

Implementasi model skrip EDS-AV dalam pembelajaran praktik

Edy Sabara¹, Sabran²

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstract. Practical learning is one of the laboratory activities as a means of proving a theory. One of the devices that used in the experiment is the job sheet. Job sheets that are used in general are still in the form of written documents, so it takes a development that can facilitate the practitioner, so that the implementation of the EDS-AV script model in practical learning is being the solution. The purposes of this research were (1) to plan the design of the EDS-AV script model in practical learning in analog electronics practice courses, (2) to motivate students to carry out practices by utilizing EDS-AV script model in practical learning as learning model, and (3) EDS-AV script model can increase student attractiveness in carrying out experiments on job sheets. The development model that used is a combination of several models that have been developed previously and have been modified to be an EDS-AV script model that produces a document in the form of an Audio-Visual based job sheet. The results that obtained based on the description of expert validation data which includes material feasibility aspects, language feasibility aspects, presentation feasibility aspects, aspects of media effects on learning, and overall appearance aspects are all in a very good category. The results obtained in the very good category for the implementation of learning, as well as student responses to the EDS-AV script model in practical learning in the very strong category. The conclusion of the implementation of the EDS-AV model in learning is that the implementation of analog electronic practice learning with the EDS-AV script model has been implemented well, as well as the response of students in general is in the very strong category.

Keywords: practical learning, EDS-AV script model, student response

1. PENDAHULUAN

Penerapan model dalam suatu sistem pembelajaran adalah suatu proses penciptaan kebiasaan belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas dari seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dalam rangka menciptakan model pembelajaran yang inovatif, maka pembelajaran berbasis audio visual sangatlah berperan untuk peningkatan mutu pendidikan, Namun demikian perkembangan pembelajaran berbasis audio visual dalam peningkatan mutu generasi penerus haruslah diimbangi dengan pendidikan generasi berkarakter. Bahkan Arsyad (2013), memperjelas bahwa agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Visualisasi inilah yang menjadi informasi awal sebelum seseorang melakukan kegiatan praktik dengan mengikuti informasi langkah kerja yang akan divisualisasikan dalam bentuk tutorial yang dikemas dalam bentuk video/film pendek yang disesuaikan dengan langkah-langkah kerja setiap capaian kompetensi. Kustandi & Sutjipto (2011), mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam

sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad 2014).

Pentingnya implementasi model pembelajaran berbasis skrip EDS-AV pada pelaksanaan praktik di laboratorium, maka penelitian ini bertujuan untuk mendesain model pembelajaran berbasis skrip EDS-AV, yaitu :

- Merencanakan desain model skrip EDS-AV dalam pembelajaran praktik pada mata kuliah praktik elektronika analog.
- Memotivasi mahasiswa dalam melaksanakan praktik dengan memanfaatkan model skrip EDS-AV dalam pembelajaran praktik sebagai model pembelajaran.
- Model skrip EDS-AV dapat meningkatkan daya tarik mahasiswa pada pelaksanaan percobaan-percobaan dalam job sheet.

Penelitian ini juga diharapkan memberi solusi terhadap metode yang selama ini diterapkan di laboratorium yaitu dengan memberi penjelasan tentang langkah-langkah kerja setiap percobaan yang akan dilaksanakan. Implementasi model skrip EDS-AV dapat digunakan tanpa harus ada penjelasan oleh mentor atau instruktur karena media dalam bentuk video dapat dilihat sendiri oleh mahasiswa (praktikan) sebelum melaksanakan praktik juga diharapkan menjadi referensi yang berguna untuk menyelesaikan persoalan waktu yang tersedia dengan jumlah praktikan yang akan

model pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dirinci sebagai berikut.

A. Aspek Kelayakan Materi

Aspek kelayakan materi terdiri atas beberapa indikator diantaranya: Materi yang pembelajaran praktik yang disesuaikan dengan jobsheet/labsheet yang digunakan pada praktik elektronika analog. Jobsheet/labsheet yang merupakan lembar kerja setiap praktik atau penyelesaian kompetensi yang disusun dalam suatu langkah kerja percobaan menjadi sasaran dalam penyusunan skrip. Langkah kerja dalam jobsheet/labsheet yang didesain dalam bentuk audio-visual akan menjadi penuntun dalam pelaksanaan praktik. Tahapan dalam bentuk visual tersebut secara fleksibel akan menyesuaikan keinginan praktikan.

Skrip yang akan diimplementasikan dalam audio visual didesain berdasarkan tingkat pemahaman mahasiswa dalam mencerna setiap langkah dalam melakukan percobaan yang mencakup kognitif, psikomotorik. Dan afektif menjadi satu kesatuan dalam skrip atau alur cerita.

Tabel 1. Hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan materi

NO	ASPEK	Rerata Skor	Kategori
1	Materi yang Pembelajaran Praktek elektronika analog tersusun dalam jobsheet/labsheet berdasarkan kompetensi pada RPS	8,5	saat Baik
2	Apersepsi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan mahasiswa mencermati setiap perintah dalam langkah percobaan.	8	saat Baik
3	Alur cerita dalam skrip sesuai kompetensi yang akan dicapai dan mudah dipahami	7,5	Baik
4	Konsep dalam alur cerita disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan keabstrakan dan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	7,5	Baik
5	Pengantar yang disajikan sesuai dan terkait dengan kondisi mahasiswa dalam praktek.	8,5	saat Baik
6	Skrip/Jalan cerita sesuai dengan materi yang jobsheet/labsheet.	8,5	saat Baik
7	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.	8	saat Baik

B. Kelayakan Aspek Kebahasaan

Aspek kelayakan kebahasaan terdiri atas beberapa indikator diantaranya; Petunjuk penggunaan skrip disampaikan dengan jelas, penggunaan bahasa mendukung, kemudahan memahami alur cerita, penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi tujuan praktik, teks dialog yang digunakan dalam skrip dapat menyampaikan materi dengan tepat.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek kebahasaan

NO	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata Skor	Kategori
1	Petunjuk penggunaan skrip EDS-AV disampaikan dengan jelas.	9	saat Baik
2	Penggunaan bahasa mendukung Kemudahan memahami alur cerita.	8,5	saat Baik
3	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi tujuan praktek	8,5	saat Baik
4	Teks dialog yang digunakan dalam skrip dapat menyampaikan materi dengan tepat	8	saat Baik

C. Aspek Kelayakan Penyajian

Aspek kelayakan penyajian terdiri atas beberapa indikator yakni: Penyajian materi mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, penyajian tokoh dalam skrip menarik dan proporsional, alur cerita yang disajikan dalam bentuk audio visual mendukung kemudahan mahasiswa untuk memahami materi.

Tabel 3. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek penyajian

NO.	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata skor	Kategori
1	Penyajian materi mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran praktek	8	Sangat Baik
2	Penyajian tokoh dalam skrip menarik dan proporsional	8	Sangat Baik
3	Alur cerita yang disajikan dalam bentuk Audio Visual mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi	7,5	Baik

D. Aspek Efek Media terhadap Pembelajaran

Aspek efek media terhadap pembelajaran terdiri atas beberapa indikator yakni: Audio visual mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran praktik, baik secara individu maupun kelompok, media audio visual mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan percobaan dalam praktik elektronika analog, media mampu memperluas wawasan berfikir mahasiswa tentang pembelajaran praktik melalui model skrip EDS-AV.

Tabel 4. Hasil penilaian ahli materi terhadap efek media terhadap pembelajaran

NO.	ASPEK YANG DITELAAH	Rerata Skor	Kategori
1	Audio Visual mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok	8,5	Sangat baik
2	Media Audio Visual mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam memahami langkah-langkah percobaan	8	Sangat baik
3	Media mampu memperluas wawasan berfikir mahasiswa tentang pembelajaran praktek melalui model skrip EDS-AV	8	Sangat baik

E. Kelayakan Aspek Tampilan Menyeluruh

Aspek kelayakan aspek tampilan menyeluruh terdiri atas indikator skrip/alur cerita didesain dengan menyesuaikan tingkat pemahaman mahasiswa dalam memahami langkah-langkah percobaan dalam praktik elektronika analog.

Tabel 5. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek tampilan menyeluruh

NO.	ITEM		Rerata Skor	Kategori
	ASPEK YANG DITELAAH			
1	Skrip/alur cerita didesain dengan menyesuaikan tingkat pemahaman mahasiswa dalam memahami langkah-langkah percobaan		8	Sangat baik

Dari hasil pengamatan diketahui bahwa pembelajaran praktik dengan pemanfaatan model skrip EDS-AV pada mata kuliah elektronika analog berupa penuntun praktik dengan audio-visual diperoleh hasil keterlaksanaan pembelajaran pada tiap percobaan terangkum dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil pengamatan proses pembelajaran

Aspek yang dinilai	Persentase (%)		Skor Pengamatan	
	Ya	Tidak	1	2
Kualitas Audio	100	0	3,75	3,92
Kualitas Video			3,61	3,71
Kejelasan audio-visual langkah-langkah percobaan			3,67	3,78
Pemahaman mahasiswa setiap langkah percobaan			3,67	3,67
Pengulangan/bemutaran kembali audio-video langkah percobaan			3,78	3,89
Tanggapan mahasiswa secara umum			3,67	3,56
Rata-rata skor			3,69	3,75
			3,72	
Kriteria	SB	SB		

Peningkatan pengelolaan pembelajaran ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi audio-video dalam pelaksanaan praktik mampu meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa dalam melaksanakan praktik. Keterlaksanaan sintaks model skrip EDS-AV dalam pembelajaran praktik terlaksana dengan baik. Setelah proses pembelajaran selesai, mahasiswa diberikan angket respon untuk mengetahui tanggapan siswa selama mengikuti pembelajaran praktik mata kuliah elektronika analog yang menerapkan model skrip EDS-AV selama penelitian berlangsung.

Tabel 7. Respon mahasiswa terhadap model skrip EDS-AV dalam pembelajaran praktik

Pernyataan	Ya	Keterangan
1	53,33	Cukup Kuat
2	73,33	Kuat
3	90,00	Sangat Kuat
4	86,67	Sangat Kuat
5	86,67	Sangat Kuat
6	83,33	Sangat Kuat
7	90,00	Sangat Kuat
8	80,00	Kuat
9	86,67	Sangat Kuat
10	86,67	Sangat Kuat
11	90,00	Sangat Kuat
12	86,67	Sangat Kuat
Rata-rata	82,78	Sangat Kuat

Dari paragraf di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari keseluruhan aspek menunjukkan respons positif yaitu sebesar 82,78% dengan kriteria sangat kuat sedangkan yang menunjukkan respon negatif adalah sebesar 17,22% dengan kriteria sangat lemah.

4. KESIMPULAN

Desain media audio-visual untuk pembelajaran praktik merupakan suatu akumulasi komprehensif dari berbagai media pembelajaran yang secara teori mendukung pelaksanaan praktik dengan simpulan sebagai berikut:

- Keterlaksanaan pembelajaran praktik dengan model skrip EDS-AV terlaksana sangat baik dengan skor rata-rata 3,72%.
- Respon mahasiswa terhadap implementasi model skrip EDS-AV pada pembelajaran praktik elektronika secara keseluruhan aspek yaitu sebesar 82,78% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., 2013. Media Pembelajaran, ed. rev. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A., 2014. Media Pembelajaran. Cetakan Kedelapan Belas.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B., 2011. Media pembelajaran manual dan digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Y., 2008. Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru. Jakarta: Gaung Persada Press. Hlm, pp.49–57.
- Sanjaya, W., 2010. Planning and Design of Learning Systems.
- Setyosari, P., 2010. Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Kencana.