Rerata aspek pendokumentasian							2,45
Rerata kualitas teknis							2,56
Jumlah	87	571	274	48	40	2657	

Dari sisi pendokumentasian dan kemudahan penggunaan, program video Metode Pengembangan Kognitif ini meskipun dinilai "Cukup Baik" namun masih perlu ditingkatkan karena ada beberapa keluhan responden bahwa kemasan pembungkus mudah pecah, beberapa kepingan VCD rusak/tergores, dan ada VCD yang tidak dapat diputar pada alat pemutar tertentu. Sesuai dengan pendapat Arsyad (1997), seharusnya dipilih perangkat yang berkualitas baik secara teknis sehingga video tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal.

Tentang waktu tayang, sebenarnya program video ini sudah memenuhi standar yang disarankan oleh Alessi & Trollip (2001) yaitu berkisar antara 20 sampai 30 menit. Namun demikian masalah waktu tayang ini justru yang paling banyak mendapat masukan dari responden untuk ditambah sehingga dinilai kurang (dengan rerata 1,9). Diduga hal ini terjadi karena responden merasa masih banyak materi lain dalam BMP yang belum dibahas dalam program video.

Kualitas Instruksional Program Video Metode Pengembangan Kognitif

Hasil survei untuk aspek kualitas instruksional dari program video Metode Pengembangan Kognitif dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Survei Kualitas Instruksional Program Video Metode Pengembangan Kognitif

Butir	SS=4	S=3	TS=2	STS=1	TM=0	Skor	Rerata
1. Materi video membangkitkan motivasi belajar.	28	39	0	1	0	230	3.4
2. Materi video meningkatkan perhataan pada materi kuliah.	28	37	1	0	2	225	3.3
3. Materi video membantu lebih mudah memahami materi kuliah	25	40	3	0	0	226	3.3
4. Materi video membantu praktik mengajar	30	38	0	0	0	234	3.4
5. Materi video dapat dipahami sebelum mempelajari BMP	0	21	35	11	1	144	2.1
6. Materi video perlu dilanjutkan diskusi	18	50	0	0	0	222	3.3
7. Musik memotivasi mempelajari materi video	12	45	11	0	0	205	3.0
8. Ilustrasi membantu pemahaman pada materi video	7	37	22	1	1	184	2.7
Rerata kualitas instruksional							3,06
Jumlah	148	307	72	13	4	1670	

Berdasarkan Tabel 3 dan kriteria klasifikasi, dapat dijelaskan bahwa secara umum Program video Metode Pengembangan Kognitif dapat memenuhi kriteria yang diinginkan. Responden juga banyak yang menulis bahwa setelah menyimak program video Metode Pengembangan Kognitif tersebut merasa lebih mudah memahami materi BMP dan video tersebut meningkatkan motivasi belajar mereka. Program video ini membantu kesempatan belajar sekaligus praktek karena materi Metode Pengembangan Kognitif banyak yang menuntut praktek sehingga sulit jika hanya dipelajari dari BMP. Jadi responden menjadi lebih mudah belajar dan mengambil ilustrasi yang ada pada program video untuk praktek mengajarnya sendiri. Sedang untuk aspek lainnya yaitu program video dapat dipelajari sebelum mempelajari BMP dan ilustrasi membantu pemahaman, dianggap cukup oleh responden. Pada aspek kualitas instruksional ini tidak ada aspek yang dinilai kurang oleh responden.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah menyimak paparan hasil survei tentang kualitas program video Metode Pengembangan Kognitif maka dapat disimpulkan tiga hal sebagai berikut.

1. Dari sisi kualitas isi dan tujuan, program video Metode Pengembangan Kognitif dinilai cukup. Pada aspek kemenarikan, kesistematian, dan kesesuaian materi dengan kurikulum; serta variasi dan kesesuaian ilustrasi dengan materi video dinilai baik. Sedangkan pada aspek kualitas isi dan tujuan lainnya dinilai cukup oleh mahasiswa yaitu untuk aspek koherensi, kesesuaian dengan BMP, ketepatan materi; kelengkapan ilustrasi dan keberadaan kesimpulan di akhir program; kesesuaian ilustrasi dengan perkembangan jaman, keberadaan ilustrasi yang dapat ditemui di berbagai tempat, dan kesesuaian musik dengan materi program; serta penggunaan bahasa yang baik dan benar, komunikasi, penguasaan materi dan kemenarikan penampilan dari penyaji atau pembicara tamu. Pada kualitas isi dan tujuan ini tidak ada aspek yang kurang menurut mahasiswa. Untuk materi, penyajian sudah runtut dan dilengkapi dengan ilustrasi tetapi

masih dapat ditingkatkan dalam koherensi dan ketepatan materi, kesesuaian dengan BMP/kurikulum dan kesimpulan di akhir program. Untuk penyaji materi, masih perlu ditingkatkan dalam gaya bahasa yang komunikatif, penguasaan terhadap materi, penggunaan bahasa yang baik dan benar, dan penampilan karena semuanya hanya dinilai cukup. Sementara pada aspek ilustrasi secara umum sudah baik terutama dalam hal variasi dan memberikan penjelasan keterampilan tertentu, tetapi dalam hal adanya banyak contoh dalam kejadian nyata masih cukup sulit ditemukan. Jenis musik yang digunakan sebagai ilustrasi juga belum sesuai dengan paparan materi

2. Dari sisi kualitas teknis, program video Metode Pengembangan Kognitif dinilai cukup. Aspek penyaji materi (yaitu tentang suara dan intonasinya) dinilai baik dan aspek jumlah waktu tayang video masih dinilai kurang, sedang aspek lainnya yaitu tingkat suara yang konstan dari penyaji; ilustrasi visual dengan warna jelas dan kontras, disain cover yang menarik, dan tulisan *caption* yang berwarna jelas, ukuran huruf sedang dan waktu tayang *caption* cukup; ilustrasi audio dengan musik sesuai narasi dan kombinasi animasi-musik-narasi-efek suara-visual yang tepat; serta dalam hal pendokumentasian yaitu kemasan pembungkus yang tahan lama, video dapat diputar di berbagai jenis alat pemutar film, tidak mudah rusak, dan tayangan yang tidak tersendat-sendat, dinilai cukup. Tentang *caption* baik dari sisi ukuran huruf, warna, dan waktu tayangnya dapat ditingkatkan. Dalam hal pendokumentasian, kemasan pembungkus maupun kepingan VCD dinilai mudah rusak dan ada beberapa VCD yang tidak dapat diputar pada VCD *player* tertentu. Sementara untuk waktu tayang meskipun sudah memenuhi standar yang ditetapkan dianggap responden masih kurang sehingga perlu dicari alternatif pemecahannya.
3. Dari sisi kualitas instruksional, program video Metode Pengembangan Kognitif dinilai baik, terutama dalam hal membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan perhatian pada materi kuliah, membantu memahami materi kuliah, membantu praktik mengajar, musiknya memotivasi mempelajari materi video, dan merangsang diskusi lanjutan. Sedang untuk aspek lainnya yaitu video dapat dipelajari sebelum mempelajari BMP dan ilustrasi membantu pemahaman, dianggap cukup oleh mahasiswa. Pada aspek kualitas instruksional ini tidak ada aspek yang dinilai kurang oleh mahasiswa.

Saran

Berdasarkan pembahasan diajukan dua saran sebagai berikut.

1. Kepada Pengelola Program D-II PGTK-UT
 - a. Program video Metode Pengembangan Kognitif sangat diperlukan bagi mahasiswa untuk memudahkan mereka dalam memahami materi BMP dan mencapai standar kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah tersebut sehingga keberadaannya perlu dipertahankan.
 - b. Perlunya diadakan pemantauan terhadap kualitas program video secara periodik, baik melalui survei pada mahasiswa pengguna maupun pengambilan sampel video secara acak di berbagai UPBJJ.
 - c. Ada banyak masukan dari mahasiswa agar ilustrasi digambarkan lebih banyak lagi, dengan mengambil tema tertentu dan memfokuskan pada kegiatan belajar satu hari. Saran lainnya dari mahasiswa adalah agar materi lain dalam BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat dibuatkan program videonya. Saran ini perlu diperhatikan oleh pengelola.
 - d. Disarankan pada pembuatan program video selanjutnya dapat dimasukkan sesi umpan balik bagi mahasiswa sehingga ada unsur interaktif.

- e. Jika memungkinkan perlu dibuat program video Metode Pengembangan Kognitif volume ke dua karena menambah waktu tayang program video yang sudah ada.
2. Kepada PPBANC-UT
 - a. Program video Metode Pengembangan Kognitif perlu ditingkatkan kualitasnya dengan memperhatikan berbagai masukan yang telah disampaikan oleh para pengguna/mahasiswa.
 - b. Beberapa masukan dari mahasiswa tentang program video Metode Pengembangan Kognitif adalah jenis musik agar diganti dengan instrumentalia lagu anak-anak waktu tayang video ditambah agar memuat materi yang lebih banyak; dan peningkatan kualitas pendokumentasian video karena banyak yang gambar dan suaranya tersendat-sendat, kemasan pembungkus mudah patah, video tidak dapat diputar pada VCD *player* merk tertentu, dan disain *cover* yang dianggap kurang menarik.
 - c. Perlu dievaluasi prosedur penggandaan video, terutama jika melibatkan pihak dari luar UT karena banyaknya keluhan mahasiswa tentang kualitas fisik dari kepingan VCD tersebut.

REFERENSI

- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning; Methods and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Andriani, D. (2003). Pemanfaatan paket multimedia dalam sistem pembelajaran jarak jauh: Pengalaman Universitas Terbuka, dalam D. Padmo (Ed.), *Teknologi pembelajaran; Upaya peningkatan kualitas dan produktivitas sumber daya manusia*, hal. 177 – 195. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Arsyad, A. (1997). *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (1999). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan* (terjemahan Alwiyah Abdurrahman). Bandung: Kaifa.
- Kurniati, S., Syarif, E., & Prabowo, S. (2004). *Penelitian kualitas penyajian bahan ajar video interaktif Advanced Course Program Universitas Terbuka*. Jakarta: Pusat Produksi Multi Media Universitas Terbuka.
- Rao, V. K. (2001). *Media education*. New Delhi: A.P.H. Publishing Corporation.
- Universitas Terbuka. (2003). *Pedoman pengembangan bahan ajar audio/video*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. (2004a). *Naskah akademik Program D-II PGTK UT*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. (2004b). *Pedoman evaluasi program video*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. (2005a). *Panduan mahasiswa Program D-II PGTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. (2005b). *Pedoman tutorial bagi tutor Program D-II PGTK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Walter, D. F. & Hess, R. D. (1984). *Instructional software: Principles and prospectives for use*. Belmont: Wodsworth Publishing Company.