

# Potensi Program Video/Televiisi Dalam Pembelajaran

Dr. Benny A. Pribadi, M. A  
 Dra. Marisa, M. Pd  
 Bachriah Fatwa Dhini, S.T



## PENDAHULUAN

---

Saudara mahasiswa, Anda tentu sudah mempelajari Buku Materi Pokok TPEN4205/Teori dan Prinsip Pengembangan Media, bukan? Dalam modul 9 BMP tersebut Anda telah mempelajari tentang Prinsip dan Pengembangan Media Video. Berbekal materi dari BMP tersebut, Anda akan melanjutkan mempelajari bagaimana memproduksi suatu program video/televiisi. Dalam mata kuliah ini, Anda diharapkan mampu mengembangkan program video/televiisi untuk pembelajaran.



Selain itu, terdapat 1 mata kuliah lagi yang terkait dengan program televisi, yaitu mata kuliah TPEN4312/Manajemen Penyiaran Televisi. Ketiga mata kuliah ini saling terkait karena terdapat beberapa kompetensi yang saling melengkapi. Untuk itu, Anda sangat disarankan untuk melihat kembali bahan ajar dari kedua mata kuliah terdahulu.

Sebagai awal pembahasan, dalam Modul 1 ini kita akan mempelajari tentang bagaimana suatu program video/televiisi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

*Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan mampu membuat program video sederhana untuk pembelajaran. Secara khusus setelah mempelajari modul ini, Anda diharapkan akan dapat:*

1. *Menjelaskan Pemanfaatan program video dalam pembelajaran.*
2. *Menjelaskan Pemanfaatan program televisi dalam pembelajaran.*
3. *Membuat program video sederhana bersama peserta didik*

Modul 1 ini terdiri dari dua kegiatan belajar. Pada Kegiatan Belajar 1, Anda akan mempelajari *pemanfaatan program video dalam pembelajaran*. Sedangkan pada Kegiatan Belajar 2, Anda akan mempelajari tentang pemanfaatan program televisi dalam pembelajaran dan cara *membuat program video secara amatir, yang dapat Anda lakukan bersama dengan peserta didik dan langsung dapat Anda gunakan dalam pembelajaran*. Selanjutnya, bagaimana memproduksi program video dengan kamera tunggal (*single camera*) dan produksi dengan multikamera, akan Anda pelajari pada Modul 7 dan Modul 8.

Pelajarilah modul ini secara sistematis dan tuntas agar Anda dapat mencapai kompetensi.

1. Mata kuliah ini adalah mata kuliah praktik. Untuk itu Anda harus mengerjakan tugas-tugas mata kuliah.
2. Pelajarilah **Panduan Praktik Mata Kuliah**. Tugas-tugas dapat Anda lihat di setiap modul/kegiatan belajar dan pada sesi-sesi tutorial online di **elearning.ut.ac.id**
3. Anda wajib mengikuti tutorial online mata kuliah ini agar Anda dapat melakukan praktik dan mengirimkan hasil praktik ke fitur TUGAS di laman **elearning.ut.ac.id**

**Selamat belajar, lalu lanjutkan dengan berlatih dan berpraktik...**

**KEGIATAN BELAJAR 1****Pemanfaatan Program Video Dalam Pembelajaran****A. PENGERTIAN PROGRAM VIDEO**

Definis video yang berkembang saat ini adalah “video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Rekaman gambar video biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital” <https://videoediteng.blogspot.com/2012/09/definisi-video.html>. Penjelasan lebih mendalam mengenai program video dapat Anda pelajari kembali di mata kuliah TPEN4205/Teori dan Prinsip Pengembangan Media Modul 9. Kegiatan Belajar 1 akan lebih difokuskan pada bagaimana program video dari berbagai sumber dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Pada awalnya program video dapat disaksikan dengan menggunakan perangkat pemutar video (*video player*). Dengan teknologi terkini, program video dapat disaksikan dan dimanfaatkan dengan berbagai perangkat, mulai dari perangkat televisi hingga perangkat bergerak (*mobile*) seperti telepon pintar, tablet, laptop atau *personal computer* (PC).

**B. SUMBER PROGRAM VIDEO PEMBELAJARAN**

Berbagai sumber program video dapat kita manfaatkan untuk pembelajaran, seperti video-video dari *Khan Academy* Indonesia, *Teachertube*, Televisi Edukasi, yang dapat diakses tanpa membayar. Kita juga dapat menggunakan berbagai video pembelajaran yang ada di *Youtube*, setelah kita seleksi isi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.

*Khan Academy* adalah organisasi pendidikan non-profit yang didirikan pada 2006 oleh Salman Khan. Ia adalah lulusan MIT dan *Harvard Business School*. Misi *Khan Academy* adalah "menyediakan pendidikan berkualitas tinggi untuk semua orang di mana saja". Laman *Khan Academy* menyediakan koleksi online gratis dari sekitar 3200 kuliah mikro via tutorial video yang tersimpan di YouTube. Mata pelajaran yang tersedia antara lain adalah matematika, sejarah, keuangan, fisika, biologi, kimia, astronomi, kosmologi, ilmu komputer, kesehatan, kimia organik, ekonomi, sejarah seni, dan pendidikan kewarganegaraan Amerika.



Sumber: <https://mil68.wordpress.com>

Gambar 1.1  
Salah satu Sumber Video untuk Pembelajaran

Sumber lain yang dapat juga Anda gunakan adalah *Teachertube*. *Teachertube* merupakan laman berbagi video, yang memuat berbagai sumber pembelajaran seperti video, audio, foto, blog tentang pembelajaran. Di laman ini, pendidik, praktisi pendidikan dan peserta didik dapat berbagi informasi dengan khalayak pendidikan.



Sumber: [teachertube.com](http://teachertube.com)

Gambar 1.2  
Teachertube Sebagai Sumber Video Pembelajaran



Sumber: [Google.com](http://Google.com)

Gambar 1.3  
Televisi Edukasi Sebagai Sumber video Pembelajaran

Di Indonesia, kita memiliki Televisi Edukasi. Stasiun televisi ini khusus ditujukan untuk menyebarkan informasi di bidang pendidikan dan berfungsi sebagai media pembelajaran masyarakat. Televisi Edukasi juga membuat berbagai program video yang dapat Anda gunakan dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran saat ini, kita sebagai pendidik dapat memanfaatkan program video bahkan dari telepon genggam kita. Waktu yang diperlukan pendidik untuk menjelaskan suatu materi pelajaran, dapat banyak dihemat dengan memasukkannya dalam program video. Pemanfaatan video tentu saja harus dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi, karakteristik peserta didik dan lingkungan tempat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan video digunakan secara bertahap dan bergantian, misalnya dari tayangan video tentang proses metamorfosis ulat menjadi kupu-kupu, pendidik dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, kemudian pendidik meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas. Kemampuan pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran sangat mendukung keberhasilan dalam pemanfaatan video.

Generasi yang kita hadapi sekarang adalah generasi digital, yang dikenal dengan Generasi Z (lahir antara tahun 1995 – 2010) dan Generasi Alpha (lahir antara tahun 2011 – 2024) (<https://tiie.w3.uvm.edu/blog/who-are-generation-z/#.XhVuf0czbIX>). Mereka sejak lahir sudah masuk dan mengenal berbagai perangkat gawai (gadget) digital. Mereka inilah yang disebut generasi “penduduk asli dunia digital” (*digital natives*). Ciri-ciri generasi ini antara lain adalah mereka mampu melakukan berbagai kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*) seperti *nge-tweet* menggunakan ponsel, *browsing* dengan komputer atau laptop, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang mereka lakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka (<https://dosen.perbanas.id/teori-generasi>).

Dengan karakteristik peserta didik dari generasi Z seperti ini, maka pemanfaatan program video merupakan salah satu “daya tarik” yang dapat kita gunakan dalam pembelajaran. Layar media merupakan sesuatu yang sangat menarik hati anak-anak generasi ini. Mereka lebih menyukai gambar bergerak (misalnya melakukan percakapan video, merekam video, menonton video *streaming*) dibandingkan dengan bahan ajar cetak atau mendengar suara guru ([http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/01/jgcc\\_learningathome.pdf](http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/01/jgcc_learningathome.pdf)).

Berbagai video yang berkualitas dapat kita temukan di pasaran dan di internet. Pendidik dapat memilih berbagai video sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya. Berikut Anda dapat mempelajari, bagaimana rancangan pembelajaran yang dibuat oleh Siti Lestari Dewi untuk pelajaran Biologi kelas 10 semester 2.

Mengajar Dengan Teknologi  
Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan video

Siti Dewi Lestari

Mata Pelajaran : Biologi

Kelas/Semester : X/2

Alokasi Waktu :  $2 \times 45$  menit (2 jam pelajaran)

Standar Kompetensi :

4. Menganalisis hubungan antara komponen ekosistem, perubahan materi dan energi serta peranan manusia. Kompetensi Dasar :
- 4.2 Menjelaskan keterkaitan antara kegiatan manusia dengan masalah perusakan/pencemaran lingkungan dan pelestarian lingkungan.  
Indikator :
  1. Mendeskripsikan macam pencemaran lingkungan.
  2. Mengidentifikasi kegiatan yang berpengaruh terhadap pencemaran lingkungan.
  3. Mengidentifikasi dampak pencemaran lingkungan terhadap makhluk hidup

Tujuan Pembelajaran. Setelah mengikuti sesi ini, peserta didik dapat:

- a. mendeskripsikan macam zat pencemar (polutan).
- b. menjelaskan mekanisme pencemaran lingkungan.
- c. mengidentifikasi peran manusia dalam pelestarian lingkungan.
- d. mendeskripsikan pencemaran udara serta dampaknya terhadap makhluk hidup.

**Materi Ajar**

Polusi atau pencemaran lingkungan adalah peristiwa masuknya zat, unsur, energi, dan komponen yang bersifat merugikan (polutan) dalam suatu lingkungan yang mengakibatkan kerugian pada makhluk hidup. Pada polusi udara penambahan komponen udara berupa bahan kimia dapat membahayakan makhluk hidup. Polutan udara berupa oksida karbon ( $\text{CO}$ ,  $\text{CO}_2$ ), oksida nitrogen ( $\text{NO}$ ,  $\text{NO}_2$ ,  $\text{N}_2\text{O}$ ), oksidasulfur ( $\text{SO}_2$ ,  $\text{SO}_3$ ), persenyawaan karbon ( $\text{CH}_4$ ,  $\text{C}_4\text{H}_{10}$ ), bahan organik, tanah, asbes, timbal, karbon, partikel cair (asam sulfat, asam nitrat, minyak, pestisida), pembakaran bahan bakar fosil (minyak dan batu bara). Oksida nitrat ( $\text{NO}$ ,  $\text{NO}_2$ ,  $\text{N}_2$ ) dan oksida belerang ( $\text{SO}_2$ ,  $\text{SO}_3$ ) akan membentuk senyawa asam

dan akan mengakibatkan terjadinya hujan asam yang dapat merusak makhluk hidup. Pada manusia, pencemaran udara dapat menyebabkan mata berair, batuk-batuk, bronkitis, emfisema, dan kanker paru-paru. Adapun pada bangunan, pencemaran udara dapat mengakibatkan bangunan menjadi mudah lapuk, korosi logam, karet merapuh, cat cepat pudar dan rapuh, dan kulit/kertas rapuh.

#### 1. Langkah-langkah Pembelajaran

##### A. *Kegiatan Awal (waktu: 10 menit)*

Apersepsi: Guru bertanya kepada peserta didik apa yang akan terjadi apabila pembakaran hutan sebagai usaha pembukaan areal pertanian di daerah Jambi dibiarkan saja oleh pemerintah?

##### B. *Kegiatan Inti (waktu: 70 menit)*

- 1) Guru meminta peserta didik untuk menyaksikan video pembelajaran tentang pencemaran udara
- 2) Setelah menyaksikan video, guru meminta peserta didik membentuk kelompok yang masing-masing kelompok dengan anggota 4 orang peserta didik. Kemudian, setiap kelompok diminta membuat artikel yang berhubungan dengan pencemaran lingkungan
- 3) Guru meminta peserta didik menjelaskan pengertian akumulasi bahan polusi pada konsumen.
- 4) Guru meminta peserta didik mendeskripsikan akibat yang dirasakan oleh tubuh manusia karena polusi udara.
- 5) Guru meminta peserta didik menjelaskan bentuk usaha manusia dalam mengurangi pencemaran lingkungan akibat pencemaran udara.

##### C. *Kegiatan Akhir (waktu: 10 menit)*

- 1) Guru meminta peserta didik menyimpulkan akibat pencemaran udara.
- 2) Guru meminta peserta didik menyimpulkan peran manusia dalam mengurangi pencemaran lingkungan.

#### IV. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan: a. Diskusi b. Tanya jawab c. Penugasan

#### V. Sumber/Alat/Bahan Pembelajaran:

Sumber/bahan pembelajaran berupa: a. Buku acuan yang relevan. b. komputer, LCD, c. LKS, bahan presentasi, deterjen/asap rokok.

d. Ensiklopedia, internet, koran, dan majalah sebagai sumber membuat artikel tentang pencemaran lingkungan.

#### VI. Penilaian.

Penilaian meliputi: A. Sikap peserta didik saat proses pembelajaran (ranah afektif). B. Penilaian hasil belajar berupa: 1. Portofolio 5 (ranah kognitif)

2. Laporan kerja praktikum (ranah psikomotorik) Penilaian dapat menggunakan acuan penilaian sebagai berikut: Aspek yang dinilai Skor Maksimal Skor yang diperoleh 1. Akurasi materi dan sumber 50 2. Tingkat keterbacaan 30 3. Penampilan produk 20 Jumlah skor 100.

<https://www.slideshare.net/sitilestaridewi/rencana-pelaksanaan-pembelajaran-video>.

Untuk memanfaatkan program video pembelajaran, pendidik dapat mengembangkan berbagai strategi, sesuai dengan karakteristik peserta, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sarana dan prasarana yang tersedia. Berbagai pertimbangan ini penting untuk kita perhatikan agar program video yang disaksikan memberikan manfaat maksimal bagi peserta didik. Berikut akan kita bahas beberapa strategi dalam memanfaatkan program video untuk pembelajaran:

#### 1. Jeda dan Putar Ulang Program Video

Memberikan jeda/pause dan memutar ulang penggalan-penggalan dalam program video selama diskusi berlangsung, akan membuat peserta didik menjadi lebih terlibat. Peserta didik dapat memberikan pertanyaan, atau pendapatnya tentang materi yang dibahas atau tentang hal yang belum mereka pahami. Fungsi pendidik di sini adalah memutar ulang penggalan yang ditanyakan untuk memperjelas pemahaman peserta didik.

#### 2. Mintalah Peserta Didik untuk Menjawab Pertanyaan

Kita juga dapat meminta peserta didik untuk menulis pendapatnya dalam 1 atau 2 kalimat atau memberikan pendapat dalam bentuk visual (gambar, symbol) tentang materi program video yang sedang mereka saksikan. Berbagai bentuk alat ekspresi dari peserta didik, memberikan keragaman yang menarik di dalam pembelajaran.

**3. Integrasikan video singkat dan tanggapan peserta didik ke dalam pembelajaran.** Anda juga dapat merekam tulisan, gambar, foto, suara, peserta didik yang memberikan tanggapan terhadap materi dalam video. Rekaman tersebut dapat Anda tayangkan di kelas, untuk menunjukkan kontribusi mereka dalam pembelajaran.

#### **4. Ubah Penggunaan Gambar dan Suara Dalam Video**

Bila Anda mengunduh video dari sumber pembelajaran terbuka (*open educational resources/OER*) dengan lisensi CC BY, Anda dapat memodifikasi suara misalnya menggunakan suara Anda atau suara peserta didik, mengubah tampilan gambar dari video orang lain, asalkan Anda menyebutkan sumber video tersebut.

**5. Bila memungkinkan, buatlah video yang memuat pertanyaan, quiz atau dialog,** agar peserta didik terlibat langsung dalam video. Dengan menggunakan aplikasi Quizzis, Metta atau Zaption, Anda dapat membuat tes/pertanyaan/quiz secara online, dan peserta didik juga dapat menjawab pertanyaan/quiz secara online pula. Anda dan peserta didik dapat segera mengetahui hasil dari tes/pertanyaan/quiz.

### **B. MEMBUAT PROGRAM VIDEO SEDERHANA BERSAMA PESERTA DIDIK**

Mengelola peserta didik dari generasi Z, berarti pendidik harus siap dengan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi adalah keseharian mereka. Banyak pro dan kontra yang muncul tentang penggunaan telepon seluler bagi peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar teknologi menjadi sahabat anak adalah dengan menggunakannya secara bijaksana.

Peserta didik usia sekolah dasar yang sudah sangat akrab dengan gawai/*gadget*-nya, dapat kita libatkan dalam membuat media pembelajaran Bersama-sama. Dengan menggunakan kamera *smartphone*, kita dapat merekam gambar peserta didik yang sedang belajar mengucapkan kata-kata dalam Bahasa Inggris, sedang membaca, sedang menyanyi, menggambar atau berolahraga.

Pendidik juga dapat mengajari mereka melakukan rekaman. Pendidik perlu membuat semacam rencana naskah tentang apa yang akan direkam. Foto atau video juga dapat kita gunakan yang berasal dari stok foto atau video yang dimiliki anak di rumah.

Video juga dapat dibuat dengan aplikasi *Screencast*, *VideoScribe* atau *Moviemaker*. Guru dapat melakukan editing terhadap foto atau video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik dapat menyumbangkan narasi dalam video atau foto yang akan diedit. Aplikasi yang dapat digunakan untuk mengedit foto antara lain adalah *Virtualdub*, *Windows Moviemaker*, *Avidemux*, dll.

Dengan kegiatan membuat video atau kumpulan foto dalam power point secara sederhana, peserta didik sudah kita libatkan dalam kegiatan membuat video, berperan dalam video, mengedit dan memberi suara/gambar dalam video, yang paling penting adalah bersama-sama melihat hasil karya mereka ditayangkan di kelas. Hal ini akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih melibatkan peserta didik dengan pengalaman belajar yang menarik.

Pendidik juga dapat mengajari mereka melakukan rekaman. Pendidik perlu membuat semacam rencana naskah tentang apa yang akan direkam. Penggunaan foto dengan cara *screenshoot* dan video dengan cara *screencast* dapat digunakan untuk pembuatan konten pembelajaran. Saat ini banyak sekali video-video yang diunggah dalam *Online Video Platform* (OVL) seperti Youtube, Khan Academy dan Lynda.com menggunakan *screencast*.

*Screencast* adalah rekaman video apa yang terjadi di layar komputer dengan isi berupa teks, grafik, audio, musik, efek suara. *Screencasts* dapat kita guna sebagai sumber belajar, tugas belajar dan bantuan belajar bagi peserta didik. *Screencast* pada umumnya digunakan untuk menunjukkan proses dan langkah suatu kegiatan. Produk *screencast* ini kerap disebut dengan video tutorial yang saat ini sangat banyak diunggah ke Youtube. Bentuknya antara lain adalah demonstrasi, *storytelling* maupun presentasi *power point*. Beberapa pendidik bahkan membuatnya sebagai cara untuk memberikan umpan balik tentang pekerjaan peserta didik.

Ada banyak alat *screencasting* yang tersedia, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks, termasuk yang memiliki fitur pengeditan. Sebagai contoh, aplikasi *Screencastomatic* untuk membuat *screencast* dan kemudian mengimpornya ke Camtasia untuk diedit. Beberapa aplikasi *screencast* yang dapat digunakan secara gratis adalah *Screencastomatic* dan *Apowersoft*. Sedangkan aplikasi berbayar dan berfitur lebih lengkap seperti *Camtasia / SnagIt* (produk TechSmith) dan *Captivate* (untuk e-learning).



Gambar 1.4  
Macam-macam Aplikasi *Screencast*

Mengapa *screencast* bagus untuk mengajar? Kekuatan *Screencasting* adalah kita sebagai pendidik dapat dengan mudah menghasilkan video gaya “*show and tell*”, yaitu kita menampilkan dan menceritakan sesuatu kepada peserta didik, seperti kita berkomunikasi langsung dengan mereka. Penelitian telah menunjukkan bahwa peserta didik merespons paling baik video informasi tidak lebih dari enam menit. *Screencasts* dapat digunakan untuk membahas secara singkat suatu konsep/ide.

Meskipun demikian, adapula video yang merekam seluruh presentasi panjang kuliah seorang pendidik. Video semacam ini cenderung panjang dan tidak–menarik. Beth Holland (2013) memberi ide bagaimana *screencasting* cocok dengan model Substitusi, Augmentasi, Modifikasi dan Redefinisi/SAMR.

Di luar bidang pendidikan, banyak perusahaan yang membuat video instruksional yang hebat untuk membantu melatih pelanggan mereka tentang produk dan layanan mereka. Jenis video ini penuh dengan ide untuk membuat video gaya *screencast* lebih menarik.

Sebagai contoh perusahaan *Squarespace* membuat video dengan gaya *screencast* untuk mengajar dan menghibur pemirsa. Video selamat datang *Squarespace* yang dibuat menunjukkan bagaimana kombinasi dari struktur video pendek, fokus, *voiceover* sederhana dan penggunaan beberapa gambar sederhana untuk menjelaskan tentang apa produk mereka dalam waktu kurang dari tiga menit. Lynda.com adalah *leading* dalam pembuatan video online tutorial, dengan lebih dari 2.500 kursus singkat, video pembelajaran yang mudah dicerna. Semua video pada Lynda.com berupa pengajaran keterampilan kursus perangkat lunak dengan gaya *screencast*.



Gambar 1.5  
Tampilan Aplikasi MediaCore

Setelah mempelajari materi tentang video *screencast*, Anda dapat menyaksikan satu (1) contoh video *screencast* dari Universitas Terbuka untuk melihat video. Sebelumnya Anda unduh *QR Code Reader* dari *Playstore/Appstore*. Bila aplikasi *QR Code Reader* sudah berhasil Anda install, arahkan smartphone Anda ke *QR Code* berikut, seperti contoh berikut:



Sekarang Anda dapat memindai *QR Code* untuk melihat contoh video *screencast*



*Itu adalah salah satu contoh video screencast yang dibuat oleh Dosen Universitas Terbuka dengan pendampingan dari Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP).*

*Nah, sekarang Anda carilah beberapa contoh video screencast lain dari Lynda.com untuk memberikan gambaran lebih lengkap tentang pembuatan video dengan screencast. Berapa video pembelajaran yang Anda dapatkan?*

.....  
.....

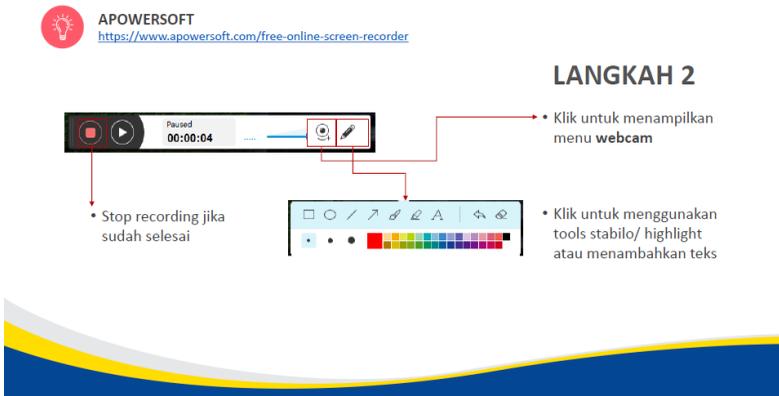
Video *screencast* yang paling efektif dan paling banyak dilihat adalah gabungan antara audio, video, gambar, dan *voiceover*. Faktor-faktor ini yang harusnya diperhatikan oleh pendidik dalam pembuatan video pembelajaran agar menarik dan diminati peserta didik. Penyampaian materi harus tetap singkat, fokus, dan langsung pada sasaran. Tetap pada topik akan membantu peserta didik lebih mudah mengingat konten/materis. Jika Anda menggunakan bahan materi berupa *keynote* atau *power point*, pastikan materi tidak menampilkan penjelasan teks panjang. Rancang terlebih dahulu materi *power point* dengan butir-butir penting pembahasan dan berikan tampilan gambar menarik yang relevan agar tidak monoton.

Menurut penelitian video-video pembelajaran biasanya hanya berdurasi kurang dari 6 menit. Perlu diingat bahwa penyajian video *screencast* berbeda dengan penyajian di dalam kelas. Dengan video peserta didik dapat mematikan, menghentikan dan menonton video kapan saja mereka mau. Sebelum memulai merekam *screencast*, pastikan Anda sudah berlatih dan menguasai materi presentasi.

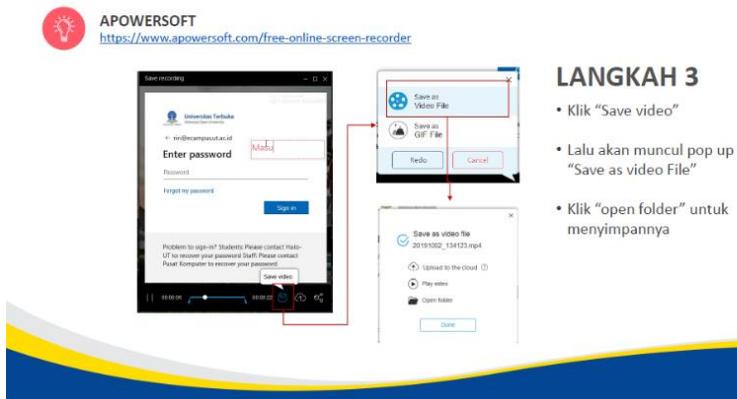
Berikut Anda dapat mempelajari cara pembuatan video *screencast* dengan aplikasi *Apowersoft*. Silakan berlatih sendiri membuat 1 program video maksimal 5 menit. Rekamlah kegiatan belajar di kelas, tentang 1 topik yang Anda pilih. Libatkan peserta didik, sebagai anggota tim produksi. Setelah selesai tayangkan video tersebut di kelas.



Gambar 1.6  
Langkah 1 Menggunakan Apowersoft



Gambar 1.7  
Langkah 2 Menggunakan Apowersoft



Gambar 1.8  
Langkah 3 Menggunakan Apowersoft

Dengan kegiatan membuat video dengan suara, kumpulan foto, gambar dalam bahan presentasi berupa power point sederhana, peserta didik dapat kita libatkan dalam kegiatan membuat video. Mereka dapat menjadi pemeran dalam video, mengedit dan memberi suara/gambar dalam video. Hal yang paling penting adalah bersama-sama melihat hasil karya mereka ditayangkan di kelas. Hal ini akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih melibatkan peserta didik dengan pengalaman belajar yang menarik.

Dwyer (1978), membuktikan bahwa pada umumnya 94% pesan atau informasi yang masuk ke dalam pikiran manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Dari kedua indera ini, manusia pada umumnya mampu untuk mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Siaran pendidikan melalui video dan televisi bagaimanapun tetap menarik bagi peserta didik dan dapat membantu mereka belajar dengan lebih baik. Hal ini karena televisi mampu menyajikan bahan yang bergerak dinamis sehingga merangsang perhatian anak-anak. Dengan demikian peserta didik lebih tertarik dan mudah mencerna materi pelajaran.



## LATIHAN

---

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Menurut pendapat Anda, apa keuntungan penggunaan video singkat dalam RPP ini, bila dibandingkan dengan penggunaan video berdurasi panjang?
- 2) Strategi apa yang akan Anda gunakan bila Anda menggunakan video tersebut dalam pembelajaran? Apakah Anda akan menayangkan video sampai selesai, kemudian mengajukan pertanyaan kepada peserta didik? Atau Anda akan menayangkan penggalan demi penggalan video, diselingi dengan pertanyaan?

### *Petunjuk Jawaban Latihan*

- 1) Menggunakan program video singkat memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik untuk fokus pada satu topik. Program video yang berdurasi panjang dapat menyebabkan peserta didik kehilangan fokus.
- 2) Strategi yang dapat digunakan dalam pemanfaatan video singkat, perlu memperhatikan karakteristik peserta didik. Bila mereka masih berusia sangat muda (misalnya sampai dengan usia 12 tahun, yang cenderung sering berubah fokus), maka strategi yang digunakan adalah menayangkan video dengan penggalan pendek, diselingi dengan pertanyaan. Untuk peserta didik yang berusia lebih dari 12 tahun, sudah dapat mengontrol perhatian sehingga pendidik dapat memutar video sekaligus, dan diakhiri dengan pertanyaan atau tugas.



## RANGKUMAN

---

Program video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Televisi didefinisikan sebagai suatu media telekomunikasi yang digunakan untuk memancarkan dan menerima siaran gambar bergerak, baik itu yang monokrom ("hitam putih") maupun berwarna, biasanya dilengkapi oleh suara.

Untuk memanfaatkan program video dalam pembelajaran, pendidik dan peserta didik dapat menyaksikannya melalui internet dari berbagai sumber seperti Televisi Edukasi, *Khan Academy*, *Teachertube*. Untuk memanfaatkan program televisi dalam pembelajaran, pendidik perlu dengan cermat memilih siaran dari televisi publik, agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan program video dan televisi menuntut kemampuan pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, tujuan dan materi pembelajaran.

Peserta didik dari generasi yang sangat akrab dengan teknologi, dapat dilibatkan membuat foto atau program video sederhana, mengedit dan menayangkannya di kelas, sebagai wujud kontribusi mereka dalam pembelajaran aktif.



### TES FORMATIF 1

---

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Mana pernyataan yang tepat tentang media video?
  - A. Untuk melihat program video diperlukan peralatan pemancar.
  - B. Untuk melihat program video diperlukan alat pemutar.
  - C. Program video harus digunakan secara klasikal.
  - D. Media video wajib dikembangkan oleh pendidik.
  
- 2) Media video kerap digunakan sebagai sarana untuk mempelajari suatu keterampilan. Hal ini dapat dilihat dalam kegiatan belajar ....
  - A. mendengarkan musik dan film
  - B. menyimak presentasi rekaman pakar
  - C. mempelajari berlangsungnya fenomena alam
  - D. mempelajari cara kerja kamera digital
  
- 3) Salah satu sumber program-program video pembelajaran saat ini adalah ....
  - A. Televisi Pendidikan Indonesia
  - B. Khan Academy
  - C. Sampoerna Academy
  - D. MNC TV

- 4) Generasi yang paling akrab dengan dunia digital disebut generasi ....
- Z
  - Y
  - X
  - Baby Boomers*
- 5) Salah satu strategi dalam memanfaatkan program video dalam pembelajaran adalah ....
- peserta didik mengunduh program video dari internet
  - pendidik mengunggah program video ke internet
  - menggunakan teknik jeda, untuk melibatkan peserta didik
  - meminta peserta didik membeli program video
- 6) Program video saat ini dapat dilihat dengan menggunakan berbagai perangkat, *kecuali* ....
- overhead projector (OHP)*
  - tablet*
  - laptop*
  - personal computer (PC)*
- 7) Program video yang dikembangkan dengan aplikasi *screencast* sangat cocok digunakan untuk mengajar, karena ....
- sesuai untuk presentasi berdurasi panjang
  - sesuai untuk presentasi berdurasi singkat
  - memuat teks lengkap materi pembelajaran
  - selalu terhubung dengan internet

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

## KEGIATAN BELAJAR 2

## Pemanfaatan Program Televisi Dalam Pembelajaran

### A. KARAKTERISTIK MEDIA TELEVISI

Istilah televisi berasal dari kata *tele* yang mempunyai arti *jauh* dan *vision* yang berarti *tampak*. Berdasarkan gabungan dari kedua kata tersebut, media televisi dapat diartikan sebagai: "...sarana komunikasi jarak jauh yang dapat digunakan untuk menayangkan informasi dan pengetahuan melalui unsur yang dapat dilihat (gambar bergerak dan suara) yang ditampilkan secara simultan". Televisi didefinisikan sebagai suatu media telekomunikasi yang digunakan untuk memancarkan dan menerima siaran gambar bergerak, baik itu yang monokrom ("hitam putih") maupun warna, biasanya dilengkapi oleh suara (<https://id.wikipedia.org>).

Selain definisi yang dikemukakan diatas, media televisi juga kerap diartikan sebagai: "...a system for transmitting visual, images, and sound that there are reproduced on screens, chiefly used to broadcast entertainment, information, and education program." ([www.kidsfront.com](http://www.kidsfront.com)).

Media televisi dapat dipandang sebagai sebuah sistem elektronik yang dapat digunakan untuk mentransmisikan unsur gambar dan suara secara simultan yang dimunculkan di dalam layar. Transmisi atau siaran program televisi banyak digunakan untuk keperluan program hiburan, penyebaran berita dan informasi, dan untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran.

Pada awalnya perangkat televisi hanya dimiliki oleh kalangan tertentu, namun saat ini hampir semua rumah mempunyai perangkat televisi di dalamnya. Saat ini televisi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dan kehidupan keluarga di seluruh dunia. Media televisi mampu menyajikan program hiburan, berita, informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik.



Sumber: google.com

Gambar 1.9  
Visualisasi Orang Menonton Televisi

Untuk menyaksikan tayangan televisi, seseorang harus menggunakan perangkat televisi yang dapat menangkap gambar yang ditransmisikan dari pemancar dari suatu stasiun televisi. Teknologi terkini, program televisi (khususnya televisi internet/televisi berbayar) dapat disaksikan dan dimanfaatkan melalui perangkat televisi hingga perangkat bergerak (*mobile*) seperti telepon pintar, iPod, tablet atau laptop.

Televisi adalah sebuah media komunikasi elektronik yang pada dasarnya memiliki beberapa karakteristik penting yaitu: (1) Menampilkan tayangan gambar bergerak atau *motion pictures* yang dilengkapi dengan unsur audio; (2) Digolongkan ke dalam kategori media massa; (3) Memungkinkan pemirsa memperoleh informasi dan pengetahuan yang bersifat konkrit dan langsung; (4) Biaya produksi program relatif mahal.

### 1. Menampilkan Tayangan Gambar Bergerak dan Unsur Suara

Untuk memahami karakteristik media televisi di atas, kita akan membahas karakteristik dan potensi media tersebut satu persatu. Sama seperti halnya media film dan video, media televisi mampu menampilkan gambar bergerak dan juga disertai dengan unsur suara untuk menayangkan informasi dan pengetahuan. Kemampuan ini telah membuat media televisi banyak dimanfaatkan untuk menayangkan program berupa hiburan, berita, dan ilmu pengetahuan kepada pemirsa.

Saat ini banyak stasiun televisi yang menayangkan program-programnya selama 24 jam non-stop. Pemirsa tidak hanya dapat mengikuti siaran program yang dipancarkan secara lokal, tetapi juga nasional dan internasional. Misalnya, kita sebagai pemirsa, dapat menikmati siaran pertandingan kejuaraan sepak bola yang berlangsung di luar negeri secara langsung. Selain itu, kita juga dapat memperoleh informasi tentang peristiwa-peristiwa penting yang sedang berlangsung di manca negara lewat media televisi, seperti serunya ajang pemilihan kepala daerah (pilkada) dan pemilihan presiden (pilpres), peristiwa kecelakaan pesawat Lion Air di Karawang, kenaikan tarif pesawat, dan aneka peristiwa aktual lainnya.

Dalam konteks pembelajaran, misalnya dalam pelajaran biologi, pendidik dan peserta didik yang dapat bersama-sama menyaksikan siaran televisi, terutama melalui saluran televisi berbayar tentang Hiu Predator Purba, yang sangat sulit kita bayangkan bagaimana wujudnya. Atau kita ingin menjelaskan fenomena hujan badai dengan kilat dan petir (*thunderstorm*). Dengan video-video yang dapat dilihat dari Youtube melalui televisi internet, akan lebih mudah bagi pendidik menjelaskannya kepada peserta didik.

## 2. Televisi sebagai Media Massa

Media televisi digolongkan sebagai media massa karena dapat menjangkau khalayak atau *audience* dalam jumlah yang sangat besar. Penyiaran program televisi sebagai media komunikasi yang dipancarkan dengan teknologi satelit dapat menjangkau daerah-daerah yang luas, tersebar dan terpencil.

Khalayak pengguna siaran televisi sangat beragam dalam hal usia, pendidikan, dan sosial ekonomi. Walaupun memiliki karakteristik pemirsa yang beragam namun dalam merancang sebuah program televisi seorang produser biasanya menyoal pada khalayak atau *audience* tertentu.

Keunggulan media televisi yang tergolong ke dalam media massa kerap dimanfaatkan untuk keperluan komersial dan propaganda. Media televisi telah dipandang sebagai sebuah media yang sangat efektif untuk membentuk opini atau pandangan pemirsa dan juga mendorong pemirsa untuk melakukan tindakan tertentu.

Sebagai media massa, media televisi memiliki kemampuan persuasif yang sangat besar. Kampanye-kampanye politik dan sosial serta program-program komersial akan sangat efektif jika ditayangkan melalui pemanfaatan media televisi.



Gambar 1.10  
Media Televisi sebagai Alat Kampanye dan Propaganda

### 3. Memberikan Pengalaman Konkret dan Langsung

Dengan menggunakan media televisi kita, sebagai pemirsa, dapat memperoleh informasi dan pengetahuan berupa pengalaman–pengalaman konkret dan nyata tentang beragam objek dan peristiwa. Hal ini disebabkan kamera televisi dan juga video dapat merekam peristiwa-peristiwa yang berlangsung di suatu tempat dan menayangkannya kepada pemirsa yang berada di tempat lain. Melalui penggunaan media televisi. Kita dapat menikmati secara langsung peristiwa politik, sosial, budaya, dan juga olahraga yang sedang berlangsung di suatu tempat. Televisi memiliki kemampuan untuk menghadirkan peristiwa-peristiwa yang terjadi di tempat lain melalui liputan secara langsung atau *live*. Peristiwa apapun yang berlangsung dan terjadi di tempat lain, dapat secara cepat bahkan dihadirkan secara langsung kepada pemirsa.

Media televisi juga mampu menghadirkan pengalaman konkret yang dapat dipelajari oleh siswa. Pengalaman konkret yang dihadirkan oleh media televisi akan dapat memperluas wawasan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik, misalnya tentang praktikum IPA.



Gambar 1.11  
Pengalaman Konkret yang dapat Disiarkan melalui Media Televisi

Kemampuan media televisi dalam menayangkan pengalaman konkret membuat media ini dapat Kita hadirkan di kelas untuk mendukung pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pendidikan lingkungan hidup, bagaimana kita sebagai pendidik mampu menjelaskan fakta banjir besar yang melanda Jakarta, Bogor, Tangerang, Bekasi dan Lebak yang terjadi pada tahun baru 2020? Lewat tayangan berbagai laporan langsung dan tidak langsung yang disiarkan oleh berbagai stasiun televisi, Anda akan sangat terbantu menjelaskan kepada peserta didik berbagai faktor yang menyebabkan terjadinya bencana alam tersebut. Anda dapat memberikan tugas-tugas dan pertanyaan kepada peserta didik dari berbagai sudut pandang, misalnya dari sudut pandang ekonomi, kesehatan, pendidikan, keamanan, dan politik.



Sumber: youtube.com

Gambar 1.12  
Contoh Siaran Langsung dari Televisi

Dengan pengalaman konkret yang dihadirkan lewat media televisi, pemirsa mengapresiasi pengalaman-pengalaman yang dilihatnya. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa televisi dapat digunakan untuk mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam memperoleh informasi dan pengetahuan.

Program televisi yang ada saat ini banyak digunakan untuk menggabungkan unsur pendidikan (*education*) dengan unsur hiburan atau *entertainment* (*edutainment*) agar penyampaian pesan dan informasi dapat berlangsung secara efektif kepada pemirsa. Penggunaan program *edutainment* ini sangat efektif untuk membelajarkan sikap dan karakter tertentu, khususnya bagi pemirsa anak-anak. Melalui penayangan program-program *edutainment*, peserta didik secara tidak langsung dapat menyerap sikap dan karakteristik

tertentu yang ditayangkan melalui media televisi. Terdapat program Edutainment yang ditayangkan melalui televisi dan disiarkan secara luas misalnya, Dunia Binatang dan Bocah Petualang dari Stasiun Trans 7.

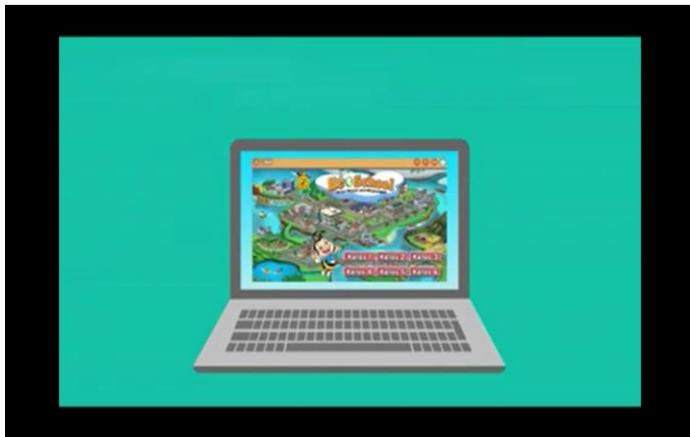


Sumber: youtube.com

Gambar 1.13

Contoh Edutainment dari Stasiun Trans 7: Dunia Binatang

Program *edutainment* lainnya, banyak dapat kita unduh dari berbagai saluran di Youtube.com, sehingga dapat digunakan berulang kali tanpa harus selalu terhubung ke jaringan internet. Ada pula program *edutainment* lain yang harus kita beli dari berbagai situs di internet.



Sumber : Youtube.com

Gambar 1.14

Contoh Program Edutainment Berbayar

#### 4. Biaya Produksi Relatif Mahal

Biaya untuk memproduksi program televisi dan video pada umumnya lebih mahal jika dibandingkan dengan biaya yang diperlukan untuk memproduksi ragam media lain. Selain itu, untuk memproduksi sebuah program televisi dan video juga diperlukan waktu yang relatif panjang. Kegiatan produksi program televisi dan video pada umumnya melibatkan personel dalam jumlah yang cukup besar. Untuk memproduksi sebuah program televisi dan video diperlukan proses yang berkesinambungan mulai dari penemuan ide atau gagasan, penulisan naskah, sampai kepada aktivitas produksi dan penyiaran program.

Teknologi audio visual dan digital yang berkembang pesat seperti saat ini memungkinkan kita dapat memproduksi program video dan televisi dengan biaya yang relatif murah. Dengan peralatan kamera foto dan *smart phone* yang memiliki resolusi tinggi kita dapat merekam objek dan peristiwa yang akan diajarkan kepada peserta didik. Aplikasi penyuntingan gambar seperti **Video Maker** dan **Camtasia** akan dapat memudahkan kita untuk memproduksi program video – dapat disiarkan – dengan biaya yang relatif murah.

### B. PERKEMBANGAN PEMANFAATAN PROGRAM TELEVISI

Di hampir seluruh negara, penyiaran program televisi pada awalnya lebih banyak dikuasai oleh pemerintah. Stasiun siaran televisi di masa lalu pada umumnya dimiliki oleh pemerintah. Oleh karena itu, isi siaran program televisi pada umumnya berupa propaganda dan penyebaran informasi yang terkait dengan kepentingan-kepentingan pemerintah. Hal ini membuat isi siaran dan program televisi lebih banyak diwarnai oleh program pemerintah yang berkuasa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan perekonomian maka lahirlah stasiun-stasiun televisi swasta dengan program siaran yang lebih variatif sifatnya. Kemunculan berbagai stasiun penyiaran televisi swasta lebih banyak menyiarkan program hiburan yang bersifat komersial dan informasi dan pengetahuan yang berasal dari mancanegara atau global. Kehadiran televisi swasta memungkinkan peserta didik dapat memilih siaran program yang diminati.



Gambar 1.15  
Stasiun Televisi Swasta di Indonesia

Tayangan siaran televisi dilakukan dengan menggunakan teknologi satelit sehingga peserta didik dapat menikmati siaran-siaran program dari mancanegara. Melalui tayangan program kita sebagai peserta didik, dapat memperoleh informasi yang beragam meliputi aspek politik, sosial, budaya, ekonomi, dan juga olahraga.

Menjamurnya stasiun siaran televisi secara global telah menjadikan bisnis penyiaran program televisi sebagai industri raksasa. Hal ini memunculkan mode bisnis baru yaitu siaran televisi kabel atau televisi berbayar. Penggunaan TV kabel telah memungkinkan pelanggannya dapat memilih siaran program yang diminati dan sesuai dengan kebutuhan. Kehadiran TV kabel membuat peserta didik dapat mengikuti peristiwa-peristiwa penting yang sedang berlangsung di negara lain misalnya pemilihan presiden, bencana, perang, dan perkembangan ekonomi dan teknologi.

Selain menyiarkan berita dan hiburan kehadiran TV kabel yang merupakan bisnis global juga dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik. Beberapa saluran televisi atau TV *channel* yang ada di TV kabel mengkhususkan penyiaran program yang berkaitan dengan sains, teknologi, dan kehidupan satwa atau natural program.

*Animal Planet* dan *National Geographic* (Natgeo) merupakan contoh saluran atau *channel TV* kabel yang menayangkan program tentang sains, teknologi, dan kehidupan ekosistem dunia. Melalui saluran TV *Animal Planet* peserta didik dapat mempelajari tentang kehidupan satwa endemik dan satwa langka serta ekosistem yang terdapat di belahan dunia lain.



Gambar 1.16  
Saluran TV Kabel

*National Geographic* atau **Natgeo** merupakan saluran dalam televisi kabel yang mengkhususkan penyiaran tentang sains, teknologi, dan sejarah peradaban manusia. Melalui saluran TV Kabel ini, kita dapat mempelajari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir dan bagaimana teknologi tersebut diterapkan serta memberi dampak yang signifikan terhadap sejarah peradaban manusia. Hal ini tentu saja merupakan substansi belajar dan pembelajaran yang sangat berharga bagi peningkatan wawasan pengetahuan peserta didik.

Indonesia pernah memiliki stasiun televisi yang khusus menyiarkan program-program pendidikan dan pembelajaran yaitu stasiun Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Selain itu, stasiun Televisi Pendidikan Indonesia juga pernah menyiarkan program-program yang mendukung aktivitas belajar dan pembelajaran berbasis kurikulum.

TPI memperoleh izin siaran pada tanggal 1 Agustus 1990. Pada tanggal 1 Januari 1991, TPI memulai siaran percobaan selama 2 jam dari jam 08.00-10.00 WIB dengan menggunakan saluran dari TVRI. TPI diresmikan Presiden Soeharto pada tanggal 23 Januari 1991 di Studio 12 TVRI Senayan, Jakarta Pusat.

Pada awal berdirinya, TPI ditujukan untuk menyiarkan program pendidikan/edukatif saja dan mengudara selama 4 jam per hari. Siaran TPI dilakukan atas kerja sama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, dengan menyiarkan materi pelajaran pendidikan menengah. Dengan kerjasamanya ini, program TPI menjadi bertambah banyak sehingga pada tanggal 1 Juni 1991 TPI mampu menyiarkan program selama 6,5 jam, dan akhir 1991 jumlah jam siaran menjadi 8 jam.

Era stasiun televisi pendidikan di Indonesia tidak berlangsung lama. Kerugian yang diderita TPI dan karena keterbatasan biaya yang dihadapi dalam memproduksi program-program pendidikan dan pembelajaran, TPI dengan program pendidikan akhirnya terhenti pada tahun 1997. TPI kemudian beralih ke acara-acara komersial dan musik dangdut.

Sejak tahun 1997 Era televisi pendidikan pun vakum hingga pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan siaran Televisi Edukasi (**TV edukasi**) untuk menyiarkan program-program pendidikan dan pembelajaran.



Gambar 1.17  
Televisi Edukasi

Televisi Edukasi secara resmi berdiri pada tanggal 12 Oktober 2004. Televisi Edukasi didirikan dengan tujuan untuk memberikan layanan siaran pendidikan berkualitas untuk menunjang tujuan pendidikan nasional. Sasaran TV Edukasi adalah peserta didik dari semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, praktisi pendidikan, dan masyarakat. Saat ini, telah diluncurkan TV Edukasi dengan aplikasi *mobile*, sehingga TV Edukasi menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat, terutama para pelajar. Saat ini aplikasi mobile TV Edukasi sudah dapat diunduh melalui gawai dengan mengaksesnya di *Google Play* dan *Appstore*.

Dalam program televisi, siaran tentang program pendidikan dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada peserta didik. Siaran televisi selain berperan sebagai alat hiburan, juga berperan dalam mendiseminasikan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini pemanfaatan media televisi dapat dikatakan mampu meningkatkan potensi intelektualitas seseorang. Hal ini disebabkan program-program atau konten yang ada di dalam program televisi kerap berisi pengetahuan baik lokal mancanegara.

Namun demikian, pemanfaatan media televisi sebagai sarana komunikasi dapat juga memberi dampak yang buruk bagi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mayoritas waktunya banyak digunakan untuk menonton siaran televisi memiliki prestasi belajar di sekolah yang

rendah. Orang tua harus mampu mengendalikan kebiasaan menonton anak dengan mengatur waktu secara proporsional dalam menonton siaran televisi.

Tidak hanya itu, orang tua juga berkewajiban untuk membantu dan mendampingi anak dalam memilih program-program televisi yang layak untuk ditonton.



Sumber: businesswire.com

Gambar 1.18  
Ilustrasi Orangtua Mendampingi Anak Menonton Televisi

Pada tahun 2001, Akademi Dokter Anak Amerika memberikan rekomendasi terkait dengan upaya untuk mengatasi potensi dampak negatif televisi bagi anak-anak dan remaja. Di antara rekomendasi tersebut adalah mengeluarkan televisi dari kamar anak, menghindarkan tontonan televisi dari anak berusia di bawah 2 tahun, serta mendorong orang tua untuk menemani anak menonton televisi dan memantau program televisi yang ditonton anak-anak agar informatif, mendidik, dan tidak berisi tindak kekerasan (*Committee on Public Education (2001). "Children, Adolescents, and Television, 2001).*

Di samping efek negatif program televisi, *Center for Children and Technology* dalam buku *Learning from Television: A Research Review* mengemukakan tentang potensi dan kontribusi media televisi dalam aktivitas belajar dalam pembelajaran. Pemanfaatan program televisi dalam aktivitas belajar dan pembelajaran dapat mendorong terjadinya



perubahan pada diri peserta didik yang mencakup aspek perilaku, sikap, keyakinan, dan nilai, pengetahuan, keterampilan kognitif, dan juga literasi. Salah satu contoh program televisi pendidikan untuk peserta didik anak-anak adalah program *Sesame Street* yang diproduksi oleh *Children Television Workshop* (CTW).

Data menunjukkan bahwa menonton acara televisi yang berkualitas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia prasekolah. Acara televisi yang paling banyak diteliti ialah *Sesame Street* yang menunjukkan efek positif untuk pembelajaran bahasa bila ditonton anak usia 3–5 tahun. Sebagai perbandingan, penelitian menunjukkan bahwa acara televisi yang tidak bertujuan pendidikan—seperti film kartun pada umumnya—tidak berhubungan dengan peningkatan kemampuan berbahasa. Sebaliknya, anak-anak yang pada usia prasekolah biasa menonton *Sesame Street* ternyata mampu mencapai nilai pelajaran yang lebih tinggi, lebih banyak membaca buku, dan lebih bermotivasi untuk meraih prestasi dibandingkan dengan remaja yang pada saat berusia prasekolah tidak menonton acara tersebut (Fisch, 2001)

Salah satu contoh program televisi di Indonesia yang menyiarkan program dengan unsur pendidikan adalah siaran program televisi **Laptop Si Unyil** yang banyak memuat pesan-pesan moral dan pembentukan karakter anak. Program-program lain yang juga memiliki muatan pendidikan adalah **Bocah Petualang, Dora The Explorer, Ipin dan Upin, Tau Gak Sih**, yang ditayangkan di berbagai stasiun televisi lokal.



Gambar 1.19  
Program TV Laptop Si Unyil



Gambar 1.20  
*Dora The Explorer*

### C. PEMANFAATAN PROGRAM TELEVISI DALAM PENDIDIKAN JARAK JAUH

Siaran televisi yang memanfaatkan pancaran gelombang satelit sehingga mampu menyiarkan program dalam jangkauan yang luas. Dengan potensi televisi sebagai media massa, siaran televisi mampu menjangkau peserta didik yang berada dalam wilayah yang luas dan tersebar. Potensi inilah yang dapat dimanfaatkan oleh untuk mendukung penyelenggaraan Sistem Pendidikan Jarak Jauh. Hal ini dilakukan oleh banyak negara pada era tahun 1970-an. Saat ini, teknologi yang digunakan telah jauh berkembang, program-program televisi disiarkan berbasis internet (*internet television*).

Penggunaan media televisi pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh pada umumnya dilakukan sebagai media pendukung untuk menyiarkan isi atau materi program pendidikan dan pembelajaran. Media utama yang digunakan adalah bahan ajar berbasis teks dalam format cetak atau digital.

Universitas Terbuka (UT) memanfaatkan media televisi sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan isi atau materi perkuliahan kepada mahasiswa. Siaran program televisi Universitas Terbuka dilakukan melalui kerja sama penyiaran dengan stasiun televisi pemerintah atau Televisi Republik Indonesia (TVRI). Perkembangan teknologi digital juga memungkinkan UT untuk memproduksi program televisi dan video digital baik yang dapat diakses secara sinkronus (sama waktu) maupun asinkronus (tunda waktu).

*Athabasca University, Canada, United Kingdom Open University (UKOU), University of The Air (Jepang), Korean National Open University (KNOU), Open University of China (OUC) dan Universitas Terbuka (UT)* telah memanfaatkan siaran program televisi untuk mengkomunikasikan bahan dan materi perkuliahan.



Gambar 1.21  
Siaran Televisi Athabasca Open University, Canada

Program televisi untuk pembelajaran, dapat dibagi dalam tiga pola interaksi yaitu 1). Video dan Audio Satu Arah, 2) Video Satu Arah – Audio Dua Arah, dan 3) Video dan Audio Dua Arah. Berikut adalah penjelasan dari ketiga pola interaksi tersebut.

1. **Video dan Audio Satu Arah.** Dalam pola ini, program yang ditayangkan dari stasiun televisi hanya dapat dilihat (video) dan didengar (audio) secara satu arah oleh mahasiswa/peserta didik. Mahasiswa/peserta didik tidak dapat memberikan pendapat atau pertanyaan kepada nara sumber dalam program yang mereka saksikan. Pola semacam ini biasanya adalah dalam bentuk siaran (berita, fakta atau pemberian informasi/materi pembelajaran).



Sumber: Youtube.com

Gambar 1.22  
Model Siaran Televisi Satu Arah

Dalam program ini, tidak terjadi komunikasi antara nara sumber dengan pemirsa. Nara sumber menjelaskan materi tanpa diseling dengan sesi tanya jawab dengan pemirsa.

2. **Video Satu Arah – Audio Dua Arah.** Pola ini menayangkan gambar (video) secara satu arah, namun secara suara (audio), mahasiswa/peserta didik dapat berinteraksi dengan narasumber di stasiun televisi. Alat komunikasi yang digunakan untuk berkomunikasi adalah telepon. Dalam pola ini, muncul interaksi antara nara sumber dengan mahasiswa/peserta didik dalam bentuk tanya jawab, diskusi dan penyampaian pendapat tentang materi yang sedang dibahas.



Sumber: Youtube.com

Gambar 1.23  
Contoh Program Siaran Televisi Video Satu Arah - Audio Dua arah

Rekaman video para nara sumber dalam program *talk show* seperti contoh di atas disaksikan oleh para penonton, dan penonton dapat bertanya secara langsung kepada nara sumber melalui telepon. Biasanya program *talk show* dipandu oleh moderator di studio. Nara sumber merespon pertanyaan penonton tanpa dapat melihat penanya di luar studio.

3. **Video dan Audio Dua Arah.** Dalam pola semacam ini, gambar (video) dan suara (audio) ditampilkan secara dua arah. Nara sumber dan mahasiswa/peserta didik di tempat yang berbeda dapat saling berkomunikasi langsung dengan saling melihat gambar dan mendengar suara lawan bicaranya. Pola komunikasi yang digunakan antara lain adalah telekonferensi, video konferensi, Skype, Webinar.



Sumber: <https://az.wikipedia.org/wiki/Telekonfrans>

Gambar 1.24  
Contoh Interaksi Televisi Dua Arah

Berbagai pola pemanfaatan siaran televisi dalam pendidikan jarak jauh, sangat tergantung pada pengelolaan program pembelajaran di suatu lembaga. Pengelolaan program pembelajaran tersebut antara lain meliputi memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran, sarana prasarana yang dimiliki oleh peserta didik dan yang dimiliki oleh lembaga pendidikan, dan kultur budaya lokal.



## LATIHAN

---

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Faktor potensi apa yang menyebabkan media televisi kerap digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam penyelenggaraan Sistem Pendidikan Jarak Jauh?
- 2) Jelaskan keuntungan atribut *motion picture* media televisi terhadap aktivitas belajar dan pembelajaran?

### *Petunjuk Jawaban Latihan*

- 1) Siaran televisi yang memanfaatkan pancaran gelombang satelit sehingga mampu menyiarkan program dalam jangkauan yang luas. Dengan kemampuan ini, siaran televisi mampu menjangkau peserta didik yang berada dalam wilayah yang luas di suatu negara. Karena potensi inilah media televisi dapat dimanfaatkan untuk mendukung penyelenggaraan Sistem Pendidikan Jarak Jauh.
- 2) Media televisi tergolong sebagai media audio visual yang mampu menghadirkan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dalam menayangkan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Dengan kemampuan seperti ini media televisi dapat digunakan untuk mengkomunikasikan beragam informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Informasi dan pengetahuan tentang proses, prosedur, dan perkembangan objek dapat diperlihatkan secara *gradual* dan kronologis dapat dengan efektif ditayangkan melalui penggunaan media televisi.



## RANGKUMAN

---

Media televisi tergolong sebagai media audio visual yang mampu menghadirkan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dalam menayangkan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Media televisi kerap disebut sebagai *magic box* karena memiliki daya tarik sebagai sarana hiburan dan juga untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang sangat luar biasa.

Siaran televisi pada dasarnya memanfaatkan pancaran gelombang satelit sehingga mampu menyiarkan program dalam jangkauan yang luas. Hal ini menyebabkan program televisi kerap digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam sistem pendidikan jarak jauh.

Teknologi visual pada media televisi memungkinkan penyampaian informasi dan pengetahuan dapat dipelajari secara menarik dan komprehensif. Media televisi mampu digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang terdapat dalam banyak mata pelajaran.

Program televisi untuk pembelajaran, dapat dibagi dalam tiga pola interaksi yaitu 1). Video dan audio satu arah, 2) Video satu arah – Audio dua arah, dan 3) Video dan Audio dua arah



## TES FORMATIF 2

---

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Media televisi kerap digunakan sebagai sarana komunikasi atau alat kampanye dan propaganda karena kemampuan media tersebut dalam hal mengubah .... peserta didik.
  - A. perilaku
  - B. nilai
  - C. sikap
  - D. pengetahuan
  
- 2) Media televisi dapat meningkatkan potensi intelektual peserta didik artinya media televisi mampu ....
  - A. mengubah perilaku peserta didik
  - B. menanamkan nilai tertentu
  - C. tambah setiap peserta didik
  - D. meningkatkan wawasan pengetahuan peserta didik
  
- 3) Sebagai media yang tergolong ke dalam *motion picture*, media televisi sangat tepat untuk digunakan dalam menayangkan informasi dan pengetahuan berupa ...
  - A. gambar
  - B. teks
  - C. audio
  - D. gambar bergerak

- 4) Contoh siaran televisi yang mendiseminasikan budaya etnis tertentu yaitu ....
  - A. penayangan tradisi dan ritual di suatu daerah
  - B. pembelajaran ilmu pengetahuan alam
  - C. kampanye kebiasaan hidup bersih dan sehat
  - D. propaganda untuk memiliki partai politik tertentu
  
- 5) Media televisi kerap disebut sebagai *magic box* karena mampu ....
  - A. mendiseminasikan informasi dan pengetahuan
  - B. menarik perhatian peserta didik
  - C. melakukan siaran secara langsung
  - D. menjangkau banyak peserta didik
  
- 6) Contoh penggunaan program televisi untuk pembelajaran yang terkait dengan aspek kognitif yaitu ....
  - A. meningkatkan wawasan pengetahuan peserta didik
  - B. memotivasi seseorang untuk melakukan suatu tindakan
  - C. membuat peserta didik mampu menerapkan sebuah keterampilan
  - D. membuat peserta didik memilih nilai dan budaya tertentu
  
- 7) Contoh penggunaan program televisi untuk pembelajaran yang terkait dengan aspek psikomotor yaitu ....
  - A. meningkatkan wawasan pengetahuan peserta didik
  - B. memotivasi seseorang untuk melakukan suatu tindakan
  - C. membuat peserta didik mampu menerapkan sebuah keterampilan
  - D. membuat peserta didik memilih nilai dan budaya tertentu
  
- 8) Kemampuan media televisi dalam memperlihatkan langkah-langkah suatu tugas secara sistematis karena adanya unsur ....
  - A. video
  - B. teks
  - C. visual
  - D. gambar bergerak
  
- 9) Siaran program televisi kerap digunakan dalam penyelenggaraan sistem pendidikan jarak jauh karena potensi yang dimilikinya yaitu ....
  - A. sebagai media audio visual
  - B. memiliki atribut sebagai media gambar bergerak
  - C. mampu menjangkau banyak peserta didik
  - D. mampu menyampaikan informasi secara langsung

- 10) Contoh penggunaan program siaran televisi video dan audio dua arah, terdapat dalam kegiatan...
- A. paparan materi dari nara sumber tanpa interaksi
  - B. telekonferensi
  - C. bincang-bincang (*talk show*)
  - D. seminar jarak jauh tanpa tanya jawab

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

## Kunci Jawaban Tes Formatif

### *Tes Formatif 1*

- 1) B.
- 2) D.
- 3) C.
- 4) A.
- 5) A.
- 6) D.
- 7) B.

### *Tes Formatif 2*

- 1) C.
- 2) D.
- 3) D.
- 4) A.
- 5) B.
- 6) A.
- 7) C.
- 8) D.
- 9) C.
- 10) B.

## Glosarium

- Edutainment* : Format program televisi yang berisi gabungan antara program pendidikan dan hiburan.
- HDTV* : *High Definition Television*. Istilah yang menunjukkan pada kemampuan perangkat televisi dan video yang mampu menampilkan visual atau gambar dengan sangat jelas.
- Motion pictures* : Tayangan gambar bergerak yang merupakan keunggulan atribut pada media televisi, film, dan video.
- TV Edukasi* : Siaran televisi yang mentransmisikan program-program pendidikan

## Daftar Pustaka

- Heinich, R. dan Molenda, M. (2005). *Instructional Media and Technology*. Wadsworth Publishing Company.
- Fisch, AM; Truglio, RT, ed. (2001), "*G*" is for Growing: Thirty Years of Research on Children and Sesame Street, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Maloy, RW., Verock, R.E., Edwards, S.A, Woolf, B. P. (2017) *Transforming Learning with New Technologies* (3<sup>rd</sup> ed). Boston: Pearson.
- Zetll, H. (2012). *Television Production Handbook*. San Fransisco: Wadsworth Publising Company.
- Zetll, H. (2018). *Video Basics*. San Fransisco: Wadsworth Publishing Co.