

VIDEO-YOUTUBE KREASI GURU: SEBUAH INOVASI MENGHADAPI TANTANGAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Sukmayati

SMA Laboratorium Unsyiah
Jalan Kuta Inong Balee No.2 Kopelma Darussalam,
Banda Aceh

Email: Smalaboratorium@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang sesuai pada masa Pembelajaran Jarak Jauh. Hal ini berpengaruh pada kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan akibatnya rendahnya hasil belajar yang mereka capai. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran penulis untuk mencari solusi terbaik agar proses belajar berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa tercapai secara optimal. Penulis mengambil inisiatif untuk melakukan inovasi dengan menciptakan video pembelajaran sendiri untuk digunakan dalam pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, latar belakang siswa, dan pengembangan nilai karakter dan kearifan lokal. Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) *planning* meliputi analisis Kompetensi Dasar, memilih materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar, mempersiapkan skenario atau ringkasan materi, dan menentukan teknik pembuatan video termasuk aplikasi yang akan digunakan, (2) *design* : membuat *Power Point* tentang materi yang dipilih, dan membuat *Flow chart* atau alur penyampaian, (3) *development* : merekam video dan audio, *editing*, dan mengevaluasi serta revisi. (4) *Publikasi*, melakukan publikasi ke kanal *YouTube*.

Kata Kunci : video youtube kreasi guru, inovasi, pembelajaran jarak jauh

Abstract

This research was conducted due to the limited amount of teaching media which were appropriate for distance learning. This condition raised concern for the author to find the best solution so that the learning process ran well and student learning outcomes could be achieved optimally. The author took the initiative to create an innovative media by creating her own instructional videos to be used in online learning. The purpose of this study was to develop instructional videos which were based on curriculum, student background and local wisdom and character building. The design of this study was a research and development consisting 4 steps, those are (1) planning, including the analysis of Basic Competence, material selection, and determining the suitable recording application, (2) design : preparing script in form of PowerPoint and Flowchart, (3) development : including video and audio recording, editing, and evaluation, and revision, and (4) Publication, that was publishing the videos to YouTube channel.

Keyword : Teacher-created YouTube videos, innovation, distance learning

Pendahuluan

Perubahan massal dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan terjadi hampir di seluruh belahan dunia. Hal ini disebabkan oleh terjadinya pandemi Covid-19 yang melanda dunia sejak akhir tahun 2019. Perubahan sistem pendidikan pun tak dapat dihindari. Mayoritas negara memutuskan untuk menyelenggarakan sistem pendidikan jarak jauh yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau online. Sehubungan dengan sistem pembelajaran ini, 1: Paulina (2019) menyatakan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh terjadi ketika pendidik dan peserta didik berada di tempat terpisah. Mereka tidak bertatap muka secara langsung sebagaimana dalam kondisi normal. Pemanfaatan media komunikasi dengan berbagai variasi memegang peranan penting untuk memperlancar proses pembelajaran. Tak jauh berbeda dengan pendapat Paulina, 2: Meriam (2000) memberikan definisi Pembelajaran Jarak Jauh sebagai metode belajar dimana guru dan siswa tidak bertemu di dalam kelas sehingga ketersediaan berbagai media cetak maupun elektronik seperti *Internet*, *email*, *mail*, modul, dan sebagainya menjadi faktor penentu keterlaksanaan pembelajaran.

Peran semua pihak dalam menyikapi perubahan ini termasuk pemerintah, kepala sekolah, guru, siswa, dan orangtua sangat menentukan. Semua pihak yang terlibat didalamnya harus bersifat adaptif terhadap perubahan yang serba digital seperti saat ini. Secara umum, pihak sekolah memiliki otonomi untuk menentukan strategi pelaksanaan pembelajaran di instansi masing-masing. Untuk menyikapi kondisi pembelajaran jarak jauh yang telah dipaparkan diatas, SMA Laboratorium Unsyiah, dimana penulis mengajar menggunakan beberapa software pembelajaran seperti *spadaaceh*, *whatsapp*, *zoom*, dan *google meet*. Melalui aplikasi ini, guru selaku pendidik dapat memasukkan semua kebutuhan yang mendukung kelancaran proses pembelajaran seperti bahan ajar berupa materi cetak, power poin maupun video pembelajaran, tugas, quiz, soal latihan, dan ujian. Selain itu, guru juga dapat melakukan interaksi dengan peserta didik melalui platform *virtual meeting* yang sudah tersedia dalam aplikasi tersebut.

Walaupun software pembelajaran sudah tersedia namun guru menduduki garda terdepan dalam menentukan kelancaran proses pembelajaran yang tergolong baru dalam dunia pendidikan di Indonesia, khususnya di provinsi Aceh. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menemukan strategi dan media yang tepat dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kondisi di lapangan, ada beberapa masalah yang terjadi di sekolah penulis khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris: 1) Kurangnya perhatian dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang tergambar dari persentase kehadiran dan pengumpulan tugas di platform pembelajaran online di sekolah, 2) tidak optimalnya hasil belajar yang ditandai oleh belum tercapainya KKM (ketuntasan klasikal), 3) tidak tersedianya sumber belajar digital yang cukup, walaupun platform belajar sudah memadai. Bahan ajar hanya berupa buku dan power point, 4) kurangnya media pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai untuk pembelajaran di masa belajar jarak jauh.

Menurut Awang (2016) video merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa tentang materi yang sedang dibahas. Untuk menghasilkan video yang berkualitas, ada beberapa ketentuan teknis yang perlu diperhatikan oleh pencipta video. 4: Cheepy (2007:13) memberikan rekomendasi berupa ketentuan teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara. Secara rinci, 5: Cheepy (2007) sebagaimana dikutip oleh Awang (2016) menjelaskan beberapa prosedur pembuatan video. a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukkan objek secara detail, b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar (blur) objek yang lainnya,

c) Pengaturan property yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlumenghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengaburkan objek, d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan, 5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*.

Berkaitan dengan prosedur pengembangan video, 6: Cheepy (2007) sebagaimana dikutip oleh Awang (2016) menjelaskan beberapa tahapan dalam pembuatan video. Tahapan tersebut adalah: 1) Kerangka (*out line*) media video yang meliputi a) Pendahuluan, b) Tayangan pembuka, c) Pengantar, d) Isi video, dan e) Penutup. Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut. Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini. Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjutan dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

Video sebagai salah satu media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran jarak jauh. 7: Azhar (2013) dalam Awang (2016) menyatakan bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat memfasilitasi tugas guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar serta pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Azhar juga menambahkan bahwa dalam memilih video yang akan digunakan, guru sebaiknya memberikan perhatian terhadap beberapa hal agar memudahkan pemahaman siswa. Diantara aspek tersebut adalah objektivitas video maksudnya video tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang luas, nyata, dan mendalam bagi siswa. Aspek lain yang harus dipertimbangkan adalah kemanfaatan video bagi pengembangan pengetahuan siswa. Oleh karena itu, materi yang disajikan sebaiknya yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan dan berkaitan erat dengan kehidupannya siswa. Dengan kata lain, materi yang disajikan bersifat kontekstual. Aspek lain yang tidak kalah penting adalah pengintegrasian nilai-nilai karakter yang berhubungan dengan pendidikan seperti kedisiplinan, tanggung jawab, berpikir kritis, dan lain-lain. Selanjutnya video yang baik juga memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu membangkitkan motivasi siswa untuk mempelajari materi atau konsep pelajaran. Jika semua aspek tersebut dimiliki dalam sebuah video pembelajaran maka proses dan hasil belajar siswa akan berjalan dengan baik.

Ada beberapa alasan mengapa menciptakan video pembelajaran sendiri oleh guru dianggap penting. 8: Viestra (2020) memaparkan beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menciptakan video sendiri.

“Teacher-made videos can be a great way to support all students, especially the 1 in 5 students who learn and think differently. When you make your own videos, you can tailor the instruction to the needs of your students. You can also bring a personal connection to the online learning environment. Making videos for your students doesn’t only help them understand written directions. Videos can also help them understand any part of your lessons, including the content”.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa menciptakan video sendiri memberikan banyak keuntungan bagi guru dan siswa. Mempertimbangkan beberapa elemen atau poin dalam membuat video pembelajaran dapat membantu siswa dalam pembelajaran jarak jauh. 9: Brame (2015) mengusulkan pedoman untuk memaksimalkan perhatian siswa pada video pembelajaran. Poin pertama dan terpenting adalah membuat video tetap pendek. 10: Guo.etal. (2014) menegaskan bahwa *"The length of time students watch streaming videos within four (Guo et al. 2014). The median engagement time for videos less than 6 minutes long was close to 100%-that is, students tended to watch the whole videos."* Metode lain untuk menjaga siswa tetap terlibat adalah dengan menggunakan gaya percakapan daripada bahasa formal selama pengajaran multimedia. 11: Menurut Brame (2015), *"Conversational style has a large effect on students to develop a sense of social partnership with the narrator that lead to greater engagement and effort."* Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penting bagi narator video untuk berbicara dengan relatif cepat dan antusias sebagaimana dipaparkan oleh 12: Brame (2015). *"It can be important for video narrators to speak relatively quickly and with enthusiasm"*. Pendapat ini didukung oleh 13: Guo.etal. (2014) dalam Brame (2015) *"Student engagement was dependent on the narrator's speaking rate. Student engagement increases as speaking rate increased."* Jadi dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa meningkat seiring dengan peningkatan kecepatan berbicara si pembicara dalam video. Selain itu, guru juga dapat mendorong keterlibatan siswa dengan membuat dan mengemasnya dengan cara yang memasukkan materi kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga terkesan bahwa video tersebut khusus diciptakan untuk mereka, bukan untuk siswa dan lingkungan umum.

Sebagai tindak lanjut dari pembuatan video pembelajaran oleh guru, untuk memudahkan akses bagi siswa dan guru-gurulah yang membutuhkan, video tersebut kemudian dikemas dan dipublikasi ke dalam aplikasi *YouTube Video*. Hal ini dianggap penting karena aplikasi *YouTube* memberikan beberapa kemudahan bagi para penggunaannya khususnya pada pembelajaran jarak jauh. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh 14: Sammel (2020).

"Right now, it's not about the learning, it's about the connection. It's so reassuring for children and their families to see their teacher's face regularly, and hear a familiar voice. A video is more personal than an email or written instructions, and means teachers can continue to be a part of their pupils' lives. Children need structure and a sense of normality at the moment: a video of their teacher reading a story or explaining a problem is as close to normal classroom routines as it is possible for many schools now. It's a way to support parents too, as teachers can also explain and model more complex activities".

Agar dapat menghasilkan video pembelajaran yang efektif, guru seharusnya memiliki pengetahuan tentang tahapan yang harus diikuti. 15: Eda (2018) memberikan langkah-langkah pembuatan video. Langkah pertama adalah menyiapkan skenario atau ringkasan materi yang akan disampaikan. Langkah kedua adalah mencari ilustrasi pendukung dapat berupa gambar atau video lain. Selanjutnya melakukan proses perekaman dan simpan potongan-potongan video. Kemudian dilanjutkan dengan proses penggabungan beberapa *scene* video menjadi satu video yang utuh. Untuk menghasilkan video yang menarik tambahkan intro, suara atau musik dengan menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia di media online.

Sehubungan dengan kondisi diatas, penulis merasa terpanggil untuk melakukan suatu inovasi yang dapat mendukung dan memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran meskipun tidak bertatap muka langsung dengan siswa. Penulis mengambil inisiatif untuk menciptakan video pembelajarannya sendiri dengan merancang video yang menonjolkan kreativitas penulis melalui penyesuaian materi dengan kurikulum, kontekstual, latar belakang siswa, dan pengintegrasian nilai-nilai karakter, islami, dan kearifan lokal.

Meskipun banyak video YouTube sebelumnya yang tersedia di kanal YouTube namun artikel ini memiliki unsur kebaruan karena mengandung beberapa aspek yang berbeda dari video lain yaitu dengan cara 1) mengembangkan kreativitasnya melalui video-video pembelajaran yang ia ciptakan. Kreativitas tersebut dapat berupa penyesuaian tingkat kesulitan materi ajar dengan kebutuhan dan kondisi siswanya, 2) menyesuaikan teknik penyampaian materi sehingga membantu pemahaman siswa, 3) mengintegrasikan penguatan nilai karakter bagi siswanya melalui pemberian contoh-contoh yang mendukung, 4) mengintegrasikan nilai-nilai islami dan kearifan lokal yang jarang ditemui dalam video-video lain.

Penelitian ini dibatasi pada proses pembuatan video-kreasi penulis yang diciptakan selama pembelajaran jarak jauh dan keunggulan-keunggulan dari video tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, latar belakang siswa, dan pengembangan karakter dan nilai kearifan lokal, serta mendeskripsikan keunggulan video yang dibuat oleh penulis.

Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*). Penelitian pengembangan ini adalah pengembangan dengan 3 langkah yaitu: (1) *planning* meliputi analisis Kompetensi Dasar, memilih materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar, mempersiapkan skenario atau ringkasan materi, dan menentukan teknik pembuatan video termasuk aplikasi yang akan digunakan, (2) *design* : membuat *Power Point* tentang materi yang dipilih, dan membuat *Flow chart* atau alur penyampaian, (3) *development* : merekam video dan audio, *editting*, dan mengevaluasi serta revisi. (4) *Publikasi*

Hasil dan Pembahasan

1. *Planning*

Secara umum, sebelum pembuatan video, penulis melakukan beberapa persiapan sebagai berikut: (1) menganalisis Kompetensi Dasar, (2) menentukan tujuan pembelajaran (3) memilih materi yang kontekstual dan meliputi pengembangan karakter, penanaman nilai Islami dan kearifan lokal, (4) mempersiapkan skenario atau ringkasan materi yang sesuai, (5) menentukan teknik pembuatan video termasuk aplikasi dan gambar animasi serta audio yang akan digunakan, dan (6) melakukan proses editing, (7) Melakukan evaluasi dan revisi.

Langkah perencanaan diatas dilakukan sesuai dengan pendapat 7: Azhar (2013) dalam Awang (2016) yang menyatakan bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat memfasilitasi tugas guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar serta pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Berkaitan dengan pemilihan materi kontekstual, 7: Azhar (2013) berpendapat bahwa pemilihan materi yang kontekstual dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Aspek lain yang penting menurut Azhar adalah

pengintegrasian nilai karakter. Hal yang berbeda dari video yang diciptakan oleh penulis adalah penulis tidak hanya mengintegrasikan nilai karakter namun juga nilai Islami dan kearifan lokal sedangkan Azhar tidak memaparkan tentang hal itu.

Untuk membuat video terlihat menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa, penulis menambahkan gambar-gambar animasi dan audio dengan peilihan template yang menarik. Hal ini sejalan dengan aspek terakhir yang disebutkan oleh 7:Azhar (2013) yaitu sebuah video harus memiliki daya tarik sehingga motivasi belajar siswa meningkat. 15:Eda (2018) memberikan langkah-langkah pembuatan video. Langkah pertama adalah menyiapkan skenario atau ringkasan materi yang akan disampaikan. Langkah kedua adalah mencari ilustrasi pendukung dapat berupa gambar atau video lain. Pendapat ini ssuai dengan tahapan yang dikerjakan oleh penulis sebelum melakukan proses perekaman.

2. *Design*

Desain video yang dibuat oleh penulis secara umum mengikuti prosedur yang disarankan oleh 4: Cheepy (2007) sebagaimana dikutip oleh Awang (2016). Tahapan tersebut adalah: Kerangka (*outline*) media video yang meliputi a) Pendahuluan, b) Tayangan pembuka, c) Pengantar, d) Isi video, dan e) Penutup.

Dalam menciptakan video, penulis merancang dua model video yang berbeda untuk menghindari kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kedua model tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Pada model pertama, sebelum melakukan proses perekaman, penulis mempersiapkan materi dalam bentuk *Power Point* (PPT). Proses perekaman dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Screen Recorder* atau rekam layar melalui kamera *handphone*. Sebelum masuk ke bagian inti atau isi materi, penulis memberikan pengantar tentang pentingnya mempelajari materi tersebut dengan cara menghubungkannya dengan materi sebelumnya. Lalu penulis menjelaskan tujuan pembuatan video. Tujuan dari tahapan ini adalah agar siswa memiliki motivasi belajar karena mereka telah memiliki gambaran tentang materi yang lalu. Hal ini sejalan dengan pendapat 5: Cheepy (2007 dalam Awang (2016) bahwa pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

Lalu penulis menjelaskan materi secara rinci dilengkapi contoh-contoh teks dan percakapan yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, penulis juga memasukkan contoh-contoh yang mengandung nilai karakter dan kearifan lokal misalnya pada saat menjelaskan materi tentang *Caption*, penulis memberikan contoh gambar beserta *Caption* tentang acara wisuda sekolah. dan bangunan bersejarah yang ada di Aceh seperti Taman Puroe Phang, dan Museum Tsunami. Pada materi Teks Naratif, penulis menyajikan contoh teks *Atu Belah* yang berasal dari daerah Aceh, Penjelasan materi secara detil ini sejalan dengan pendapat Cheepy yang menyatakan bahwa kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan.

Video-video kreasi penulis pada awalnya memiliki durasi panjang

mencapai 15 sampai 20 menit karena penulis ingin menyampaikan penjelasan sedetil mungkin. Hal ini memiliki tujuan agar mudah dipahami oleh siswa. Namun 9: menurut Brame (2015) Video yang efektif adalah yang berdurasi singkat antara 5-6 menit karena fokus siswa hanya maksimal pada durasi 6 menit. Setelah menemukan sumber bacaan tersebut, penulis melakukan perubahan dengan menciptakan video-video singkat agar semangat mengikuti dan menonton siswa tetap terjaga.

Kecepatan berbicara penulis dalam beberapa video tidak terlalu cepat karena penulis menyesuaikan dengan latar belakang siswa yang memiliki kemampuan bahasa Inggris berbeda-beda. Penulis ingin memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk mudah memahami materi yang disampaikan. Berbeda dengan pendapat 12: Guo.etal (2014) dalam Brame (2015), yang menyatakan bahwa kecepatan berbicara mempengaruhi keterlibatan siswa dan hubungan sosial mereka dengan narator. Semakin cepat dan antusias narator berbicara semakin tinggi partisipasi siswa. Disisi lain, penulis memiliki tujuan tersendiri dengan menyesuaikan kecepatan berbicara sebagaimana pendapat 8:Viestra (2020). Dengan membuat video sendiri, guru dapat menyesuaikan video pembelajarannya dengan kebutuhan siswa.

Setelah proses perekaman selesai, proses selanjutnya adalah *editing* dengan menggunakan aplikasi *Inshot* untuk menggabungkan intro dengan isi video dan memotong bagian tertentu dari video jika diperlukan. Tahapan terakhir adalah publikasi video ke kanal YouTube penulis. Tampilan model prekaman pertama adalah sebagai berikut:



- b. Pada model kedua, penulis tidak mempersiapkan materi dalam bentuk *Power Point* (PPT) tetapi langsung menjelaskan materi secara singkat dan materi tersebut diketik ketika proses pengeditan. Video yang direkam dengan teknik ini memiliki durasi antara 5-7 menit. Hal ini sesuai dengan pendapat 10:Guo.etal. (2014) yang menyatakan bahwa video singkat lebih efektif dan akan ditonton oleh semua siswa. Proses perekaman dilakukan dengan menggunakan kamera *handphone*. Ketika merekam, penulis menggunakan latar belakang berwarna senada dengan tampilan papan tulis yang dipilih melalui aplikasi *Power Director*. Aplikasi *Power Director* digunakan untuk menampilkan layar atau latar belakang berupa papan tulis sedangkan aplikasi *Inshot* digunakan untuk menulis dan mengedit teks atau tulisan. Tampilan video model kedua adalah sebagai berikut:



3. Keunggulan Video Kreasi Guru

Berdasarkan pengalaman penulis selama pembuatan video, dapat disampaikan beberapa kelebihan video yang dibuat sendiri oleh guru. Sebagaimana dipaparkan oleh 7:Azhar (2013), sebuah video yang efektif dan menarik harus memiliki beberapa aspek penting seperti objektivitas, kontekstual, pengintegrasian nilai, dan daya tarik. Berpijak dari pendapat Azhar, penulis menciptakan video pembelajaran dengan memasukkan unsur-unsur tersebut yaitu: (1). Materi yang diajarkan bersifat kontekstual atau dekat dengan kehidupan nyata siswa. Penulis menggunakan materi yang berhubungan dengan informasi yang ditemukan di wilayah Aceh atau lingkungan sekolah seperti kegiatan-kegiatan sekolah atau masyarakat. (2) Strategi penyampaian materi disesuaikan dengan latar belakang atau kondisi siswa yang memiliki tingkat kemampuan Bahasa Inggris bervariasi, ada yang rendah, sedang, dan tinggi. Untuk membantu pemahaman semua siswa maka penulis mencampur penggunaan Bahasa Inggris dan Indonesia. Disamping itu, kecepatan berbicara juga agak diperlambat pada materi-materi tertentu. (3) Penulis mengintegrasikan nilai-nilai islami, dan budaya lokal untuk pengembangan nilai karakter siswa sehingga tanpa bertatap muka pun penulis dapat menjaga nilai-nilai tersebut. Integrasi ini muncul dalam contoh-contoh teks dan dialog dalam masing-masing video. (4) Video dibuat menarik dengan merancang PPT menggunakan template yang berwarna dan bervariasi disertai model tampilan yang berbeda. Dengan cara ini diharapkan video tersebut memiliki daya tarik sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembuatan video pembelajaran dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan video yang efektif dan menarik, guru harus mengetahui dan menerapkan ketentuan teknis dan prosedur pembuatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, guru bahasa Inggris sebaiknya menggunakan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, selanjutnya guru terus meningkatkan kemampuan dan kreativitas dengan menciptakan video pembelajaran agar lebih efektif dan menarik untuk digunakan karena sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik masing-masing, dan kepada pihak sekolah agar memberikan dukungan penuh kepada para guru yang berkeinginan meningkatkan kreativitas mereka dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Daftar Pustaka

- Paulina, Pannen .2019. Belajar Jarak Jauh, dalam <https://www.google.com/search?q=Belajar+Jarak+jauh&oq=Belajar+Jarak+jauh&aqs=chrome..69i57j0i457j0i4j0i22i30i2.9465j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>, diakses tanggal 5 September 2020.
- MeriamWebster.<https://www.google.com/search?q=distance+learning&oq=Distance&aqs=chrome..69i57j0i67i433i457j0i67j0i433i0i4.5535j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>diakses tanggal 6 September 2020
- Awang, Rambu Ery Ana. 2016. *Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Cheepy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Cheepy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Cheepy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persaja Azhar
- Viestra, Gretchen.(2019). 5 Reasons why making your own Videos dalam <https://www.understood.org/cdn.ampproject.org/v/s/www.understood.org/en/school-learning/for-educators/empathy/teacher-videos-5-reasons-why-making-your-own-videos-can-help-with-distance?>
- Guo PJ, Kim J, and Robin R (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *ACM Conference on Learning at Scale (L@S 2014)*; found at <http://groups.csail.mit.edu/uid/other-pubs/las2014-pguo-engagement.pdf>.
- Brame, Cynthia.J.(2015). Effective educational videos. Retrieved from <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/effective-educational-videos/>
- Guo PJ, Kim J, and Robin R (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *ACM Conference on Learning at Scale (L@S2014)*; found at <http://groups.csail.mit.edu/uid/other-pubs/las2014-pguo-engagement.pdf>.
- Sammel, Dave (2020) Why YouTube? (<https://schoolleaders.thekeysupport.com/covid-19/deliver-remote-learning/lead-your-approach/remote-learning-how-to-use-youtube-to-make-and-share-videos/>)
- Eda, Syahandrian. (2018). Langkah-langkah Pembuatan Video dalam <https://syahandrianeda.blogspot.com/2018/01/langkah-langkah-pembuatan-video.html> diakses tanggal 24 Februari 2021.