



## PENGEMBANGAN VIDEO PRAKTIK MANAJEMEN KEARSIPAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN VOKASI ERA PANDEMI

*Sutirman<sup>1\*</sup>, Muslikhah Dwihartanti<sup>2</sup>, Yuliansah<sup>3</sup>*

*Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*

*sutirman@uny.ac.id<sup>1</sup>, muslikhah@uny.ac.id<sup>2</sup>, yuliansah@uny.ac.id<sup>3</sup> \* Corresponding author*

**Abstrak: Pengembangan Video Praktik Manajemen Kearsipan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Vokasi Era Pandemi.** Proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19 mengalami banyak permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui proses pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis H5P, 2) menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis H5P; 3) menguji efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis H5P. Penelitian dilakukan dengan model research and development, action research, dan quasi experiment. Model research and development yang digunakan adalah model Richey & Klein yang terdiri atas tahap pengembangan, validasi, dan implementasi. Pengumpulan data menggunakan teknik focus group discussion, dokumentasi dan kuesioner. Subjek penelitian ini terdiri dari validator media dan materi 4 orang dan subjek uji coba terbatas 52 orang. Hasil penelitian menunjukkan 1) bahwa proses video interaktif berbasis H5P telah melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan validasi, 2) telah tersedia 7 video interaktif berbasis H5P yang berhasil dikembangkan 3) hasil validasi media dan materi terhadap video interaktif berbasis H5P mendapatkan predikat sangat baik atau "A"

Kata kunci: Video Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Vokasi; Video H5P

**Abstract: Development of Archives Management Practice Videos to Improve the Quality of Vocational Learning in the Pandemic Era**

The learning process during the COVID-19 pandemic experienced many problems. This study aims to: 1) determine the process of developing H5P interactive videos for learning, 2) produce H5P interactive videos for learning; 2) test the effectiveness of H5P interactive videos for learning. The research was conducted using research and development, action research, and quasi-experimental models. The research and development model used is the Richey & Klein model which consists of the stages of development, validation, and implementation. Data collection using focus group discussion techniques, documentation, and questionnaires. The subjects of this study consisted of media and material validators 4 people and a limited trial subject of 52 people. The results showed 1) that the H5P interactive video process has gone through the stages of needs analysis, design, development, and validation, 2) there have been 7 H5P interactive videos for learning that have been successfully developed 3) the results of media and material validation H5P interactive videos for learning got predicate very good or "A"

Keyword: Interactive Learning Videos; Vocational Education; H5P Video

---

*History & License of Article Publication:*

*Received:* 07/02/2023

*Revision:* 17/08/2023

*Published:* 28/02/2024

DOI: <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v22i1.58455>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

---

## PENDAHULUAN

Tahun 2020 dunia mengalami masa pandemi covid-19 yang merubah semua kebiasaan umat manusia. Dalam bidang pendidikan terjadi perubahan yang masiv dimana semua jenjang pendidikan dari *face-to-face* learning menjadi sistem pembelajaran online pada skala yang belum pernah ada sebelum pandemi (Abdul Ghani et al., 2021; Banayo & Jezrel Barleta, 2021; Czerniewicz, 2020).

Pembelajaran daring sudah mulai dikenal sejak lama dan telah terbukti mampu menghadirkan lingkungan belajar baru untuk peserta didik. Pembelajaran daring merupakan lingkungan belajar digital yang didesain berdasarkan konten dan mekanisme komunikasi yang memungkinkan saling mempengaruhi (Banayo & Jezrel Barleta, 2021; Chaeruman, 2019; Mayer, 2019; Soekartawi, 2003). Dengan fleksibilitas yang tinggi pembelajaran daring menghadirkan sebuah gebrakan untuk stakeholder dalam bidang pendidikan khususnya pendidik dan peserta didik untuk dapat belajar mengajar dari mana saja, kapan saja dan dengan pilihan banyak sumber belajar (Chaeruman, 2019; Dhawan, 2020; Rawashdeh, 2021).

Pilihan sumber belajar, alat belajar dan media pembelajaran dalam pembelajaran daring sangat banyak sehingga pendidik mempunyai banyak pilihan dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Aisyah & Kurniawan, 2021; Lee et al., 2014). Tools dan media pembelajaran yang tersedia diantaranya *google classroom, quipper school*, ruang guru, rumah belajar, *zenius, cisco, edmodo, zoom meeting, google meeet, youtube, whatsapp* (Aisyah & Kurniawan, 2021; Chung E. et al., 2020; Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Adanya perubahan yang sangat cepat, kurang kesiapan, tidak terbiasa dan kekurangan fasilitas membuat banyak masalah yang terjadi pada implementasi pembelajaran online di Indonesia (Abdul Ghani et al., 2021; Diningrat et al., 2020). Beberapa permasalahan yang terjadi di universitas diantaranya yaitu jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh mahasiswa, lingkungan keluarga yang kurang mendukung, mahasiswa mengalami stress akibat tugas yang berlebihan serta beban biaya yang tinggi (Herlina, 2020; N. Kurnia et al., 2020; Rashid & Yadav, 2020; Sari, 2020).

Berdasarkan penelitian dari dapat diketahui bahwa pembelajaran daring pada saat pandemi di perguruan tinggi belum efektif karena banyak ditemukan kendala diantaranya tentang kendala sinyal, ketersediaan perangkat, kuota internet,

manajemen waktu hingga menurunnya motivasi belajar (Marifa et al., 2021). Sehingga dapat terjadi gap capaian pembelajaran oleh mahasiswa, hal tersebut dikemukakan oleh Saragih et al. (2020) bahwa mahasiswa tidak merasa puas dalam pembelajaran daring dan menganggap bahwa pembelajaran daring selama pandemi menambah pemahaman terkait maupun keterampilan.

Temuan di atas berbanding terbalik dengan hasil penelitian-penelitian sebelum pandemi yang menyatakan bahwa proses pembelajaran daring lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar, prestasi belajar, motivasi belajar dan minat belajar (Barbara et al., 2013; Chou & Liu, 2005; Zheng et al., 2015; Zimmerman, 2008). Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang ketidakefektivan pembelajaran daring dapat diketahui bahwa sebagian besar pembelajaran daring selama pandemi dilakukan dengan cara *video conference* hal tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran daring hanya memindahkan kelas ceramah dari pembelajaran tatap muka ke video conference dimana metode utamanya yaitu ceramah (Tjahjono, 2020). Selain itu sebagian besar dosen hanya memberikan tugas untuk dikerjakan tanpa memberikan petunjuk, materi/handout bahkan video pembelajaran (Cahyawati & Gunarto, 2021; Hutauruk & Sidabutar, 2020; Wahyu et al., 2020).

Padahal pembelajaran daring bukan merupakan hal yang baru di perguruan tinggi, pada tahun 2014 pemerintah sudah memfasilitasi pembelajaran daring melalui Program Kuliah Daring Indonesia Terbuka, kemudian berkembang pada arah pengembangan [pditt.belajar.kemdikbud.go.id](http://pditt.belajar.kemdikbud.go.id) serta SPADA DIKTI (Kemdikbud, 2019). Selain itu universitas-universitas terkemuka juga telah melaksanakan pembelajaran daring sebelum pandemi tak terkecuali UNY. Melalui peraturan akademik tahun 2019 perkuliahan melalui *blended learning* diakui sebagai bagian dari proses pembelajaran hingga 50%.

Peserta didik/mahasiswa perguruan tinggi sekarang didominasi Z (generasi kelahiran setelah tahun 1996, karakteristik mahasiswa generasi Z sangat berbeda dengan karakteristik mahasiswa generasi *baby boomers* dan generasi X. Generasi Z merupakan generasi yang suka bersosialisasi, mengekspresikan diri, bersifat mobil, berpikiran global, berkomunikasi dengan memanfaatkan media digital, serta mereka menyukai hal-hal yang bersifat visual (Febry & Desy Safitri, 2021). Selain itu beberapa karakteristik generasi Z yang penulis kutip dari beberapa sumber yaitu 1) menyukai hal-hal yang bersifat praktis/intans, 2) lebih menyukai ekperiment dibandingkan hanya duduk di dalam kelas,

3) mempunyai kemampuan mengerjakan banyak hal dalam satu waktu (*multitasking*), 4) fokus untuk belajar hanya kurang lebih 8 menit 5) lebih nyaman mencari informasi yang bersifat audio visual dibandingkan hanya visual seperti buku atau audio seperti 4 podcast 6) memiliki kebiasaan berselancar di internet kurang lebih 4 jam (Dewi, 2022; Suganda, 2018; Wibawanto, 2016). Oleh karena itu generasi Z di Indonesia lebih nyaman mencari sesuatu pada halaman pencarian bukan membaca dari sumber teks/buku karena informasi visual lebih nyaman dicerna, tempat berbagi konten video seperti *Youtube* menjadi lebih sering dikunjungi sebagai mesin pencari informasi. Informasi visual jauh lebih disukai dibanding tekstual (Hobbs, 2017; Kemp, 2021; Suwana et al., 2022).

Karakteristik generasi Z yang khas dan sangat berbeda dengan generasi sebelumnya, maka perlu dipikirkan bagaimana merencanakan proses pembelajaran daring di perguruan tinggi untuk meningkatkan kemenarikan belajar. Oleh karena itu proses pembelajaran yang akan dilakukan tidak lagi dengan cara yang lama misalnya menyajikan materi perkuliahan hanya dengan ceramah, komunikasi satu arah atau berpusat pada dosen, penggunaan media pembelajaran hanya dari buku teks atau powerpoint seadanya (Purnomo et al., 2016). Berkaca pada banyak kendala pembelajaran daring pada saat pandemi, proses pelaksanaan pembelajaran terutama kegiatan praktik di perguruan tinggi terutama pada pembelajaran vokasi memerlukan karakteristik yang berbeda. Bukan hanya memindahkan proses ceramah di kelas ke online menggunakan video conference atau hanya mengandalkan peserta didik mengerjakan tugas praktik tanpa dibimbing, diberikan petunjuk yang jelas diberikan media praktik yang tepat akan tetapi memang menyediakan fasilitas yang mendukung tercapainya capai pembelajaran mata kuliah.

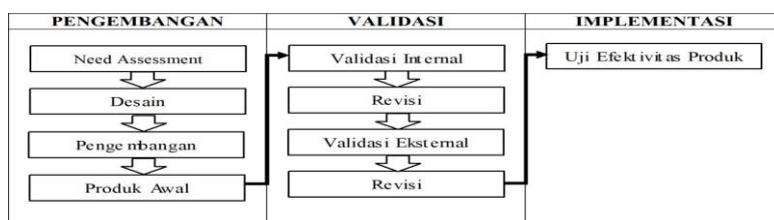
Dalam berbagai kajian terutama dari Mayer (2019) mengemukakan syarat pembelajaran daring ada 3 bagian utama yaitu materi, media yang digunakan dan tujuan yang akan dicapai. Tanpa ada kedua hal tersebut maka kegiatan pembelajaran tidak akan berhasil. Media merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran daring sehingga dalam proses perencanaan media harus dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga capaian pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Ragam media pembelajaran daring sangat banyak salah satunya yaitu video youtube. Banyak penelitian yang telah memberikan data tentang efektivitas media youtube untuk proses pembelajaran daring diantaranya telah dilakukan oleh Clifton & Mann, (2011); Vansteenkiste et al., (2005).

Media pembelajaran youtube memiliki berbagai keunggulan yaitu dapat diakses dimana saja, kapan saja dan dapat direpitisi atau dipelajari berulang-ulang untuk mendapatkan pemahaman yang jelas terkait materi pembelajaran maupun untuk menjelaskan proses praktik secara mandiri (Clifton & Mann, 2011; Vansteenkiste et al., 2005). Telah banyak penelitian pengembangan media pembelajaran youtube akan tetapi baru sedikit penelitian tentang pengembangan media pembelajaran youtube khusus untuk pembelajaran vokasi diantaranya yaitu (Andriani & Hadijah, 2021; Rifdarmon, 2020; Sumandya, 2020). Proses praktik dalam pembelajaran vokasi selama ini dilakukan dengan metode *flip-learning* dimana semua materi dan petunjuk belajar diunggah pada elearning kemudian dipelajari terlebih dahulu oleh peserta didik sebelum praktik.

Berdasarkan keterbatasan penelitian dan pengembangan terdahulu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video praktik manajemen kearsipan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran vokasi dalam menghadapi era pandemi di masa yang akan datang. Keterbaruan penelitian ini terletak pada desain kebutuhan media yang akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik khususnya generasi Z, kebutuhan capaian pembelajaran mata kuliah manajemen kearsipan dan kebutuhan dalam pembelajaran daring yang sesuai dengan karakteristik revolusi industri 4.0, era internet of thing dan bahkan pada pembelajaran masa pandemi dimana terdapat keterbatasan dalam bertatap muka secara langsung. Urgensi penelitian ini adalah 1) penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran vokasi di masa pandemi; 2) penelitian dapat membantu menyediakan petunjuk praktikum kearsipan untuk dosen maupun guru dalam bidang administrasi perkantoran.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*), *action research*, dan *experimental*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model dari (Richey & Klein, 2014) yang terdiri atas tahap pengembangan, validasi, dan implementasi. Tahap pengembangan meliputi kegiatan *need assessment*, desain produk, dan pengembangan produk awal.



Gambar 1. Skema Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif

Tahap validasi terdiri atas validasi internal untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan pendapat ahli, dan validasi eksternal untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan pendapat pengguna terbatas. Sedangkan penerapan model dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas dari pemanfaatan produk.

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini terdiri dari subjek ujicoba ahli (validasi ahli) dan subjek ujicoba pengguna. Subjek validasi ahli terdiri dari ahli media, dan ahli kearsipan. Validasi ahli media pada penelitian ini adalah Rizky Ilyasa Aghni, M.Pd yang merupakan dosen media pembelajaran pada Jurusan Pendidikan Akuntansi mewakili akademisi bidang media dan Rio Tri Handoko merupakan praktisi bidang broadcaster mewakili praktisi di bidang media. Kemudian untuk ahli kearsipan adalah Herman Setyawan, M.Sc. merupakan arsiparis UGM sekaligus sebagai Ketua Editor Journal Pengembang Kearsipan Khazanah dan Farha Milla Camelia, M.A.P merupakan guru Otomatisasi dan Tata Kelolah Perkantoran SMK Negeri 7 Kota Yogyakarta, DIY. Untuk subjek ujicoba pengguna adalah mahasiswa prodi S1- Pendidikan Administrasi Perkantoran yang menempuh mata kuliah kearsipan sebanyak 53 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas:

- a. *Forum Group Discussion* (digunakan untuk menggali lebih dalam tentang kebutuhan kearsipan berdasarkan masukan dari narasumber yang berpengalaman dalam bidang kearsipan).
- b. Teknik dokumentasi (digunakan pada analisis kebutuhan untuk mengetahui pedoman dan prosedur pengelolaan arsip yang digunakan oleh jurusan. Instrumen yang digunakan untuk menghimpun dokumen berupa daftar dokumen dan kamera).
- c. Teknik kuesioner (digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dari ahli dan tanggapan subjek ujicoba terhadap produk yang dikembangkan. Kuesioner yang digunakan berupa inventory dalam bentuk *rating scale*. Aspek yang akan menjadi objek penilaian pada validasi ahli meliputi: kelayakan aspek pemrograman, kelayakan aspek media, dan kelayakan aspek materi kearsipan. Sedangkan tanggapan oleh pengguna meliputi: aspek kemenarikan, aspek kemudahan, dan aspek kebermanfaatan).

Prosedur pengembangan disusun berdasarkan skema model pengembangan yang digunakan. Adapun langkah- langkah prosedur pengembangan sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Prosedur Pengembangan

Tahun	Tujuan	Metode	Luaran
Tahun I	Analisis, desain, developmen, validasi video pembelajaran interaktif	Research and Development, FGD	1. Script video pembelajaran interaktif 2. HKI 3. Publikasi jurnal nasional terakreditasi 4. Seminar internasional
Tahun II	Uji efektivitas video	Action research, FGD, experimental research	1. Hasil uji efektivitas video interaktif 2. Publikasi jurnal nasional terakreditasi 3. Seminar internasional

Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan sistem informasi arsip, analisis data hasil validasi, dan analisis data hasil ujicoba pengguna. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008: 101). Standar minimal kelayakan media yang digunakan yaitu memperoleh nilai Baik ("B"). Sehingga apabila media yang dihasilkan belum memperoleh skor B maka dilakukan revisi pada media kemudian dilakukan uji coba ulang terhadap peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis video praktik manajemen kearsipan dilakukan melalui berbagai tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, validasi video pembelajaran interaktif.

#### 1. Tahapan analisis

Pada tahapan awal ini tim melakukan analisis kebutuhan materi yang akan dikembangkan berbentuk video praktik manajemen kearsipan. Kegiatan analisis kebutuhan materi dilakukan dengan cara mengkaji capaian pembelajaran mata kuliah di Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan D4 Administrasi Perkantoran. Berdasarkan kajian RPS yang telah dilakukan, tema video pembelajaran yang dikembangkan memuat beberapa sub capaian pembelajaran yaitu:

Konsep arsip dan kearsipan, Sistem kearsipan, dan Pengelolaan arsip digital. Berdasarkan sub capaian dalam pembelajaran manajemen kearsipan peneliti vokus untuk membuat video praktik yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai panduan belajar mandiri. Video praktik yang akan dibuat sesuai dengan sub capaian pembelajaran yaitu sistem kearsipan dan pengelolaan arsip digital yang kemudian dijabarkan menjadi video pengelolaan arsip berdasarkan sistem (kearsipan, kronologis, abjad, subjek, nomor, wilayah), ideo pengelolaan arsip digital, video pengelolaan arsip elektronik dengan menggunakan manajemen file, dan video pengelolaan arsip elektronik dengan menggunakan digital file cabinet.

## 2. Tahapan desain

Tahapan desain video dilakukan dengan cara membuat script video. Script atau naskah video merupakan gagasan garis besar tentang video yang akan dibuat. Bentuk naskah juga dapat diklasifikasikan berdasarkan kelengkapan informasi yang terdapat didalamnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 6 kolom seperti pada contoh gambar 2.

Scene	Visual	Audio	Narasi	Durasi	Check List
1.	<p>a. Presenter berjalan di tengah lab simulasi mendekat ke kamera</p> <p>b. Insert</p> <p>Insert dibuat blok warna yang kontras atau disesuaikan dengan selera editor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Icon foto (muncul saat teks merah dan hilang)</li> <li>• Teks Januari, Februari, Maret, April (muncul saat teks biru dan hilang)</li> <li>• Teks Kronologis (muncul saat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opening (Baksound Slow)</li> <li>- Presenter On (backsound off)</li> <li>- Closing (Baksound hard)</li> </ul>	<p>halo sobat pembelajar,</p> <p>Apakah sobat pembelajar mempunyai <b>kumpulan album foto di</b> komputer atau di smartphone?</p> <p>Pasti ada dong</p> <p>Pada umumnya kita menyusun kumpulan foto itu ke dalam beberapa folder berdasarkan momen/waktu mengambil gambar.</p> <p>Contohnya berdasarkan bulan yaitu <b>Januari, Februari, Maret, April dst.</b></p> <p>Nah, kegiatan menyimpan foto berdasarkan urutan kejadian disebut dengan <b>kronologis.</b></p>	00:40	

Gambar 2. Script Video Pembelajaran

## 3. Tahapan development

Tahapan pengembangan terdiri dari beberapa tahapan yaitu

- Persamaan persepsi antara peneliti dan pembantu lapangan
- Pengambilan gambar
- Review

Setelah proses pengambilan gambar terdapat proses editing dan review awal oleh tim peneliti. Tahapan review awal dilakukan untuk mencari beberapa proses editing yang keliru serta memberikan masukan terkait ilustrasi, teks, gambar dan transisi yang benar.

#### 4. Tahapan validasi

##### a. Validasi ahli

Subjek validasi ahli terdiri dari ahli media, dan ahli kearsipan. Validasi ahli media pada penelitian ini adalah Rizky Ilyasa Aghni, M.Pd yang merupakan dosen media pembelajaran pada Jurusan Pendidikan Akuntansi mewakili akademisi bidang media dan Rio Tri Handoko merupakan praktisi bidang broadcaster mewakili praktisi di bidang media. Kemudian untuk ahli kearsipan adalah Herman Setyawan, M.Sc. merupakan arsiparis UGM sekaligus sebagai Ketua Editor Journal Pengembang Kearsipan Khazanah dan Farha Milla Camelia, M.A.P merupakan guru Otomatisasi dan Tata Kelolah Perkantoran SMK Negeri 7 Kota Yogyakarta, DIY. Tahapan validasi dilakukan dengan forum gorup discoussion dimana mengundang validasi ahli materi dan media untuk memaparkan hasil review yang telah dihasilkan. Selain memberikan saran terkait hasil pengembangan video pembelajaran ahli media dan materi juga memberikan masukan untuk pengembangan media pembelajaran khususnya untuk video kearsipan pada masa yang akan datang. Hasil dari validasi ahli disajikan pada tabel berikut

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Item Uji	Skor	%	Kriteria	Peringkat
1	Ahli Materi	4,77	94,74	Sangat Baik	A
2	Ahli Media	4,69	100	Sangat Baik	A
	<b>Rerata</b>	<b>4,73</b>	<b>97,37</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>A</b>

Berdasarkan hasil uji validasi materi dan media terhadap didapatkan data bahwa sebanyak 94,74% butir item validasi materi masuk dalam kategori sangat baik dan 100% butir item validasi media masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan nilai “A” sehingga layak pada tahapan validasi II atau pada subjek ujicoba. Selain mendapatkan hasil validasi materi, validator juga memberikan komentar, masukan atau saran perbaikan untuk memperbaiki video hasil pengembangan.

## b. Revisi Produk I

Tahapan selanjutnya yang dilakukan yaitu proses revisi, proses revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan media. Proses revisi video disajikan pada gambar berikut ini



Gambar 2. Perbaikan Masukan 2 dan 3



Gambar 3. Perbaikan Masukan 1 dan 4

## c. Ujicoba Terbatas

Tahapan selanjutnya adalah proses validasi internal dengan memanfaatkan subjek ujicoba diluar target subjek penelitian yaitu mahasiswa S1 Pend. Administrasi Perkantoran sebanyak 54 orang. Tahapan ujicoba terbatas atau uji kemudahan digunakan digunakan untuk mengetahui 3 aspek yaitu kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatannya video yang dikembangkan. Hasil uji kemudahan digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini

Pengembangan Video Praktik Manajemen Kearsipan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Vokasi Era Pandemi (Sutirman)

<https://doi.org/10.21831/efisiensi.v22i1.58455>

Tabel 3. Hasil Uji Kemudahan

No	Item Uji	Skor	%	Kriteria	Peringkat
1	Uji Kemenarikan	4,44	75,93	Sangat Baik	A
2	Uji Kemudahan	4,45	70,37	Sangat Baik	A
3	Uji Kebermanfaatan	4,47	64,81	Sangat Baik	A
	<b>Rerata</b>	<b>4,45</b>	<b>70,37</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>A</b>

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil uji kemudahan didapat data bahwa peringkat uji kemenarikan, uji kemudahan mendapatkan peringkat “A” sehingga video pembelajaran yang dikembangkan layak untuk uji efektivitas produk. Selain data tentang uji kemudahan, peneliti juga mendapatkan data tentang hasil perlakuan terhadap ujicoba media terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa yaitu pretest dan posttest

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

No	Keterangan	Rerata Skor
1	Pretest	58,24
2	Posttest	70,52
3	Peningkatan	12,28
4	<b>Presentase peningkatan</b>	<b>21,09%</b>

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rerata skor posttest sebesar 21,09% setelah mahasiswa belajar menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Tahapan pengembangan video pembelajaran terdapat proses yang harus dilewati yaitu analisis kebutuhan, desain tampilan program dan pemrograman. Sedangkan tahap validasi program terdiri dari validasi I, revisi dan validasi II.

### 1. Tahap Pengembangan Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu jenis pembelajaran yang masih menjadi andalan bagi pendidik baik dosen atau guru dalam memberikan materi, gambaran dan panduan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran menjadi salah satu media yang tepat dan akurat dalam menyampaikan materi pembelajaran serta bermanfaat untuk sarana bimbingan, serta menjadi modal untuk proses pembelajaran jarak

jauh (David Brecht, 2012). Dalam proses pengembangan video pembelajaran dilakukan berdasarkan tahapan penelitian pengembangan model Richey & Klein (2014). Pada tahapan awal pengembangan video terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi (Arwani et al., 2018). Ketiga tahapan tersebut akan disajikan sesuai dengan model penelitian pengembangan disajikan sebagai berikut

a. Tahapan analisis kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan atau praproduksi merupakan tahapan awal dalam proses pengembangan video ini, kegiatan analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui materi apa yang harus dibuat videonya, bentuk videonya seperti apa. Mata kuliah kearsipan mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa untuk dapat mengelola arsip baik manual dan elektronik dari mulai penciptaan sampai pemusnahan menggunakan 5 sistem utama kearsipan. Konten utama dalam manajemen kearsipan terdiri atas sistem pengelolaan arsip dan pengelolaan arsip secara elektronik (Sutirman & Utami, 2016). Pembuatan video pembelajaran dilakukan untuk mendukung praktik pada pembelajaran vokasi di D4 Administrasi Perkantoran. Dalam prinsip pembelajaran vokasi menurut (Maksum & Purwanto, 2019) proses pembelajaran harus sesuai dengan kondisi lapangan sehingga pembuatan video mendukung pembelajaran vokasi.

b. Tahapan desain

Tahapan desain masih termasuk tahapan pra produksi, desain dalam pembuatan video pembelajaran yaitu penyusunan naskah video atau dikenal dengan pembuatan script video. Script video merupakan naskah yang dibuat sebagai rancangan awal pembuatan video yang berisikan durasi, hal yang harus ada di video, informasi yang ingin ditampilkan, gambar atau animasi yang akan ditampilkan (Arwani et al., 2018). Pada penelitian ini peneliti menggunakan 6 kolom yang memuat tentang scene, visual, audio, narasi, durasi dan check list. Script/naskah 6 kolom merupakan pengembangan dari naskah 3-4 kolom (Dewanto et al., 2016).

c. Tahap pengembangan

Tahapan pengembangan atau dalam pengembangan video pembelajaran dapat termasuk pada tahapan produksi merupakan tahapan pengambilan gambar.

Tahapan pengambilan gambar didasarkan pada naskah yang telah dibuat. Hal tersebut sesuai dengan tahapan produksi yang telah dikemukakan oleh (Arwani et al., 2018); (Dewanto et al., 2016) yang menempatkan proses pengambilan gambar pada tahapan produksi. Setelah tahapan produksi kemudian dilakukan tahapan pasca produksi yaitu tahapan penggabungan gambar video yang telah diambil dengan menggabungkan teks, Dalam proses kegiatan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tahapan yang dikemukakan oleh (Richey & Klein, 2014) dan telah diikuti alurnya oleh pengembangan media pembelajaran berbasis video oleh beberapa peneliti diantaranya (Juanda & Hendriyani, 2022); (Imran et al., 2022); (Khotimah et al., 2022); (Farida et al., 2022) yang mengemukakan bahwa tahapan pengembangan video didasarkan pada proses pengambilan gambar dan editing. Dalam proses pengembangan peneliti menyerahkan sepenuhnya pada pembantu lapangan untuk proses pengambilan gambar serta editing.

Tim peneliti kemudian berperan sebagai presenter, pembuat naskah dan reviewer awal terkait output video awal. Kegiatan review awal dilakukan untuk melihat proses penggabungan antara video, teks, animas dan gambar yang telah dilakukan. Kegiatan review video dilakukan dengan teknik dokumentasi dengan mengumpulkan bukti tertulis, dalam penelitian ini dokumen yang digunakan yaitu hasil editing, lembar review dan saran (Mardapi, 2016).

## 2. Tahap validasi

Pada tahapan selanjutnya dilakukan proses validasi terhadap media pembelajaran berbasis video yang telah dibuat.

### a. Validasi ahli

Kegiatan validasi ahli merupakan kegiatan tahap II dalam model penelitian dan pengembangan Richey & Klein (2014). Proses validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan video sebelum digunakan di kelas dari pendapat para ahli. Dalam proses validasi melibatkan 4 orang ahli yaitu ahli media dari akademisi dan praktisi serta ahli materi dari akademisi dan praktisi. Berdasarkan data di atas bahwa media pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan mendapatkan peringkat “A” atau sangat baik baik dari sisi media maupun materi hal ini menandakan bahwa proses tahapan analisis

kebutuhan, desain dan pengembangan telah dilalui sesuai dengan proses yang benar sehingga dapat menghasilkan media yang layak digunakan. Walaupun mendapatkan peringkat A atau sangat baik terdapat beberapa perbaikan terhadap media pembelajaran yang digunakan diantaranya menambahkan informasi terkait contoh arsip yang dapat digunakan untuk kronologis, perbaikan terhadap teks yang salah ketik yaitu kode surat dan nomor surat, dan penambahan video opening.

b. Ujicoba terbatas

Ujicoba terbatas dilakukan pada mahasiswa yang mempunyai karakteristik yang sama, dalam hal ini ujicoba terbatas dilakukan pada mahasiswa S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran. Berdasarkan hasil ujicoba didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video yang digunakan mendapatkan peringkat “A” atau sangat baik. Pada saat tahapan ujicoba terbatas tidak terdapat saran yang harus dilakukan oleh pengembang dalam memperbaiki video sehingga media pembelajaran berbasis video ini layak untuk dilanjutkan pada tahapan uji efektivitas.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran telah dikembangkan sesuai dengan rancangan pengembangan model Richey dan Kein meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan validasi.
2. Proses pengembangan video pembelajaran telah dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan video pembelajaran dan desain video pembelajaran.
3. Video pembelajaran telah melewati tahapan validasi ahli media dan materi dengan skor 4,73 masuk dalam kategori sangat baik atau “A” dan tahapan ujicoba terbatas dengan skor 4,45 masuk dalam kategori sangat baik atau “A”.

Video pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran manajemen kearsipan.

Saran untuk masukan proses pengembangan yaitu:

1. Untuk memudahkan pengguna sebaiknya video dapat diunggah di youtube terlebih dahulu sehingga lebih mudah untuk diakses.

2. Perlu diujicobakan menggunakan H5P langsung pada LMS sehingga dapat diketahui dampak terhadap engagement mahasiswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ghani, A. B., Mahat, N. I., Omar, M. F., & Bakar, S. A. (2021). The Impact of COVID-19 Pandemic on Higher Education and Research: Learning from Experience and the Way Forward. *Journal of Sustainability Perspectives*, 1(2). <https://doi.org/10.14710/jsp.2021.11747>
- Aisyah, S., & Kurniawan, M. A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 48–56. <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>
- Andriani, D., & Hadijah, St. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1)
- Arwani, A., Masrur, M., Arwani, A., & Khakim, N. (2018). The Effectiveness Of Website/Webblog-Based Mosque Management Information Systems In Providing Accountable Information In Pekalongan City. *Islamic Studies Journal for Social Transformation*. <https://doi.org/10.28918/isjoust.v2i1.1611>
- Banayo, A. F., & Jezrel Barleta, C. B. (2021). Online Education as an Active Learning Environment in the New Normal. *International Journal of Educational Management and Development Studies*, 2(4), 72–96
- Barbara, M., Yukie, T., Robert, M., & Marianne, B. (2013). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record*, 115(3), 1–47
- Cahyawati, D., & Gunarto, M. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring padamasa pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 150–161. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33296>
- Chaeruman, U. A. (2019). Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 053–063. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>
- Chou, S. W., & Liu, C. H. (2005). Learning effectiveness in a Web-based virtual learning environment: A learner control perspective. In *Journal of Computer Assisted Learning* (Vol. 21, Issue 1, pp. 65–76). <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2005.00114.x>
- Chung E., N., N. M., & Mathew V. N. (2020). Are you ready? an assessment of online learning readiness among university students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(1)

- Clifton, A., & Mann, C. (2011). Can YouTube enhance student nurse learning? *Nurse Education Today*, 31(4). <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2010.10.004>
- Clifton, A., & Mann, C. (2011). Can YouTube enhance student nurse learning? *Nurse Education Today*, 31(4). <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2010.10.004>
- Czerniewicz, L. (2020, March 15). *What we learnt from “going online” during university shutdowns in South Africa*. <https://Philonedtech.Com/What-We-Learnt-from-Going-Online-during-University-Shutdowns-in-South-Africa/>.
- David Brecht (2012). “Learning from Online Video Lectures”. Jurnal. <http://www.jite.informingscience.org/documents/Vol11/JITEv11IIPp227250Brecht1091.pdf> . Diakses pada 7 November 2019 pukul 22.10
- Dewanto, F. M., Herlambang, B. A., & Haryanta, A. T. (2016). Desain Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Promosi Universitas PGRI Semarang. *ELKOM(Elektronika Dan Komputer)*, 9(1)
- Dewi, D.S. (2022, September 3). *Inilah Perbedaan Gaya Belajar Antar Generasi: Traditionalist, Baby Boomers, X, Millennials, dan Z*. <https://www.Ruangguru.Com/Blog/Perbedaan-Gaya-Belajar-Antar-Generasi>.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Diningrat, S. W. M., Nindya, M. A., & Salwa. (2020). Emergency online teaching: Early childhood education lecturers’ perception of barrier and pedagogical competency. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 705–719. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.32304>
- Febry, A., & Desy Safitri. (2021). Dismilaritas Kecanduan Pemakaian Media Sosial Generasi Y dan Generasi Z. *Edukasi IPS*, 5(2). <https://doi.org/10.21009/eips.005.02.05>
- Herlina, N. (2020). Manajemen Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Civics & Social Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.31980/civicos.v4i2.925>
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51
- Hobbs, R. (2017). Create to Learn: Introduction to Digital Literacy. In *Create to Learn : Introduction to Digital Literacy*

- Imran, A., Yantahin, M., Mustamin, M., & Iswanto, M. R. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Hologram 3D. *Remik*, 6(4). <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11973>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode ADDIE. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.81>
- Kemp, S. (2021). *Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 — DataReportal –Global Digital Insights*
- Khotimah, S., Taufik, M., Perwita, D., & Aysi, S. A. H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN INDEKS PRESTASI KUMULATIF (IPK). *Equilibria Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 7(1). <https://doi.org/10.26877/ep.v7i1.11917>
- Kurnia, N., Wijayanto, X. A., Astuti, I. S., Wiratmo, L. B., & Kusumo, Y. W. (2020). *Kolaborasi Lawan (Hoaks) COVID-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi* (N. L. I. Kurnia, Ed.; `). Program Magister Ilmu Komunikasi Fisipol UGM
- Maksum, H., & Purwanto, W. (2019). Model Pembelajaran Pendidikan Vokasi Otomotif (PVO). In *UNP Press*
- Mardapi, D. (2016). Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta: Parama Publishing
- Marifa, K., Komariah, K., Hamidah, S., Sugiyono, D., & Yogyakarta, U. N. (2021). Hambatan Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi COVID-19. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 1–6
- Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*, 33(2), 152–159. <https://doi.org/10.1002/acp.3482>
- Pendidikan dan Kebudayaan, K. (2020). *Analisis Survei Cepat Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Pencegahan COVID-19*. 07/04/2022 <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/produk/buku/detail/313734/analisis-survei-cepat-pembelajaran-dari-rumah-dalam-masa-pencegahan-covid19>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Rawashdeh, A. (2021). *Advantages and Disadvantages of Using e-Learning in University Education: Analyzing Students' Perspectives*. 19(2), 107–117. [www.ejel.org](http://www.ejel.org)

- Rashid, S., & Yadav, S. S. (2020). Impact of Covid-19 Pandemic on Higher Education and Research. In *Indian Journal of Human Development* (Vol. 14, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/0973703020946700>
- Richey R.C., & Klein J.D. (2014). Design and Development Research. In: Spector J., Merrill M., Elen J., Bishop M. (eds) *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Springer, New York, NY
- Rifdarmon, R. (2020). Analisis Kebutuhan Penilaian Psikomotor Berdasarkan Video Tutorial Berlandaskan Manualbook pada Pendidikan Vokasi Guna Meningkatkan Pencapaian Learning Target. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(3). <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i3.738>
- Saragih, O., Sebayang, F. A. A., Sinaga, A. B., & Ridio, M. R. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(3), 151–170. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Sari, M. K. (2020). Tingkat Stres Mahasiswa S1 Keperawatan Tingkat Satu Dalam Menghadapi Wabah Covid 19 Dan Perkuliahan Daring Di Stikes Karya Husada Kediri. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 2(1). <https://doi.org/10.53599/jip.v2i1.36>
- Soekartawi. (2003). Prinsip Dasar e-learning Teori dan Aplikasinya di Indonesia. *JURNALTEKNODIK*, 12(VII), 5–27
- Suganda, T. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Zaman Now (Generasi Z). *Psychological Reports*, 34(February), 359–366. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23700.60800>
- Sumandya, I. W. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Statistika Berbasis Vokasi. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*
- Sutirman, S., & Utami, S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Standar Kompetensi Melakukan Prosedur Administrasi Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran. *E-Jurnal Student - Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 5(4)
- Suwana, F., Pramiyanti, A., Mayangsari, I., Nuraeni, R., & Firdaus, Y. (2022). Digital Media Use of Gen Z During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Sositologi*, 19(3), 327–340
- Tjahjono, H. (2020). *Bukan, yang Anda Lakukan Sekarang ini Bukanlah Online Learning*. <https://ppkp.ubaya.ac.id/Bukan-Yang-Anda-Lakukan-Sekarang-Ini-Bukanlah-Online-Learning/>. <https://ppkp.ubaya.ac.id/bukan-yang-anda-lakukan-sekarang-ini-bukanlah-online-learning/>
- Vansteenkiste, M., Zhou, M., Lens, W., & Soenens, S. (2005). Experiences of autonomy and control among Chinese learners: Vitalizing or immobilizing? *Journal of Educational Psychology*, 97, 468–483

Wahyu, D. S., Kanca, I. N., & Ardana, I. M. (2020). *Laporan Survei Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19*

Wibawanto, H. (2016). Generasi Z dan Pembelajaran di Pendidikan Tinggi. *Simposium Nasional Pendidikan Tinggi*, 1–12

Zheng, S., Rosson, M. B., Shih, P. C., & Carroll, J. M. (2015). Understanding student motivation, behaviors, and perceptions in MOOCs. *CSCW 2015 - Proceedings of the 2015 ACM International Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing*. <https://doi.org/10.1145/2675133.2675217>

Zimmerman, B. J. (2008). Investigating self-regulation and motivation: Historical background, methodological developments, and future prospects. *American Educational Research Journal*, 45(1). <https://doi.org/10.3102/0002831207312909>

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ucapan terima kasih dituliskan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi pada semua proses pelaksanaan penelitian dan penerbitan artikel ini. Artikel publikasi ini tidak akan terpublikasi tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ekonomi UNY yang telah memberikan persetujuan pada laporan penelitian ini.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi FE UNY yang telah memberikan informasi dan arahan terkait kegiatan penelitian *research group inovasi*.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan selama kegiatan penelitian ini berlangsung.

## PROFIL PENULIS

Sutirman, merupakan dosen jurusan pendidikan administrasi, fakultas ekonomi, universitas negeri yogyakarta. Memiliki latar belakang pendidikan S1 pendidikan administrasi perkantoran, S2 teknologi pembelajaran dan S3 pendidikan teknologi kejuruan. Muslikhah dwihartanti juga merupakan dosen jurusan pendidikan administrasi, fakultas ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Memiliki latar belakang pendidikan S1 ilmu administrasi negara dan S2 teknologi pembelajaran. Yuliansah merupakan dosen jurusan pendidikan administrasi, fakultas ekonomi, universitas negeri yogyakarta. Memiliki latar belakang pendidikan S1 pendidikan administrasi perkantoran, S2 pendidikan teknologi dan kejuruan