



Optimalisasi *Blended Learning* Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris di Universitas Udayana

Novita Mulyana

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana, Jalan Pulau Nias, Denpasar, Bali, 80114

Correspondence Email: novitamulyana@unud.ac.id

Abstract

This research and development (R&D) aimed to optimize the blended learning process of English Course which was conducted through a learning management system (LMS) named OASE. The English Course is of courses offered in Bachelor of English Study Program in Faculty of Humanities, Udayana University. This research was conducted by using ADDIE model of R&D. which consists of five steps namely analysis, design, development, implementation and evaluation. As the result, a tutorial video has been composed in order to improve the students' comprehension on one of the topics taught in this course, namely Plagiarism and ways to avoid it. The result of this research indicates that the tutorial video, the product of this R&D, integrated with the LMS OASE, is able to improve the students' comprehension on plagiarism and ways to avoid it as well as enable the students to do self-study better in this pandemic situation.

Keywords: *blended learning, LMS, research and development, tutorial video*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses *blended learning* melalui *learning management system (LMS) OASE* pada mata kuliah bahasa Inggris di Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan pengembangan media pembelajaran yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dikembangkan sebuah video pembelajaran guna meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah Bahasa Inggris yakni plagiarisme dan cara-cara menghindarinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dan diintegrasikan penggunaannya dengan *LMS OASE*, mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang plagiarisme dan cara-cara menghindarinya serta memudahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri di tengah pandemi.

Kata kunci: *blended learning, penelitian pengembangan, LMS, video pembelajaran*

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai negara termasuk Indonesia, memaksa terjadinya perubahan cepat dalam segala sisi kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Di Indonesia sendiri, salah satu perubahan yang dilakukan di bidang pendidikan guna menyesuaikan diri dengan adanya pandemi ini adalah pembelajaran yang dilakukan secara dalam jaringan atau daring. Seluruh tingkat pendidikan

memberlakukan sistem ini, dimulai dari Sekolah Dasar hingga Pendidikan Tinggi. Universitas Udayana, selaku salah satu penyelenggara pendidikan tinggi di Indonesia, khususnya di Bali, melakukan berbagai upaya guna memastikan tetap terselenggaranya pendidikan yang berjalan optimal dan bermutu di tengah pandemi. Salah satu dari upaya tersebut antara lain pemberlakuan sistem pembelajaran campuran atau *blended learning*.

Kaczynski dan Wood (2005) mengartikan *blended learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan atau menggabungkan sistem pembelajaran tatap muka dengan sistem pembelajaran jarak jauh dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber belajar daring serta beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam *blended learning*, terdapat tiga komponen utama yang harus dipenuhi yakni (1) pembelajaran tatap muka, (2) pembelajaran daring, dan (3) belajar mandiri. Guna mendukung terselenggaranya proses *blended learning* yang baik di tengah pandemi Covid-19, Universitas Udayana menyediakan sarana pendukung antara lain (1) pengadaan langganan aplikasi video conference *Cisco Webex* untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tatap muka, (2) penyediaan *learning management system (LMS)* yang diberi nama *Online Academic Service for E-Learning (OASE)* untuk menunjang pembelajaran daring dan mandiri.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penyediaan *learning management system (LMS)* terbukti memperoleh respon positif baik oleh dosen maupun mahasiswa serta memberikan dampak yang positif bagi pelaksanaan proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Azis (2015) bahwa *LMS* sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas perkuliahan yang terlihat dari penggunaan fasilitas e-learning oleh mahasiswa, peningkatan aktivitas belajar serta sikap mahasiswa terhadap mata kuliah. Senada dengan yang dikemukakan oleh Azis (2015), penelitian yang dilakukan oleh Listiawan (2016) dengan judul “Pengembangan *Learning Management System (LMS)* di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung” menunjukkan bahwa *LMS* yang dikembangkan pada program studi tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa yang belajar mandiri serta mahasiswa menunjukkan sikap yang positif dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan *LMS*.

Dalam pelaksanaannya, penggunaan *LMS* dalam pembelajaran kerap kali menemui beberapa kendala, seperti yang ditemukan oleh Hardika (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Learning Management System (LMS)* dalam Implementasi Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi”. Melalui penelitian tersebut, Hardika (2021) menemukan beberapa permasalahan dalam implementasi proses pembelajaran melalui *LMS* antara lain kesulitan dosen dalam (1) menciptakan suasana diskusi aktif, (2) mengeksplorasi aktivitas yang menarik, (3) memetakan kompetensi mahasiswa dalam kaitannya dengan penentuan metode pembelajaran yang sesuai, (4) memberikan asistensi pada mahasiswa dalam mata kuliah praktek, (5)

melakukan monitoring dalam proses pengerjaan tugas, (6) menentukan indikator tercapainya capaian pembelajaran, dan (7) memahami konsep pembelajaran daring yang efektif dan efisien.

Menurut Bervell & Arkorful (2020), setidaknya terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan *blended learning* dengan penggunaan LMS. Ketiga faktor tersebut antara lain kondisi yang memadai (*facilitating conditions*), kebersediaan pengguna (*voluntariness of use*) dan kebiasaan penggunaan (*use behaviour*). Ketika faktor ini saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Kondisi yang memadai akan meningkatkan kebersediaan pengguna dan kebiasaan penggunaan, begitu pula dengan kebersediaan pengguna akan menentukan kebiasaan penggunaan. Dengan kata lain guna memperoleh hasil yang optimal, proses pembelajaran dengan sistem *blended learning* harus didesain dan dikondisikan sedemikian rupa untuk meningkatkan kebersediaan pengguna, salah satunya adalah dengan menyediakan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, saat ini Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana mengadopsi sistem pembelajaran *blended learning* dengan bantuan LMS OASE agar pembelajaran tetap dapat berjalan pada masa pandemi ini. Hanya saja, untuk mata kuliah tertentu, khususnya mata kuliah Bahasa Inggris, yang merupakan mata kuliah baru yang ditawarkan kepada mahasiswa, belum tersedia media pembelajaran yang mampu mendukung terciptanya kondisi yang memadai. Menurut Kumarasdyati (2019), seorang pengajar seyogyanya selalu melakukan pengembangan terhadap materi, teknik maupun media pembelajaran agar proses belajar mengajar tetap berjalan dengan efektif dan pengembangan itu dapat dilakukan dengan melaksanakan penelitian pengembangan. Oleh sebab itu, didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan ini antara lain (1) terciptanya media pembelajaran berupa video pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris di Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana, dan (2) penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pembaca khususnya dalam memperkaya khasanah penelitian berbasis *research and development* di dunia pendidikan Indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* yang mengacu pada model pendekatan ADDIE milik Branch (2009). Sugiyono (2015) mendefinisikan model penelitian *research and development (R&D)* sebagai jenis penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk. Menurut Good (1972 dikutip dalam Kusumarasdyati, 2019), pengembangan sebagai

sebuah metode penelitian memiliki arti sebagai sebuah penggunaan pengetahuan ilmiah untuk menghasilkan materi, alat, sistem, metode yang berguna, desain yang eksklusif serta produkti teknis. Sedangkan model ADDIE menurut Branch (2009), dalam jenis penelitian ini, melingkupi lima tahapan pelaksanaan, yakni (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana pada mata kuliah Bahasa Inggris yang diberikan kepada mahasiswa semester III tahun akademik 2021/2022. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah bulan Oktober – November 2021.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis mahasiswa dan RPS. Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah survei dan observasi. Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang disusun untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris. Data yang diperoleh melalui survei kemudian dianalisis guna menentukan faktor-faktor utama yang menyebabkan belum optimalnya pelaksanaan proses pembelajaran pada mata kuliah ini. Selanjutnya, dilakukan analisis atau telaah terhadap RPS mata kuliah Bahasa Inggris, guna menentukan materi ajar yang akan menjadi konten dalam desain media pembelajaran yang akan dilakukan pada tahapan selanjutnya.

Tahap desain terdiri atas desain instrumen penelitian berupa lembar penilaian dan validasi media dan materi ajar, serta desain video pembelajaran. Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahapan pengembangan video pembelajaran serta penilaian dan validasi dari ahli materi dan media pembelajaran. Pada tahapan ini, revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah tahapan implementasi yakni tahap uji coba hasil produk yang telah memperoleh validasi. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan seluruh mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta didik mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Universitas Udayana.

Tahapan terakhir, yakni tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian kuis untuk mengukur keefektifan produk dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dan survei untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap video pembelajaran yang disusun.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan penelitian ini dipaparkan berdasarkan kelima tahapan dalam model *ADDIE*, sebagai berikut.

Tahap Analisis

Pahmi dan Syahfutra (2019) menjelaskan bahwa tahapan analisis pada model penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan menemukan dan memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Begitu pula dalam

penelitian ini, tahapan analisis dilakukan untuk menemukan permasalahan dan memberikan solusi atas permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris.

Pada tahap analisis, dilaksanakan dua kegiatan yakni analisis mahasiswa melalui survei dan analisis rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Analisis mahasiswa melalui survei dilaksanakan untuk menentukan faktor-faktor utama yang menyebabkan belum optimalnya pelaksanaan proses pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris yang dilaksanakan dengan pendekatan *blended learning* yakni melalui pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring dan mandiri dengan menggunakan *learning management system OASE* yang dimiliki Universitas Udayana.

Survei dilakukan dengan mengambil sampel dari keseluruhan mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta mata kuliah bahasa Inggris. Tercatat terdapat 184 mahasiswa yang terdaftar mengikuti mata kuliah ini. Sampel dipilih secara acak dan berjumlah sebanyak 97 orang. Survei dilakukan melalui pengisian kuesioner dengan menggunakan aplikasi *google form*. Berdasarkan survei yang dilaksanakan, diperoleh simpulan bahwa 43,3% dari seluruh responden menyatakan bahwa pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Inggris yang dilaksanakan melalui *LMS OASE* belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi pembelajaran. Selain itu, berdasarkan respon dari mahasiswa, 29,9% responden menyatakan bahwa pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris melalui *LMS OASE* belum secara optimal memungkinkan mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran mandiri. Hal ini mengindikasikan bahwa, meskipun secara umum telah berjalan dengan baik, terdapat hal-hal yang menyebabkan proses pembelajaran dirasa belum optimal. Melalui survei yang dilaksanakan pula, sebagian besar responden, yakni sebesar 58,3% menyatakan bahwa penyebab belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran campuran pada mata kuliah ini adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti video pembelajaran maupun *mini podcast*, dan lainnya. Pada tahapan analisis ini, disimpulkan bahwa produk akhir yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah video pembelajaran.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan analisis terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPS) mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Mata kuliah bahasa Inggris merupakan mata kuliah yang pertama kali diberikan kepada mahasiswa program studi Sastra Inggris Universitas Udayana pada semester ganjil 2021/2022. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang didesain untuk memperkenalkan pengetahuan tentang jenis dan komponen umum teks akademik, bahasa serta keterampilan mikro yang dibutuhkan mahasiswa untuk mengindenfikasi berbagai jenis dan komponen teks akademik serta mampu menggunakan bahasa akademik dan berbagai keterampilan mikro bahasa lainnya dalam menghasilkan sebuah kajian pustaka baik secara lisan maupun tulisan. Melalui analisis terhadap RPS yang telah dilakukan, disimpulkan

bahwa materi yang menjadi konten dalam video pembelajaran yang disusun adalah materi Plagiarisme dan cara-cara menghindarinya melingkupi *paraphrasing*, *summarizing*, *quoting*, *citation* dan *reference*. Materi-materi ini merupakan materi yang diperoleh mahasiswa pada pertemuan kedua hingga kelima.

Tahap Desain

Setelah melakukan tahap analisis, tahapan selanjutnya yang dilaksanakan adalah tahap desain. Tahap ini melingkupi penyusunan rancangan atau desain video pembelajaran serta instrumen penilaian dan validasi. Pada tahap penyusunan desain video pembelajaran, setelah melalui tahap analisis guna menentukan materi ajar yang dipilih sebagai konten, dilakukan penyusunan *story board* dan naskah video pembelajaran. Video pembelajaran dengan konten materi plagiarisme dan cara-cara menghindarinya, disusun dengan video pembelajaran *presenter style*, dimana pendidik memberikan pemaparan disertai dengan bahan tayang.

Selain mendesain video pembelajaran, instrumen penilaian dan validasi juga dirancang pada tahap ini. Instrumen penilaian dan validasi dibedakan menjadi dua, yakni penilaian dan validasi dari aspek kelayakan konten yang dinilai oleh seorang ahli materi pembelajaran, khususnya materi plagiarisme dan cara-cara menghindarinya. Instrumen penilaian dan validasi lainnya merupakan penilaian dan validasi dari aspek kelayakan video sebagai sebuah media pembelajaran, yang dinilai oleh seorang ahli media pembelajaran. Pada kedua jenis instrumen, penilaian dilakukan dengan skala likert dengan rentang penilaian 1 – 5, yakni 1 = tidak mampu/layak/sesuai, 2 = kurang mampu/layak/sesuai, 3 = cukup mampu/layak/sesuai, 4 = mampu/layak/sesuai, dan 5 = sangat mampu/layak/sesuai.

Pada instrumen penilaian dan validasi aspek kelayakan konten, terdapat 3 aspek penilaian, yakni (1) relevansi materi dengan RPS, (2) kualitas materi, dan (3) bahasa dan tipografi. Masing-masing aspek penilaian didasarkan pada 2 indikator penilaian. Tabel 3.1. berikut menunjukkan aspek dan indikator penilaian pada instrumen penilaian aspek kelayakan konten.

Tabel 3.1. Aspek Penilaian dan Indikator pada Instrumen Penilaian Kelayakan Konten

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR
1	Relevansi Materi dengan RPS	a. Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Inggris b. Materi yang disajikan sesuai dengan isi silabus

2	Kualitas Materi	a. Definisi Plagiarisme serta metode-metode untuk menghindari plagiarisme dalam menulis artikel ilmiah disajikan dan dijelaskan dengan benar sesuai dengan acuan yang digunakan b. Sistematika penyajian materia disajikan secara runtut
3	Bahasa dan Tipografi	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh mahasiswa b. Tulisan mudah terbaca

Pada aspek kelayakan video sebagai media pembelajaran, instrumen penilaian dan validasi yang disusun melingkupi lima aspek penilaian antara lain (1) fungsi dan manfaat, (2) visual media, (3) audio media, (4) tipografi, (5) bahasa dan (6) pemograman. Tabel 3.2. berikut menunjukkan keenam aspek penilaian tersebut beserta indikatornya.

Tabel 3.2. Aspek Penilaian dan Indikator pada Instrumen Penilaian Kelayakan Video sebagai Media Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR
1	Fungsi dan Manfaat	a. Video pembelajaran mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian materi kepada mahasiswa b. Video pembelajaran dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar mahasiswa
2	Visual Media	a. Pemilihan warna, latar teks, gambar, dan animasi menarik b. Pengambilan/penampilan ukuran gambar dalam video sesuai c. Materi terlihat dengan jelas d. Pencahayaan video sudah tepat
3	Audio Media	a. Ritme suara yang disajikan narrator sesuai (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat) b. Suara <i>narrator</i> terdengar dengan jelas dan informatif c. Suara musik latar sesuai dengan tampilan gambar
4	Tipografi	a. Jenis teks mudah dibaca b. Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)
5	Bahasa	Bahasa mudah dipahami
6	Pemograman	Pengaturan durasi sesuai untuk mahasiswa

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah menyusun desain video pembelajaran dan instrumen penilaian dan validasinya, tahapan selanjutnya dilakukan adalah tahapan pengembangan atau *development*. Tahapan ini melingkupi proses pembuatan dan penyuntingan video serta penilaian dan validasi dari para ahli. Tahap pembuatan dan penyuntingan video

dilaksanakan berdasarkan desain video pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk *story board* dan naskah video pembelajaran. Setelah memperoleh draft video pembelajaran, video dinilai oleh dua orang ahli, yakni ahli materi pembelajaran khususnya materi plagiarisme dan cara-cara menghindarinya, serta ahli media pembelajaran. Berdasarkan penilaian dan validasi yang diberikan oleh para ahli, disimpulkan bahwa video pembelajaran yang disusun layak baik dari aspek konten atau materi yang disajikan ataupun dari aspek kelayakannya sebagai sebuah media pembelajaran. Disimpulkan pula bahwa video pembelajaran yang disusun layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana, tanpa revisi dan dapat digunakan pada tahapan selanjutnya yakni tahap implementasi. Hasil penilaian yang dilakukan kedua ahli ditunjukkan pada tabel 3.3. berikut:

Tabel 3.3. Hasil Penilaian Video Pembelajaran oleh Para Ahli

ASPEK KELAYAKAN	ASPEK PENILAIAN	NILAI	KETERANGAN NILAI
Kelayakan Konten	1. Relevansi Materi dengan RPS	5	Sangat layak
	2. Kualitas Materi	5	Sangat layak
	3. Bahasa dan Tipografi	5	Sangat layak
Simpulan Kelayakan Konten		5	Sangat Layak
Kelayakan Video sebagai media Pembelajaran	1. Fungsi dan Manfaat	4	Layak
	2. Visual Media	4.75	Layak
	3. Audio Media	4	Layak
	4. Tipografi	4	Layak
	5. Bahasa	5	Sangat Layak
	6. Pemograman	5	Sangat Layak
Simpulan Kelayakan Video sebagai Media Pembelajaran		4.45	Layak

Tahap Implementasi

Tahap implementasi pada penelitian ini melingkupi tahap penerapan video pembelajaran yang telah disusun pada proses pembelajaran campuran atau *blended learning* yang ditunjang oleh *learning management system (LMS) OASE*. Tahap

implementasi sekaligus merupakan tahap uji coba. Pada penelitian ini, tahap uji coba langsung dilakukan pada seluruh peserta mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana yang berjumlah 184 orang. Uji coba dilakukan melalui *LMS OASE* yang dimiliki Universitas Udayana yakni dengan menautkan hasil produk berupa video pembelajaran pada *LMS* ini, yang kemudian dapat diakses oleh mahasiswa kapan saja dan dimana saja. Gambar 3.1. berikut menunjukkan unggahan hasil produk pada *LMS OASE*.



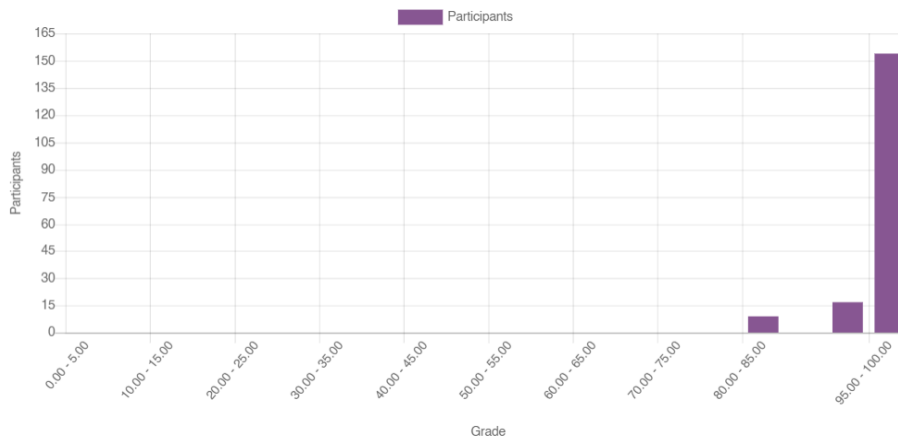
Gambar 3.1. Tampilan Unggahan Video Pembelajaran pada Laman *LMS OASE*

Implementasi atau penggunaan hasil produk pada proses pembelajaran melalui *LMS OASE* diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring dan mandiri secara lebih optimal. Efektivitas penerapan hasil produk ini kemudian diukur melalui tahapan yang selanjutnya dilaksanakan, yakni tahap evaluasi.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk berupa video pembelajaran dalam mencapai tujuan penelitian. Tingkat keberhasilan produk diukur melalui tingkat pemahaman mahasiswa tentang materi ajar yang disajikan dan sikap mahasiswa terhadap produk yang dihasilkan. Evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa dilakukan melalui pemberian kuis berkaitan dengan materi yang disajikan dalam produk video pembelajaran. Aktivitas kuis ini juga menjadi rangkaian aktivitas belajar yang lebih interaktif karena aktivitas ini diberikan setelah mahasiswa menonton video pembelajaran yang telah disusun. Kedua aktivitas ini dilakukan secara daring dan mandiri melalui *learning management system (LMS) OASE*. Hasil kuis yang dilaksanakan menunjukkan bahwa video pembelajaran yang disusun efektif dalam membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disajikan. Gambar 3.2 berikut merupakan grafik yang menunjukkan hasil kuis yang diikuti oleh

seluruh mahasiswa yang tergabung sebagai peserta mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana.



Gambar 3.2. Diagram Hasil Kuis

Kuis yang dilaksanakan diikuti oleh 180 mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta dalam mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana. Dari 180 mahasiswa, 154 mahasiswa atau sebesar 85,5% peserta mata kuliah ini memperoleh rentang nilai 95 – 100, 17 mahasiswa memperoleh nilai 90, dan 9 mahasiswa memperoleh nilai 80 – 85. Tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah 80. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa dapat memahami materi yang disajikan dalam video dengan sangat baik. Dengan kata lain video pembelajaran yang disusun mampu secara signifikan membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disajikan dengan lebih baik dan optimal.

Selain melalui kuis, evaluasi terhadap produk juga dilakukan melalui survei untuk mengetahui sikap dan respon mahasiswa terhadap video pembelajaran yang telah disusun. Dari 184 mahasiswa yang terdaftar dalam mata kuliah ini, sebanyak 165 mahasiswa mengisi kuesioner yang dibagikan. Adapun aspek yang menjadi penilaian mahasiswa terhadap video pembelajaran yang disusun antara lain (1) fungsi dan manfaat video, (2) bahasa, (3) tipografi, serta (4) audio visual. Berdasarkan survei yang telah dilaksanakan 98,2% responden berpendapat bahwa video pembelajaran yang disusun memudahkan mereka untuk mempelajari materi yang disajikan serta mampu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar mandiri. Dari aspek bahasa, dimana bahasa yang digunakan dalam video adalah bahasa Inggris, 100% responden menyatakan bahwa bahasa yang digunakan oleh narator, jelas dan mudah dipahami. Pada sisi tipografi dan audio, 99,4% responden menyatakan bahwa baik tulisan, suara, ataupun musik yang digunakan dalam video jelas. Dari aspek tampilan dan kecepatan transisi dalam video, 98,8% responden menyatakan bahwa tampilan video menarik dan kecepatan transisi sudah sesuai. Terlebih lagi, 99,4% responden setuju bahwa

video pembelajaran yang telah disusun membantu mereka dalam mempelajari materi dengan lebih baik sehingga video-video pembelajaran lainnya yang mengulas materi lainnya perlu untuk disusun. Dengan demikian, dapat disimpulkan melalui hasil survei yang dilakukan, mahasiswa memberikan respon yang sangat positif terhadap video pembelajaran yang telah disusun.

Dalam penelitian ini, pengembangan dan penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan sistem *blended learning*. Hal ini senada dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pahmi dan Syahfutra (2019) dalam penelitian yang mereka lakukan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa *VideoScribe* untuk topik mata kuliah *Present Continuous Tense* dapat menjadi solusi bagi banyak mahasiswa yang mengalami masalah dalam mempelajari *grammar* bahasa Inggris. Tidak hanya dalam mempelajari tata bahasa, pengembangan video pembelajaran juga dapat membantu pembelajar bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam terhadap materi yang diajarkan serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk (2014), Wijayanti dan Gunawan (2021) serta Fitri, dkk (2022).

Simpulan

Sebagai upaya mengatasi belum optimalnya pelaksanaan *blended learning* pada mata kuliah bahasa Inggris di program studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana, yang berdasarkan analisis yang dilakukan disebabkan utamanya oleh tidak tersedianya media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran daring, maka sebuah penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran, dengan menggunakan model *ADDIE*, dilakukan. Berdasarkan seluruh tahapan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa produk akhir yang dihasilkan, yakni berupa video pembelajaran dengan topik *Plagiarism and How to Avoid it* mampu membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, berdasarkan survei yang dilaksanakan, video pembelajaran yang disusun, memperoleh respon yang sangat positif dari mahasiswa dan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Rujukan

- Azis, A. A. (2017). Pengembangan media E-learning berbasis Lms moodle pada matakuliah anatomi fisiologi manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 1-8. Diunduh dari <http://dx.doi.org/10.17977/um052v7i1p1-8>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.

- Bervell, B. & Arkorful, V. (2020). LMS-enabled blended learning utilization in distance tertiary education: establishing the relationships among facilitating conditions, voluntariness of use and use behaviour. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 1 – 16. Diunduh dari <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0183-9>
- Fitri, N, et al. (2022). Developing animation videos as learning media for students speaking ability in description text on junior high school 2 metro. *Journal of English Education and Entrepreneurship* 2(1). 1 – 15. Diunduh dari <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/jeep/article/view/1743/816>
- Hardika, R. T. (2021). Pengembangan learning management system (lms) dalam implementasi media pembelajaran di perguruan tinggi. *Perspektif*, 1(2), 143-150. Diunduh dari <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.14>
- Harding, A., Kaczynski, D., & Wood, L. N. (2005). Evaluation of blended learning: Analysis of quantitative data. *UniServe Science Blended Learning Symposium Proceedings*: 56—72.
- Kumarasyati. (2019). The use of three development model as research methodology in language teaching. *International Seminar on Language, Education, and Culture 2019 Proceedings*. 76 - 79
- Listiawan, T. (2016). Pengembangan learning management system (lms) di program studi pendidikan matematika STKIP PGRI Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 1(01). Diunduh dari <https://doi.org/10.29100/jipi.v1i01.13>
- Pahmi & Syahfutra, W. (2019). Development of learning media using videoscribe for the subject of present continuous tense. *Lectura; Jurnal Pendidikan* 10(2). 184 – 197. Diunduh dari <https://doi.org/10.31849/lectura.v10i2.3129>
- Putra, I.G.L.A.K, et al. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addies pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1). Diunduh dari <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v2i1.3939>
- Sugiyono. 2015. Metode penelitian pendidikan. Bandung: CV ALFABETA.
- Wijayanti, A. & Gunawan, Y.B. (2021). Pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media video pendek youtube. *Resona*, 5 (1). 14 – 24. Diunduh dari <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v5i1.637>