

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PROTOZOA DAN MIKROALGA MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI PADA MATA KULIAH PROTISTA

Siti Nuraisyah¹, Miftah Farid¹, Rapsan¹, Anis Tri Fransiska¹, , Prita Asminitya Sari¹, Nadia Pratiwi¹, Ayu Ramayanti¹, Didimus Tanah Boleng¹, Eadvin Rosrinda¹, Dora Dayu Rahma Turista¹

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mulawarman

Received 2022-12-16

Revised 2023-01-15

Accepted 2023-03-01

Published 2023-04-30

Corresponding Author

Siti Nuraisyah

Nuraisyahsiti2207@gmail.com

Distributed under



CC BY-SA 4.0

ABSTRACT

Video media is a medium that provides information in the form of sound and visuals. Based on the results of observations obtained from biology education students who have received protist courses, the learning process is still centered on educators and textbooks or manuals, so students tend to be passive or lack interest and motivation to learn. Phenomena that are happening a lot at this time, for example when practicum activities take place only use manuals to find out how the activities will work, thus making some students not understand clearly the steps of the work being carried out. The purpose of this research is to increase student learning motivation in the Protist course. The application of videos can provide opportunities for students to collect information and make it easier to carry out learning activities. The subjects of this study were biology education students from class of 2019 and below with the condition that they had passed the protista course with a total of 55 respondents. The research instrument was conducted using qualitative and quantitative methods. The validity test results obtained had a significant value <0.05 , namely $0.000 < 0.05$ and the reliability test had a Cronbach's Alpha value of $0.821 > 0.70$. The conclusion obtained by video media is effective in helping the learning process.

Keywords:

Protozoa, Video, Media pembelajaran, Protista

1 PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi pada dasarnya dimaksudkan untuk memudahkan dalam melaksanakan kegiatan dikehidupan. Perubahan zaman yang terjadi seiring dengan berjalannya waktu diikuti dengan semakin majunya perkembangan teknologi seperti hadirnya teknologi digital. Perubahan teknologi digital yang terjadi berpengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya hubungan antara guru dengan siswa. Pembelajaran dengan cara tradisional atau konvensional pada era ini tidak menarik perhatian dan minat siswa. Pendidik sebagai pusat di dalam kelas cenderung kurang efisien saat digunakan untuk

11 | **How to cite this article (APA):** Nuraisyah, S., Farid, M., Rapsan¹, Fransiska, A.T., Sari, P.A., Pratiwi, N., Ramayanti, A., Boleng, D.T., Rosrinda, E., Turista, D.D.R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Protozoa dan Mikroalga Mahasiswa Pendidikan pada Mata Kuliah Protista. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), Halaman 11-21.
doi: <https://doi.org/10.32938/jbe.v8i1.3677>

memaparkan materi yang membutuhkan interaksi, perlu diadakan ide baru pendidik dalam menggunakan media yang digunakan agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat menarik peserta didik untuk belajar dengan media yang digunakan (Apriansyah, 2020).

Motivasi belajar dapat bermakna sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar sehingga tumbuh semangat untuk senantiasa belajar, baik dari dalam atau luar diri individu itu sendiri (Andriani, 2019). Motivasi merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak akan bekerja keras untuk belajar jika tidak mempunyai motivasi yang tinggi (Wibowo, 2017). Sama halnya saat ini, motivasi belajar yang rendah masih banyak terlihat pada peserta didik. Ditandai dari banyaknya peserta didik yang masih minim memahami cara kerja pada buku petunjuk praktikum mata kuliah Protista. Di samping itu, media yang hanya berupa buku teks membuat peserta didik cepat merasa jenuh serta kurang bersemangat saat pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukannya penerapan media pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu menumbuhkan serta menambah motivasi belajar peserta didik.

Media merupakan sumber belajar sehingga media pembelajaran dalam arti luas bisa dipahami sebagai orang, benda atau kejadian yang memungkinkan peserta didik menerima ilmu pengetahuan dan keterampilan. Umumnya, dalam proses belajar mengajar penerapan media pembelajaran mempunyai kegunaan, yakni pendidik akan menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk belajar, peserta didik akan mudah mengerti karena isi bahan pengajaran lebih jelas, dan kecakapan dalam pembelajaran akan mungkin terjadi serta tujuan pengajaran tercapai. Penggunaan media video selain menumbuhkan motivasi untuk belajar juga dapat menjadikan hasil belajar dari mahasiswa meningkat, hal ini sesuai dengan Audie (2019) yang menyatakan bahwa video dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik ataupun mahasiswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, yang mana saat meningkatnya motivasi belajar, maka hasil belajar akan meningkat pula. Menurut Supriadi (2019) menyatakan bahwa motivasi dalam pembelajaran merupakan dorongan atau kemauan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan oleh keseluruhan mahasiswa. Terdapat dua macam motivasi belajar yaitu: motivasi dari dalam, yakni mahasiswa memiliki dorongan dari dalam dirinya, dan motivasi dari luar yakni mahasiswa memiliki dorongan yang berasal dari luar dirinya. Metode dan media dalam mengajar yang lebih beragam dapat menambah keaktifan dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis video (Agustien et al., 2018).

Menurut Pritandhari (2015) bahwa hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton membuat peserta didik kurang berantusias. Hal tersebut hanya akan mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan instruktur. Maka dari itu, pendidik seharusnya dapat menarik minat peserta didik dengan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga peserta didik dapat memahami apa yang diajarkan dengan mudah.

Media video ialah media yang menayangkan penjelasan dalam bentuk suara yang bisa didengar dan visual yang dapat dilihat (Agustien et al., 2018). Adanya penayangan video, peserta didik memanfaatkan sistem indera paling banyak dibandingkan dengan alat bantu

lain. Berdasarkan pemerolehan hasil belajar yang didapatkan Nurwahidah et al., (2021) bahwa dengan indera pandang sekitar 75%, indera dengar 13%, dan indra lainnya 12%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada mahasiswa pendidikan biologi yang sudah mendapatkan mata kuliah protista, bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan saat ini masih berpusat pada pendidik dan buku teks ataupun buku petunjuk, sedangkan siswa cenderung mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru serta tidak menangkap dengan baik materi yang dijelaskan. Fenomena yang banyak terjadi saat ini, contohnya saat kegiatan praktikum berlangsung hanya menggunakan buku petunjuk saja untuk mengetahui cara kerja kegiatan yang akan dilakukan, sehingga membuat beberapa mahasiswa kurang memahami secara jelas langkah-langkah kerja yang dilakukan. Hadirnya media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran, dapat membantu peserta didik dan merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan. Dibandingkan sumber belajar lain seperti buku petunjuk praktikum, penggunaan media video ini akan memiliki daya tarik yang lebih tinggi (Rosanaya & Fitriyati, 2021) (Anggriani et al., 2022).

Hasil penelitian Gusmania dan Wulandari yang dilakukan pada tahun 2018 menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media seperti video, dapat dinyatakan efektif daripada tidak memanfaatkan media. Pendidik sebagai fasilitator harusnya memanfaatkan dan menerapkan media dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlunya eskplorasi dari setiap pendidik tentang bagaimana memastikan dan menentukan media pembelajaran supaya target tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya. Adanya hal tersebut, maka peneliti menyelenggarakan penelitian ini, yang bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan menarik minat belajar peserta didik (Tafonao, 2018).

2 METODE

Penelitian yang dilakukukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan di lokasi program studi pendidikan biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2019 ke bawah dengan syarat telah lulus mata kuliah protista dengan responden sebanyak 55 orang. Teknik pengumpulan data dengan cara pengisian kuisisioner. Kuisisioner penilaian sudah melalui uji validitas dan reabilitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif sehingga diperoleh nilai presentase pengaruh media video terhadap efektivitas dan motivasi mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Alat yang digunakan pada penelitian ini, yaitu IBM SPSS Statistics 25, aplikasi editor berupa *Kine Master* versi 2.13.85-1 dan *CapCut* Versi 7.3.0.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Validitas

Pengujian validitas umumnya digunakan untuk menguji apakah tidak valid ataupun valid pada suatu pertanyaan untuk mendapat hasil yang sinkron dengan tujuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kurniawan (2018) bahwa Uji validitas suatu pertanyaan digunakan untuk menemukan sejauh mana indikator-indikator yang digunakan menghasilkan konsep yang dapat mewakili variabel yang dibuat dalam penelitian. Data

tersebut bisa dikatakan sah atau valid bila soal atau pertanyaan di kuesioner yang dibagikan bias memperlihatkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Sehingga diperoleh hasil berikut:

| No. | Pertanyaan | Sig. | Keterangan |
|-----|--|--------------|------------|
| 1 | apakah video pembelajaran ini membantu anda memahami materi yang disampaikan? | 0.000 < 0.05 | Valid |
| 2 | Apakah video pembelajaran ini dapat menambah semangat anda untuk belajar protista? | 0.000 < 0.05 | Valid |
| 3 | Apakah video pembelajaran ini dapat menarik minat anda untuk belajar protista? | 0.000 < 0.05 | Valid |

Nilai signifikansi < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 dinyatakan valid. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Janti (2014) bahwa suatu variabel data soal atau pertanyaan dapat dikatakan valid (sah) jika hasil variabel pertanyaan tersebut memiliki korelasi secara signifikan dengan hasil total.

b. Reliability

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji konsistensi suatu butir pertanyaan yang ada dalam suatu kuisisioner. Hal ini sesuai pernyataan Kurniawan (2018) yang menyatakan bahwa reliabilitas adalah uji konsistensi setiap butir pertanyaan didalam suatu instrument. Penggunaan uji reliabilitas pada SPSS umumnya akan diperoleh hasil akhir berupa cronbarch's alpha yang pada hakikatnya nilai alpha harus lebih besar dari nilai reliabilitas yang di tetapkan dihubungkan dengan banyaknya jumlah butir pertanyaan yang ada pada kuisisioner. Uji reliabilitas dari pertanyaan diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Reabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .821 | 3 |

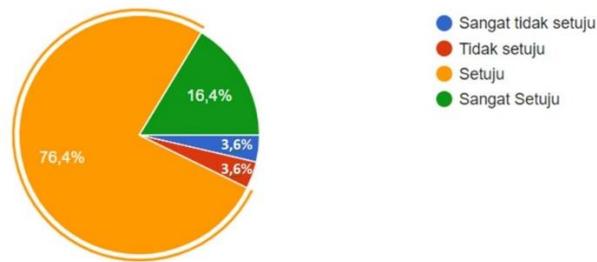
$F_{hitung} > 0.70$, yaitu $0.821 > 0.70$, maka memiliki reliabilitas yang tinggi. Menurut Deke (2020) bahwa reabilitas dari suatu instrumen penelitian dapat dikatakan tergolong tinggi apabila hasil koefisien dari Cronbach's Alpha lebih dari atau sama dengan 0,70.

c. **Tabel 2.** Kriteria Skor Berdasarkan Skala Likert

| Kriteria | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat tidak setuju | 1 |
| Tidak setuju | 2 |
| Setuju | 3 |

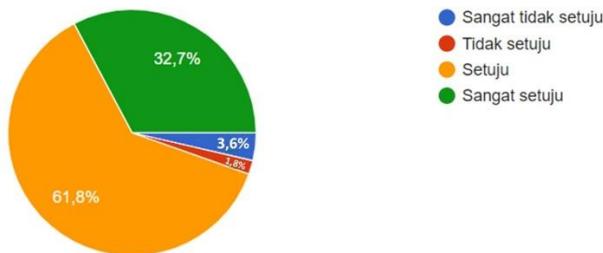
d. Presentase respon responden terhadap video pembelajaran

- 1) Apakah video pembelajaran ini membantu anda memahami materi yang disampaikan?



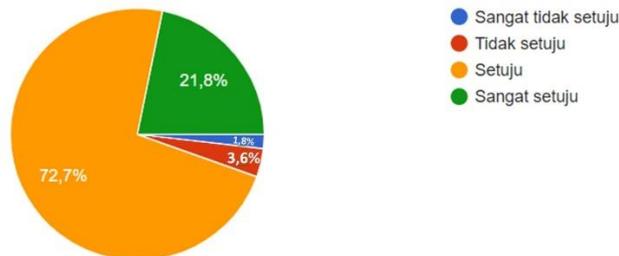
Gambar 1. Presentase reponden terhadap pertanyaan 1

- 2) Apakah video pembelajaran ini dapat menambah semangat anda untuk belajar protista?



Gambar 2. Presentase reponden terhadap pertanyaan 2

- 3) Apakah video pembelajaran ini dapat menarik minat anda untuk belajar protista?



Gambar 3. Presentase reponden terhadap pertanyaan 3

Menurut Parlindungan (2020) media vidio pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau media yang meliputi pesan-pesan dari pembalajaran. Vidio tersebut sebagai merupakan alternatif yang masuk kategori media audio visual yang mengandung unsur gerak didalamnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, serta mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran contohnya praktikum. Selain berguna dalam proses pembelajaran, media audio visual berupa video juga dapat digunakan sebagai pedoman mahasiswa yang dapat diakses kapan saja dibutuhkan. Pada penelitian ini, media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan metode pengembangan 4 dimensi, yang meliputi beberapa tahapan, yaitu tahap definisi, rancangan, tpengembangan, dan tahap penyebaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Putri (2021) bahwa video sebagai media belajar memiliki karakteristik yakni video harus mampu menarik minat peserta didik ataupun mahasiswa yang menontonnya, sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, memiliki visual yang lebih jernih, tidak bergantung pada media lain, video dengan resolusi tinggi dan jelas sehingga penggunaanya dapat menikmati visuak yg lebih nyata, sangat mudah diakses dimana saja dan kapan saja, serta dapat digunakan secara kelompok maupun individual.

Dalam proses pembuatan audio visual berupa video sebagai media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip multimedia yang digunakan dalam pengambilan video. Prinsip-prinsip tersebut sesuai dengan pernyataan Adisasongko (2020) diantaranya: (1) pengambilan video disarankan agar lebih fokus ada satu topik bahasan agar memudahkan peserta didik maupun mahasiswa dalam memahami maksud dari video tersebut, (2) durasi dari suatu video harus pendek atau tidak terlalu kepanjangan yang dapat memakan waktu (3) penjelasan dari video mengandung proses penyelesaian suatu masalah yang harus disampaikan dengan teliti dan rinci, padat, jelas, dan konkret, dan (4) kualitas audio dan visual yang disajikan di dalam suatu video harus memiliki kualitas yang jelas agar selain menarik minat penonton juga agar dapat pencapaian dalam penyampaian tujuan.

Penelitian ini memanfaatkan penggunaan pengukuran skala Likert karena pengukuran likert merupakan skala pengukuran yang paling mudah digunakan. Pranatawijaya (2019) menyatakan skala Likert merupakan skala pengukuran yang digunakan sebagai tingkat penukuran terhadap suatu persepsi, perilaku, argument orang, suatu peristiwa atau fenomena sosial yang terjadi. Budiaji (2013) bahwa dalam pengukuran skala likert, terdapat beberapa pertanyaan yang mampu mengukur sikap dan pendapat seseorang. Individual akan diarahkan untuk memilih salah satu dari 5 pilihan yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan sangat tidak setuju dalam setiap pertanyaan.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji validitas dari 42 responden dengan 3 pertanyaan, pada pertanyaan pertama, kedua dan ketiga didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih dari 0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa ketiga pertanyaan tersebut dapat dinyatakan valid (sah). Pada uji reliabilitas yang dilihat dari hasil Cronbach's Alpha didapatkan 0,821 yang mana lebih besar dari 0,70 maka dapat dinyatakan pertanyaan memiliki reliabilitas yang tinggi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mujianto (2019) bahwa suatu hasil dari instrumen penelitian dapat dinyatakan pertanyaan memiliki reliabilitas yang tinggi jika hasil dari nilai Cronbach's Alpha lebih besar atau sama dengan 0,70. Sehingga membuktikan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan adanya video sebagai salah satu metode penyampaian informasi yang tepat yang dapat digunakan sebagai media ajar pengganti media lain dan dapat dimanfaatkan sebagai pedoman mahasiswa dalam melakukan proses belajar.

Kriteria penilaian yang didapatkan pada penelitian ini yaitu menggunakan pengukuran skala Likert dapat dilihat bahwa pada nilai 1 dengan tingkatan sangat tidak setuju, nilai 2 dengan tingkatan tidak setuju, nilai 3 dengan tingkatan setuju, dan nilai 4 dengan tingkatan sangat setuju. Berdasarkan kriteria pengadaaan video yang ditinjau dari hasil kuisioner didapatkan presentase 0-25% dengan kategori sangat tidak setuju didapatkan sebanyak 1 responden, presentase 26-50% dengan kategori tidak setuju yaitu sebanyak 2 responden, presentase 51-75% dengan kategori setuju sebanyak 19 responden, dan presentase 76-100% dengan kategori sangat setuju sebanyak 20 responden. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video praktikum mata kuliah Protista ini mudah dipahami, dapat membantu sebagai acuan identifikasi, dan cukup efektif menjadi pedoman serta dapat menarik minat mahasiswa dalam melaksanakan pengidentifikasian. Yuanta (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan media video yang sesuai mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena didalam video mengandung audio visual yang jelas sehingga peserta

didik dapat menyimak dan melihat gambar yang jelas. Selain itu, kemampuan pada audio visual berupa video dapat mengandung informasi bagi pengguna, menjelaskan suatu proses, menerangkan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami, mengajarkan keterampilan, meringkas atau memperpanjang waktu serta mampu mempengaruhi sikap.

Berdasarkan jawaban responden terhadap video pembelajaran untuk pertanyaan pertama yaitu tentang memahami materi yang di sampaikan didapatkan 76,4% setuju, 16,4% sangat setuju, 3,6% setuju dan tidak setuju. Untuk pertanyaan kedua mengenai apakah video dapat menambah semangat untuk belajar protista didapatkan 61,8% setuju, 32,7% sangat setuju, 3,6% sangat tidak setuju dan 1,8% tidak setuju. Pertanyaan ketiga mengenai apakah video pembelajaran ini dapat menarik minat untuk belajar protista didapatkan 72,7% setuju, 21,8% sangat setuju, 3,6% tidak setuju dan 1,8% sangat tidak setuju. Berdasarkan perolehan jawaban didapatkan bahwa sebagian besar mahasiswa setuju untuk diadakan penggunaan media video sebagai salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Fatmawati (2018) menyatakan bahwa media audio visual berupa video merupakan cara yang dapat digunakan dosen dalam penyampaian materi sehingga mudah dipahami dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan kuisisioner bertujuan untuk mengetahui respon dari responden atau mahasiswa. Hal ini Syofian (2015) juga mengatakan bahwa dalam kegiatan penelitian pengumpulan data melalui kuisisioner merupakan salah satu cara yang sangat berguna dan menjadi alternatif untuk membantu dalam mengumpulkan informasi yang yang dibutuhkan secara cepat, akurat dan tepat waktu.

Setelah peserta didik melihat video tutorial, diharapkan video tutorial tersebut dapat lebih meningkatkan minat dan membantu mahasiswa untuk melakukan dan memahami praktikum pada mata kuliah Protista, yang menurut Putri dkk (2021) menyatakan bahwa dalam penggunaan audio visual berupa video merupakan cara praktis dan efektif yang digunakan sebagai alternatif untuk media pembelajaran. Terdapat beberapa manfaat dari suatu video sebagai media yang diantaranya: (1) mampu menumbuhkan motivasi pada mahasiswa; (2) maksud dari topik bahasan yang disampaikan akan menjadi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa; dan (3) diharapkan adanya pemahaman serta pencapaian dari maksud tujuan yang disampaikan. Peningkatan minat belajar pada mahasiswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu menurut Tafonao (2018) bahwa faktor yang dasar yang dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar pada mahasiswa yaitu faktor penguat atau pendorong yang ada di dalam diri individual itu sendiri dalam melakukan tindakan dalam meningkatkan belajar, faktor motivasi sosial yakni suatu dorongan yang didapatkan individual untuk melakukan tindakan atau aktivitas yang dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya contohnya seperti kerja kelompok sesama individu, faktor emosional yaitu timbulnya perasaan suka atau tidak suka dalam suatu pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar. Menurut Widiyanto (2017) bahwa salah satu faktor peningkatan minat mahasiswa pada pembelajaran juga dipengaruhi salah satu faktor yaitu penerapan metode dalam suatu pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam beraktivitas pada proses belajar. Media video juga mampu menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, hal tersebut dikarenakan penggunaan video dapat menimbulkan kreativitas serta inovasi terbaru untuk memberikan

sebuah ide dalam pembelajaran (Fath, 2021). Penerapan video tutorial praktikum dapat memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengumpulkan informasi dan mempermudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Video media pembelajaran juga memiliki keunggulan dan kekurangan dalam proses belajar. Kelebihan video dalam media pembelajaran dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya menurut Adisasongko, (2020) dan Putri (2021) yaitu diantaranya : (1) audio visual berupa video sangat jelas dalam memberikan gambaran dari suatu kejadian dan prosedur langkah-langkah yang mengandung suatu gerakan, (2) pengguna video dapat dipercepat maupun diperlambat pada saat penonton belum bisa memahami maksud dari penyampaian pesan sehingga materi yang disampaikan akan lebih jelas dan dipahami, (3) video biasanya mengandung beberapa animasi untuk menggambarkan sebuah materi yang acak dan bergerak, (4) video merupakan salah satu alat yang akan lebih menarik perhatian serta minat peserta didik karena didalamnya mengandung media visual yang bergerak, audio, serta teks, (5) penggunaan video akan lebih mudah diakses dan didapatkan oleh peserta didik, dan (6) video menjadi alternatif utama dalam menggantikan kegiatan belajar secara langsung. Dari video tersebut peserta didik atau mahasiswa dapat berlatih untuk mengembangkan kreatifitasnya, merangsang keaktifan dalam beraktivitas, menampilkan pesan dan informasi yang baik, menimbulkan motivasi belajar, mengatasi permasalahan terkait keterbatasan dalam belajar, menampilkan informasi yang lebih efektif dan efisien yang tidak bisa diperoleh dari media lainnya, dapat mengukur seberapa baik hasil belajar peserta didik. Penyampaian materi menggunakan video merupakan salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar pada mahasiswa

4 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian bahwa semua responden setuju untuk menggunakan media yaitu video pembelajaran sebagai sarana atau alternatif untuk meningkatkan pemahaman serta minat dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan uji validitas yang memiliki nilai signifikan, yaitu $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ dan uji reabilitas yang memiliki nilai Cronbach's Alpha $0,821 > 0,70$.

Saran

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan pertanyaan yang lebih beragam untuk menggali informasi lebih dalam mengenai manfaat media video dalam pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019*, 829–834.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19.

- <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., & Setiadi, D. (2022). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.430>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Budiaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Deke, O. (2020). Pengaruh Kinerja Guru Biologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Kabupaten Sumba Barat Daya. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.205>
- Fatmawati, E., Karmin, & Sulistiyawati, R. S. (2018). Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Pythagoras*, 7(1), 61–67. <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>
- Janti suhar. (2014). ANALISIS VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN SKALA LIKERT TERHADAP PENGEMBANGAN SI/TI DALAM PENENTUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENERAPAN STRATEGIC PLANNING PADA INDUSTRI GARMEN. *Snast, November*, 6.
- Mohd.Kurniawan DP1. (2018). PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN PERCETAKAN DIMAS KOTA PALEMBANG Mohd.Kurniawan DP 1. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Terapan*, 1, 33–48.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. www.journal.uniga.ac.id/135
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>:
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pritandhari, M. (2017). *JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* | 64. 5(1), 1–7.
- Putri, T. C., Sugiarti, Y., & Suryadi, G. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edufortech*, 6(2).

<https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39292>

- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- Supriadi, D. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matakuliah Metode Penelitian Mahasiswa Semester Genap Tahun 2018/2019 Dedi. *Jurnal Educate* |, 4(2), 97–99.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2020). *Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web*. Universitas Darma Persada, 1-8. November, 1–8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.
- Wibowo Tri. (2557). SURVEI MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA SMA/MA/SMK NEGERI KELAS XI SE-KECAMATAN KOTA PONOROGO. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1), 88–100.
- Widyanto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 118–129.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>