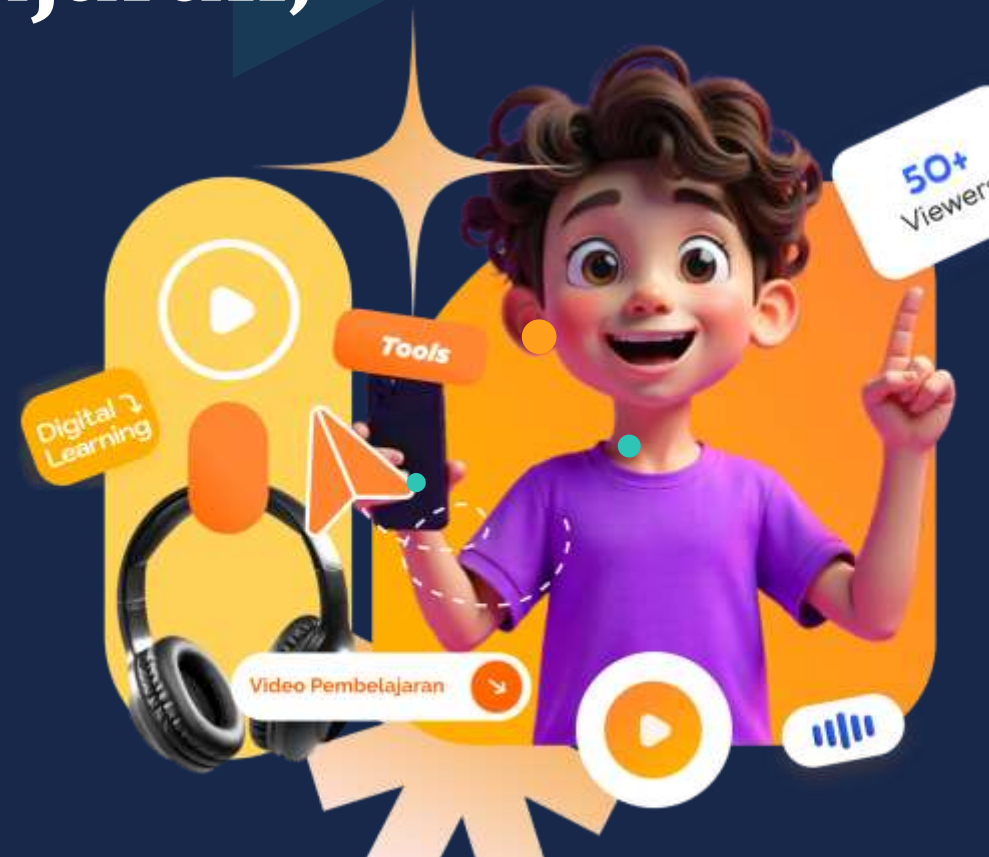


MATERI PEMBELAJARAN

Konsep Dasar Video Pembelajaran, Teori Belajar, dan Desain Instruksional dalam Video

Oleh Siti Nur Laila S.Kom., M.T.I.

Memahami video sebagai media belajar: landasan teori, prinsip kognitif, dan langkah desain instruksional yang efektif



Apa yang Akan Kita Pelajari



01

Konsep Dasar Video Pembelajaran

Definisi, karakteristik, jenis, serta kelebihan dan keterbatasannya

02

Teori Belajar yang Melandasi

Behaviorisme, kognitivisme (beban kognitif), konstruktivisme, dan teori multimedia

03

Desain Instruksional dalam Video

Model ADDIE dan prinsip desain video pembelajaran yang efektif

Apa itu Video Pembelajaran?

Video pembelajaran adalah media audio-visual yang dirancang secara sengaja untuk menyampaikan pesan, konsep, atau keterampilan tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berbeda dengan video hiburan, video pembelajaran memadukan unsur gambar, suara, teks, dan gerak yang disusun berdasarkan prinsip pedagogis — bukan sekadar estetika — sehingga mampu menjelaskan proses, menyederhanakan konsep abstrak, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

UNSUR UTAMA

- 1 Visual**
Gambar, animasi, dan teks di layar
- 2 Audio**
Narasi, musik, dan efek suara
- 3 Gerak (motion)**
Alur waktu yang menampilkan proses
- 4 Pesan Pedagogis**
Struktur isi mengikuti tujuan belajar

Karakteristik Video Pembelajaran

1 Fiksatif

Mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu peristiwa atau objek kapan saja dibutuhkan.

2 Manipulatif

Dapat mengubah durasi, kecepatan (slow motion/time-lapse), sudut pandang, atau ukuran objek sesuai kebutuhan belajar.

3 Distributif

Dapat diperbanyak dan disebarluaskan ke banyak peserta didik secara bersamaan dengan hasil yang konsisten.

4 Interaktif Potensial

Dapat dipadukan dengan kuis, jeda diskusi, atau tautan sehingga mendorong keterlibatan aktif.

Kelebihan dan Keterbatasan

KELEBIHAN

- ✓ Menyederhanakan konsep abstrak menjadi visual konkret
- ✓ Dapat diputar ulang sesuai kecepatan belajar masing-masing
- ✓ Menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus
- ✓ Menjangkau peserta didik dalam jumlah besar & jarak jauh
- ✓ Konsisten — kualitas penyampaian tidak berubah tiap tayang

KETERBATASAN

- ✗ Cenderung satu arah bila tidak dirancang interaktif
- ✗ Produksi berkualitas memerlukan waktu, biaya, dan keterampilan teknis
- ✗ Membutuhkan perangkat dan akses internet yang memadai
- ✗ Sulit menyesuaikan secara instan dengan pertanyaan peserta didik
- ✗ Berisiko membebani kognitif jika desainnya buruk

Jenis-Jenis Video Pembelajaran



Tutorial / How-to

Memandu langkah demi langkah suatu prosedur atau keterampilan



Animasi Konsep

Memvisualkan proses atau konsep abstrak yang sulit direkam langsung



Studi Kasus / Simulasi

Menyajikan situasi nyata untuk melatih pengambilan keputusan



Screencast

Merekam layar untuk mengajarkan penggunaan aplikasi/software



Video Ceramah (Lecture)

Merekam penjelasan pengajar, sering dipadukan slide



Micro-learning

Video singkat (1-5 menit) yang fokus pada satu topik spesifik

02

Teori Belajar yang Melandasi Video Pembelajaran

Behaviorisme · Kognitivisme · Konstruktivisme · Teori Multimedia Learning

Teori Behaviorisme

Tokoh: Pavlov, Watson, Skinner

Belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati, terbentuk melalui hubungan stimulus (rangsangan) dan respons yang diperkuat lewat pengulangan dan penguatan (reinforcement).

PENERAPAN DALAM VIDEO PEMBELAJARAN

- Memberi contoh (stimulus) yang jelas dan berulang
- Umpan balik/penguatan segera lewat kuis di dalam video
- Latihan bertahap (drill) dari sederhana ke kompleks



Teori Kognitivisme & Beban Kognitif (Cognitive Load)

Kognitivisme (Piaget, Bruner, Ausubel) memandang belajar sebagai proses mental aktif dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan mengambil kembali informasi. Sweller mengembangkan Cognitive Load Theory: kapasitas memori kerja (working memory) manusia terbatas, sehingga video harus dirancang agar tidak membebani kognitif secara berlebihan.



Beban Intrinsik

Kompleksitas alami materi itu sendiri — tidak bisa dihilangkan, hanya dikelola bertahap.



Beban Ekstraneus

Beban tambahan akibat desain yang buruk (elemen tidak relevan, tata letak membingungkan) — harus diminimalkan.



Beban Germane

Usaha mental untuk membangun skema pemahaman baru — justru perlu didorong dan didukung.

Teori Konstruktivisme

Tokoh: Vygotsky, Piaget, Bruner

Pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi sosial, dan konteks nyata. Peran pengajar bergeser menjadi fasilitator.

PENERAPAN DALAM VIDEO PEMBELAJARAN

- Studi kasus dan skenario dunia nyata sebagai konteks belajar
- Pertanyaan reflektif/jeda diskusi yang memancing peserta berpikir
- Tautan ke aktivitas lanjutan (proyek, forum, praktik mandiri)

ZONA PERKEMBANGAN PROKSIMAL (Vygotsky)

Video efektif berada di antara ‘yang sudah bisa dilakukan sendiri’ dan ‘yang belum bisa dijangkau’ — memberi scaffolding (penopang) secukupnya agar peserta didik naik ke level pemahaman berikutnya.

Teori Multimedia Learning (Mayer)

Richard Mayer: orang belajar lebih baik dari gabungan kata dan gambar (dual-channel) dibanding kata saja — inilah dasar ilmiah mengapa video efektif untuk belajar.

1 Multimedia

Kata + gambar lebih baik daripada kata saja

2 Kedekatan Ruang

Teks & gambar terkait diletakkan berdekatan

3 Kedekatan Waktu

Narasi & animasi terkait ditampilkan bersamaan

4 Koherensi

Hilangkan elemen menarik namun tidak relevan

5 Modalitas

Gambar + narasi lebih baik daripada gambar + teks

6 Redundansi

Hindari narasi identik dengan teks di layar

03

Desain Instruksional dalam Video Pembelajaran

Model ADDIE · Prinsip desain video yang efektif · Langkah produksi

Model ADDIE

Kerangka kerja sistematis yang paling umum digunakan untuk merancang video dan media pembelajaran.



Prinsip Desain Video Pembelajaran yang Efektif

1

Tujuan yang Jelas

Setiap video fokus pada satu-dua tujuan belajar yang spesifik dan terukur

2

Durasi Singkat & Terfokus

Idealnya 3-7 menit per topik agar sesuai rentang perhatian dan kapasitas memori kerja

3

Struktur Alur Naratif

Pembukaan yang menarik perhatian, isi runtut, dan penutup berupa rangkuman/refleksi

4

Visual Mendukung Narasi

Gambar dan animasi relevan, bebas dari elemen dekoratif yang mengganggu

5

Interaktivitas

Sisipkan pertanyaan, jeda refleksi, atau tautan aktivitas lanjutan

6

Aksesibilitas

Sediakan teks terjemahan/transkrip dan kontras visual yang memadai bagi semua peserta

Merangkai Ketiganya Menjadi Video Pembelajaran yang Bermakna

1

Konsep Dasar

Video pembelajaran adalah media audio-visual yang dirancang sengaja untuk tujuan belajar tertentu

2

Teori Belajar

Behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan teori multimedia menjadi landasan ilmiah desainnya

3

Desain Instruksional

Model ADDIE dan prinsip desain memastikan video efektif, tidak sekadar menarik secara visual

REFERENSI

Rujukan Utama

- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). Cognitive Load Theory. Springer.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). Instructional Technology and Media for Learning. Pearson.