



Pembuatan Video Tutorial Aplikasi Mendeley Meningkatkan Hasil Pembelajaran Mata Kuliah Umum Dasar Bahasa Indonesia di UPN Veteran Surabaya

Siti Umi Hanik¹, Yunita Suryani², Rika Istianingrum³

Program Studi Administrasi Pendidikan Universitas Gresik¹, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Ronggolawe², Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Balikpapan³

hany.akasah@gmail.com¹, you.n1t4@gmail.com², rika@uniba-bpn.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v9i2.2950>

First received: 12-01-2025

Final proof received: 29-01-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembuatan video tutorial terhadap peningkatan pemahaman materi mahasiswa dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Penulisan Sitasi dan Penggunaan Aplikasi Mendeley di Universitas Pembangunan Nasional (UPN) Veteran Surabaya. Pembelajaran berbasis multimedia, terutama video, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan menggunakan aplikasi Mendeley, serta kemampuan berbicara di depan kamera (*public speaking*) mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan dua siklus, yaitu penerapan pembuatan video tutorial dan perbaikan berkelanjutan. Subjek penelitian terdiri dari 50 mahasiswa semester 1 yang mengikuti mata kuliah tersebut pada semester ganjil tahun ajaran 2024 hingga 2025. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, kemampuan menggunakan Mendeley, serta rasa percaya diri mahasiswa dalam berbicara di depan kamera setelah mereka membuat video tutorial. Selain itu, pembelajaran berbasis video juga mendorong penggunaan media sosial dan aplikasi digital dalam konteks pembelajaran, sesuai dengan karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan dibandingkan dengan penggunaan sumber belajar konvensional seperti slide presentasi atau materi berbasis teks. Video memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Kesimpulannya, metode pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan cara yang lebih aktif, kreatif, dan interaktif, seiring dengan kemajuan teknologi digital yang semakin mendalam di era saat ini.

Kata Kunci: Pembelajaran; Video; Mendeley

ABSTRACT

This research aims to analyze the effect of making video tutorials on increasing students' understanding of material in the General Indonesian Language Course, especially in the material on Citation Writing and Using the Mendeley Application at the National Development University (UPN) Veteran Surabaya. Multimedia-based learning, especially video, is expected to improve students' understanding of the material, skills in using the Mendeley application, as well as their ability to speak in front of the camera (public speaking). This research uses a Classroom Action Research (PTK) approach which involves two cycles, namely the application of making video tutorials and continuous improvement. The research subjects consisted of 50 first semester students who took the course in the odd semester of the 2024 to 2025 academic year. The research results showed a significant increase in understanding of the material, ability to use Mendeley, and students' confidence in speaking in front of the camera after they made a video tutorials. Apart from that, video-based learning also encourages the use of social media and digital applications in the learning context, in accordance with the characteristics of generation Z who are familiar with digital technology. The research results show that animated learning videos can make it easier for students to understand lecture material compared to using conventional learning resources such as presentation slides or text-based material. Videos provide a more interactive and engaging learning experience, which increases student motivation and learning outcomes. In conclusion, video-based learning methods can improve student learning outcomes in a more active, creative and interactive way, in line with the increasingly profound advances in digital technology in the current era.

Keywords: Learning; Video; Mendeley

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menuntut para pendidik untuk mengembangkan metode pengajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik bagi mahasiswa. Salah satu metode yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Di antara berbagai aplikasi yang ada, aplikasi pembuat video seperti Mendeley menjadi alat yang penting dalam membantu mahasiswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif. Mendeley adalah aplikasi manajer referensi yang banyak digunakan oleh mahasiswa dan akademisi untuk mengelola referensi penelitian. Namun, selain untuk pengelolaan literatur, aplikasi ini juga memungkinkan penggunaannya untuk membuat video atau presentasi yang bisa memperlihatkan pemahaman terhadap suatu topik atau materi. Salah satu alasan mengapa mahasiswa lebih mudah memahami materi ketika diberikan tugas untuk membuat video menggunakan aplikasi seperti Mendeley adalah karena metode ini memungkinkan mahasiswa untuk menginternalisasi informasi dengan cara yang lebih aktif. Menurut Kozma (1994), penggunaan multimedia dalam pendidikan dapat mempercepat pemahaman materi, karena berbagai elemen visual, audio, dan teks yang disajikan secara bersamaan akan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa dibandingkan hanya dengan

metode teks atau ceramah saja. Pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan berbagai indera sekaligus, meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, memberikan tugas pembuatan video menggunakan aplikasi seperti Mendeley bukan hanya mengajarkan mahasiswa tentang penggunaan teknologi, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memahami dan menguasai materi dengan lebih mendalam. Selain itu, Clark & Mayer (2011) dalam bukunya yang berjudul *e-Learning and the Science of Instruction* menjelaskan bahwa pembuatan video sebagai tugas dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar. Ketika mahasiswa diminta untuk membuat video, mereka tidak hanya mendengarkan atau membaca informasi, tetapi mereka juga terlibat dalam penyusunan materi, penyusunan ide, serta pengorganisasian informasi secara kreatif. Proses ini membantu mereka untuk lebih memahami dan mengingat informasi yang mereka pelajari. Menurut Jonassen (1999), dalam pembelajaran konstruktivis, mahasiswa diharapkan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pembuatan video menggunakan aplikasi seperti Mendeley mendukung pendekatan ini karena mahasiswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diharapkan untuk menerapkan dan mengorganisasikan pengetahuan yang mereka pelajari dalam bentuk yang lebih konkrit. Aktivitas sangat diperlukan dalam belajar, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Menurut Rouseau dalam Sardiman (1990, hlm. 94) bahwa aktivitas belajar yaitu "Segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis. Hal itu karena ciri utama Generasi Z, menunjukkan toleransi yang lebih besar terhadap keberagaman dan memiliki pandangan yang lebih pragmatis mengenai masa depan sehingga senang memanfaatkan dunia digital (Twenge, 2017)

Pendidikan di era digital saat ini semakin berkembang seiring dengan pesatnya teknologi informasi. Terlebih lagi, generasi Z, yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi dan informasi, lebih akrab dengan berbagai media digital, termasuk penggunaan video, aplikasi, dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang menyertakan teknologi digital dan multimedia sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu metode yang efektif dalam mengakomodasi kebutuhan generasi Z, yang mencari cara-cara baru dalam belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut Prensky (2001), generasi Z cenderung lebih terhubung dengan media digital, yang memungkinkan mereka untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal. Media bergerak seperti video dinilai lebih efektif karena dapat menyajikan informasi dengan cara yang dinamis dan lebih mudah dicerna, terutama ketika didukung dengan kehadiran instruktur untuk memberikan motivasi dan interaksi yang mendalam.

Penggunaan multimedia dalam pendidikan telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Kozma (1994) berpendapat bahwa kombinasi elemen-elemen visual, audio, dan teks dalam sebuah materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional

yang hanya mengandalkan teks atau ceramah. Multimedia, yang menggabungkan berbagai media (audio, visual, teks), memungkinkan mahasiswa untuk memproses informasi lebih efektif dengan melibatkan lebih banyak indera. Lebih lanjut, Mayer (2009) dalam prinsip multimedia learning menjelaskan bahwa penggabungan elemen-elemen multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep. Pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan mahasiswa untuk mengintegrasikan informasi yang lebih baik karena mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar yang memanfaatkan berbagai media.

Teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget (1976) dan Vygotsky (1978) menekankan pentingnya pengalaman dalam membangun pengetahuan. Pembelajaran yang melibatkan pembuatan produk, seperti video, mendukung pembelajaran aktif dan reflektif. Hal ini juga sesuai dengan teori Kemmis & McTaggart (1988) dalam penelitian tindakan kelas, di mana pembelajaran berbasis teknologi seperti video tutorial dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan hasil belajar mahasiswa. Penerapan tugas berbasis video juga mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pada aktifitas mahasiswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi. Menurut Jonassen (1999), teknologi yang digunakan untuk membuat produk (seperti video) dapat memperdalam pemahaman konsep, karena mahasiswa tidak hanya diberi pengetahuan, tetapi juga diharapkan untuk menerapkan dan mengevaluasi pengetahuan tersebut dalam bentuk yang lebih konkret.

Proses pembelajaran pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025, penugasan tugas akhir mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Surabaya Jawa Timur wajib membuat video dalam mata kuliah Bahasa Indonesia di UPN Veteran Surabaya. Sesuai paparan di atas, tujuan penelitian tersebut. Di antaranya, mengetahui pengaruh pembuatan video tutorial terhadap peningkatan pemahaman materi perkuliahan mahasiswa dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Penulisan Sitasi dan Penggunaan Aplikasi Mendeley?. Menebuktikan pembuatan video tutorial dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Mendeley sebagai alat untuk mengelola referensi dan membuat presentasi?. Mengetahui Sejauh mana pembuatan video tutorial dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam kemampuan berbicara di depan kamera dan meningkatkan kemampuan public speaking?. Terakhir, menunjukkan penerapan pembelajaran berbasis video tutorial dapat mempengaruhi penggunaan media sosial dan aplikasi digital dalam konteks pembelajaran di kalangan mahasiswa generasi Z.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa serta mendukung penguasaan materi kuliah dengan menggunakan teknologi digital yang kreatif dan interaktif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis & McTaggart. PTK dipilih karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan reflektif yang dilaksanakan dalam siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode ini

sesuai untuk menganalisis bagaimana penerapan pembuatan video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam metodologi penelitian ini:

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan pengertian, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto., 2008), Dalam penelitian ini PTK menggunakan siklus yang terdiri dari dua tahap:

Tahap I (Siklus I): Penerapan pembuatan video tutorial dalam pembelajaran materi Penulisan Sitasi dan Penggunaan Aplikasi Mendeley.

Tahap II (Siklus II): Penerapan pembuatan video dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang terdaftar dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025. Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 50 mahasiswa dari berbagai program studi yang wajib mengikuti mata kuliah tersebut.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Perangkat Pembelajaran: Rencana pembelajaran yang mencakup instruksi tentang pembuatan video tutorial, penggunaan aplikasi Mendeley, dan langkah-langkah penulisan sitasi.

Tes Pemahaman: Soal tes yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur pemahaman mereka mengenai materi Penulisan Sitasi dan Penggunaan Aplikasi Mendeley sebelum dan setelah pembuatan video.

Lembar Observasi: Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan keaktifan mahasiswa selama pembuatan video serta selama interaksi pembelajaran di kelas.

Kuesioner: Kuesioner digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis video, serta untuk menilai tingkat rasa percaya diri mahasiswa dalam berbicara di depan kamera dan menggunakan teknologi digital.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. **Perencanaan:** Menyusun rencana pembelajaran dengan penekanan pada pembuatan video tutorial yang mengandung materi Penulisan Sitasi dan Penggunaan Aplikasi Mendeley. Rencana ini mencakup tugas pembuatan video dan pemilihan aplikasi yang digunakan.
2. **Tindakan:** Mahasiswa diberi tugas untuk membuat video tutorial terkait dengan materi yang telah diajarkan, yaitu tentang penulisan sitasi dan penggunaan aplikasi Mendeley. Proses pembuatan video melibatkan langkah-langkah praktis dan presentasi di depan kelas.
3. **Pengamatan:** Peneliti mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembuatan video, baik melalui lembar observasi maupun pengumpulan data dari kuesioner dan hasil tes.
4. **Refleksi:** Setelah pengamatan, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi. Hasil refleksi digunakan untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya, seperti penyesuaian materi atau metode pembelajaran yang lebih efektif.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua pendekatan:

Kuantitatif: Metodologi penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Menurut (Moleong, 2005) penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Menggunakan tes pemahaman yang diberikan kepada mahasiswa sebelum dan setelah penerapan pembuatan video tutorial. Hasil tes ini dianalisis untuk melihat perubahan pemahaman mahasiswa terhadap materi.

Kualitatif: Menggunakan observasi dan kuesioner untuk mengamati partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran dan menilai respons mahasiswa terhadap penggunaan video dalam pembelajaran. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 199) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 203) observasi sebagai teknik

pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner.

6. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dari hasil tes dan observasi akan dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif:

Analisis kuantitatif: Data hasil tes pemahaman mahasiswa dianalisis untuk melihat adanya peningkatan skor setelah pembelajaran berbasis video. Perhitungan persentase ketuntasan belajar mahasiswa juga dilakukan.

Analisis kualitatif: Data dari lembar observasi dan kuesioner akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang interaksi mahasiswa dengan pembelajaran berbasis video, tingkat motivasi, serta persepsi mahasiswa terhadap pembuatan video sebagai metode pembelajaran.

Kemudian, sangat penting untuk memverifikasi keabsahan data dalam penelitian sebelum menarik kesimpulan. (Sugiyono, 2016) menguraikan empat uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas, transferabilitas, reliabilitas, dan konfirmabilitas. Uji transferabilitas yaitu dengan meningkatkan ketekunan. Pengujian Transferabilitas yang digunakan untuk keabsahan penelitian ini. supaya peneliti dapat melakukan analisis kembali pada data yang telah ditemukan itu salah atau tidak, selanjutnya data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

7. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini akan dilihat berdasarkan beberapa indikator, antara lain:

Peningkatan pemahaman materi: Diukur melalui hasil video maupun prestasi yang dibuat mahasiswa.

Peningkatan keterlibatan aktif mahasiswa: Dilihat dari observasi keaktifan mahasiswa dalam pembuatan video dan diskusi kelas.

Peningkatan rasa percaya diri mahasiswa: Dilihat dari hasil kuesioner yang menilai kemampuan berbicara di depan kamera dan penggunaan teknologi digital.

Peningkatan ketuntasan belajar: Dilihat dari persentase mahasiswa yang mencapai nilai ketuntasan yang lebih tinggi setelah penggunaan metode pembelajaran berbasis video.

Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas pembuatan video dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi.

3. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui penerapan pembuatan video tutorial dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia

di UPN Veteran Surabaya. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari 50 mahasiswa yang terbagi dalam 3 kelas, berikut adalah hasil dan pembahasan terkait dengan penelitian ini.

1. Peningkatan Pemahaman Materi

Berdasarkan hasil tes pemahaman yang diberikan sebelum dan setelah penerapan tugas pembuatan video, ditemukan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman mahasiswa terhadap materi penulisan sitasi dan penggunaan aplikasi Mendeley. Rata-rata skor tes sebelum pembuatan video adalah 65, dan setelah pembuatan video meningkat menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih memahami materi setelah melalui proses pembuatan video. Proses pembuatan video memungkinkan mahasiswa untuk menginternalisasi materi dengan cara yang lebih aktif, sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang ditekankan oleh Piaget (1976) dan Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan memperdalam pemahaman. Mahasiswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diharapkan untuk menerapkannya dalam bentuk yang lebih konkret, seperti dalam pembuatan video.

2. Peningkatan Kemampuan Menggunakan Aplikasi Mendeley

Selain pemahaman materi, penelitian ini juga mengukur peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Mendeley. Sebelum tugas pembuatan video, sebagian besar mahasiswa memiliki pemahaman dasar mengenai Mendeley, namun setelah membuat video tutorial, mereka menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dalam mengelola referensi dan membuat presentasi. Dari hasil kuesioner yang diisi mahasiswa, 78% mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Mendeley setelah menyelesaikan tugas pembuatan video.



Presentasi pembuatan video pembelajaran menggunakan mendeley yang dilakukan oleh Flora Adelia, mahasiswa UPN Veteran Surabaya.

Peningkatan ini juga mendukung teori Clark & Mayer (2011) yang menyatakan bahwa pembuatan video dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya menggunakan aplikasi Mendeley untuk mengelola referensi, tetapi mereka juga mengorganisir dan menyajikan informasi dalam bentuk video yang kreatif, yang memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

3. Peningkatan Rasa Percaya Diri dalam Public Speaking

Pembelajaran berbasis video tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga pada peningkatan keterampilan berbicara di depan kamera (*public speaking*). Dalam observasi yang dilakukan, terlihat bahwa mahasiswa yang awalnya merasa canggung berbicara di depan kamera menunjukkan perkembangan yang signifikan setelah pembuatan video. Kuesioner menunjukkan bahwa 80% mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara di depan kamera setelah mengikuti proses pembuatan video tutorial. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembuatan video dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri mahasiswa dalam menyampaikan informasi secara verbal (Clark & Mayer, 2011). Aktivitas ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi mereka dalam konteks teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan era digital.

4. Pengaruh Terhadap Penggunaan Media Sosial dan Aplikasi Digital

Pembelajaran berbasis video juga mempengaruhi sikap mahasiswa terhadap penggunaan media sosial dan aplikasi digital dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner, 70% mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terbuka untuk menggunakan media sosial dan aplikasi pembelajaran digital setelah mengikuti tugas pembuatan video. Mahasiswa mulai melihat teknologi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mendalami materi akademik dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.



Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis video dapat membantu mahasiswa memanfaatkan media digital secara lebih produktif, sesuai dengan karakteristik generasi Z yang lebih terhubung dengan teknologi digital, seperti yang diungkapkan oleh Prensky (2001). Dengan pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar melalui media konvensional, tetapi juga menggunakan media sosial dan aplikasi digital untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

5. Keaktifan Mahasiswa dalam Pembelajaran

Observasi menunjukkan bahwa mahasiswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika diminta untuk membuat video. Aktivitas ini memberikan mereka kesempatan untuk lebih mendalami materi, menyusun ide, dan mengorganisir informasi. Proses pembuatan video memotivasi mahasiswa untuk lebih berusaha memahami materi secara mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan lembar observasi, 85 persen mahasiswa menunjukkan keaktifan tinggi dalam diskusi

kelas dan pembuatan video. Hal ini sejalan dengan teori Jonassen (1999) tentang pembelajaran konstruktivis, di mana mahasiswa belajar dengan cara yang lebih aktif melalui pengalaman dan refleksi. Pembelajaran berbasis video memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan berbagi pemahaman mereka dengan teman-teman sekelas.

5. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap 50 mahasiswa di UPN Veteran Surabaya, dapat disimpulkan bahwa pembuatan video tutorial dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Pemahaman materi meningkat, keterampilan penggunaan aplikasi Mendeley berkembang, dan rasa percaya diri mahasiswa dalam berbicara di depan kamera serta menggunakan teknologi digital juga mengalami peningkatan. Pembelajaran berbasis video juga mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran dan memperluas pemanfaatan media sosial serta aplikasi digital dalam konteks akademik. Dengan demikian, pembuatan video tutorial dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam era digital yang serba terhubung dengan teknologi informasi. Pembelajaran yang melibatkan teknologi multimedia, seperti video, membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi secara aktif, kreatif, dan interaktif.

6. REFERENSI

- A M, Sardiman. 1990. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S (2006). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research- CAR) dalam Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (3rd ed.). Wiley
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. Instructional-design Theories and Models, Volume II: A New Paradigm of Instructional Theory, 215–239.
- Kozma, R. B. (1994). *The Influence of Media on Learning: The Debate Continues*. Educational Technology Research and Development, 42(2), 7–19.
- Consumers and Designers of Multimedia Learning* (3rd ed.). Wiley.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- The Mendeley Support Team*. 2011. *Getting Started with Mendeley*.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

- Piaget, J. (1976). *Piaget's Theory*. In L. S. Vygotsky & M. Cole (Eds.), *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (pp. 123–156). Harvard University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 1–11.
- Twenge, J. M. (2017). *IGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. Atria Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.