

**PEMBELAJARAN VISUAL
MODEL "VIDEO CRITIQUE"
(Suatu kajian dari sebuah Penelitian Tindakan Kelas)**

Oleh: M Djauhar Siddiq*

Abstrak

Sebagai salah satu bidang utama dalam pengembangan media, penguasaan terhadap konsep-konsep visual dalam mata kuliah-mata kuliah yang linear dalam pengembangan media audio visual sangatlah penting. Masalah yang seringkali muncul (berdasarkan pengalaman dalam mengajar) adalah mahasiswa kurang memiliki sinkronisasi pada pengembangan konsep berpikir visual pada mata kuliah-mata kuliah audio visual. Pola pikir mahasiswa masih berada pada tingkat abstrak dan belum mampu menguasai secara tuntas mata kuliah-mata kuliah linear tersebut. Sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif dengan konsep *full class learning*, penggunaan strategi *video critique* merupakan strategi yang mengutamakan keaktifan mahasiswa dalam melakukan analisis terhadap konsep-konsep visual di dalam layar. Prosedur yang dilakukan dalam pembelajaran visual model *video critique* diawali dengan memilih video tertentu yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan dikuasai mahasiswa pada pertemuan tertentu, kemudian mahasiswa diberi konsep-konsep penting yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut, selanjutnya, setelah penyajian video mahasiswa melakukan diskusi dengan menggunakan model *video critique*. Ada banyak variasi kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan model ini, mengingat mata kuliah Media Pembelajaran menuntut adanya penguasaan materi yang cukup kompleks. Berdasarkan temuan hasil penelitian penerapan model *video critique* ini penerapan model *video critique* dapat meningkatkan penguasaan mahasiswa akan materi pembelajaran konsep visual sebesar 21.94 % dan lebih sesuai digunakan untuk mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan awal tentang konsep visual dasar.

PENDAHULUAN

Artikel ini penulis kaji dari sebuah penelitian tindakan kelas (*the classroom action research*) yang dilakukan oleh Murtikusuma Wirasti dkk, dengan mengambil tempat dan sasaran pada mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY. Adapun hasil kajiannya penulis sajikan sebagai berikut.

* Dosen KTP FIP UNY

1. Latar Belakang Masalah

Salah satu bidang yang harus dikuasai calon teknolog pendidikan adalah mengembangkan media audio visual. Sebagai salah satu bidang utama dalam pengembangan media, penguasaan terhadap konsep-konsep visual dalam mata kuliah-mata kuliah yang linear dalam pengembangan media audio visual sangatlah penting. Masalah yang seringkali muncul (berdasarkan pengalaman dalam mengajar) adalah mahasiswa kurang memiliki sinkronisasi pada pengembangan konsep berpikir visual pada mata kuliah-mata kuliah audio visual. Pola pikir mahasiswa masih berada pada tingkat abstrak dan belum mampu menguasai secara tuntas mata kuliah-mata kuliah linear tersebut.

Konsep-konsep visual memiliki karakteristik khusus dalam pembelajarannya, di mana mahasiswa sebagai calon pengembang media dituntut untuk memiliki kepekaan terhadap visualisasi materi atau pesan pembelajaran. Visualisasi sangat berbeda dengan verbalisasi, di mana efek psikologis visual sangat menentukan pembentukan persepsi atas penerima pesan. Pada diri mahasiswa harus ada *frame of reference* yang sama antara *decoder* dan *encoder* terhadap pesan yang sama (Molenda, 2002; 172).

Mengapa ini dapat terjadi? Konsep-konsep visual selama ini selalu dipelajari secara "tidak visual". Mahasiswa hanya mempelajari secara pasif, padahal penguasaan dan pemahaman materi yang komprehensif pada mata kuliah-mata kuliah dasar sangat penting untuk membentuk konsep berpikir secara runtut menuju penguasaan kompetensi lulusan program studi.

Berdasarkan atas hasil kajian terhadap kurikulum 2002 prodi teknologi pendidikan FIP UNY bahwa banyak mata kuliah yang menuntut penguasaan konsep-konsep visual (misal; mata kuliah sinematografi, produksi media video, dsb), peneliti tertarik untuk memecahkan persoalan tersebut dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas. Dengan penelitian tindakan kelas, diharapkan mahasiswa menjadi semakin aktif mengamati konsep-konsep visual realitas menuju ke konsep visual abstrak. Dengan demikian, diperlukan sebuah proses visual dalam pembelajaran yang akan menjadikan mahasiswa

aktif mengamati konsep-konsep visual realitas dan membawanya dalam konsep visual abstrak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini adalah; bagaimana meningkatkan kemampuan mahasiswa menguasai materi dalam mata kuliah "media audio visual"? Secara lebih khusus, "apakah dengan menerapkan pembelajaran visual model *video critique* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep visual dalam mata kuliah media audio visual?

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui nilai tambah dari penerapan pembelajaran visual model *video critique* terhadap pemahaman mahasiswa terhadap konsep visual dalam mata kuliah media audio visual. Hasil penelitian yang diharapkan adalah diperolehnya informasi tentang nilai tambah atau efektivitas pembelajaran visual model *video critique* dalam mata kuliah media audio visual. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan berbagai persoalan yang berkaitan dengan kurang bermutunya proses pembelajaran dalam mata kuliah-mata kuliah praktik.

Pada sisi lain pembelajaran visual model ini dapat memberikan warna baru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dosen dalam pengembangan dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran agar hasil pembelajaran audio visual lebih berhasil guna. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran pada mata kuliah-mata kuliah lain yang mengandung konsep visual sampai pada tingkat penguasaan yang diharapkan.

LANDASAN TEORI

1. Karakteristik Mata Kuliah Media Pembelajaran

Mata kuliah media pembelajaran merupakan mata kuliah prasyarat bagi mata kuliah praktik pembuatan media. Mata kuliah ini memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan penguasaan kompetensi

mahasiswa dalam praktik media. Mata kuliah ini tidak hanya mempelajari materi dengan konsep visual saja, tetapi juga konsep auditif dan verbal.

Apa yang kita lakukan untuk membuat sebuah informasi bermakna bagi mahasiswa dan mudah diakses ketika dibutuhkan? Mayer (Clarke, 1990) menyatakan bahwa dosen dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki dengan menunjukkan bagaimana memetakan konsep-konsep hubungan kausal atau langkah-langkah prosedural.

Secara umum, tidak mudah untuk memberikan pemahaman bagi mahasiswa tentang konsep-konsep abstrak menjadi realistik. Oleh karena itu, Clarke (1990) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan menarik, jika dosen memberikan proses yang berkebalikan. Tanda-tanda visual yang konkrit dikembangkan menjadi konsep-konsep abstrak yang menjadi dasar teori sebuah proses visual. Konsep berpikir induktif diubah menjadi konsep berpikir deduktif. Mahasiswa dibawa pada pengalaman-pengalaman nyata yang ada di lapangan dalam perkuliahan teoretis di kelas untuk memperoleh penguasaan konsep-konsep visual dalam mata kuliah yang mengandung konsep visual, seperti media pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa akan kembali untuk mempraktikkan apa yang diamati di lapangan tersebut.

Pada dasarnya, konsep berpikir secara deduktif digunakan ketika proposisi umum dalam memahami, mengevaluasi atau mengelola kejadian-kejadian spesifik digunakan. Dengan kata lain, kita berpikir deduktif pada sebagian besar waktu kita. Untuk berpikir deduktif, sangat bergantung pada model-model umum. Mahasiswa perlu diberikan asumsi-asumsi dasar yang akan menjelaskan hal-hal yang diperoleh di lapangan ke dalam kelas. Oleh karena itu, pola berpikir deduktif ini sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan persoalan-persoalan pembelajaran mata kuliah media pembelajaran. Mahasiswa seringkali bertemu dengan pengalaman yang berhubungan dengan persoalan-persoalan visual, namun mereka tak mudah memetakan dalam pikirannya untuk digunakan dalam membangun pengetahuan ilmiah di kelas.

2. Proses Belajar Pesan Visual

Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan seseorang lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakannya. Hal ini disebabkan bahwa visualisasi mencoba menggambarkan hakekat suatu pesan dalam bentuk nyata yang menyerupai keadaan sebenarnya. Namun demikian, tidak ada bentuk media visual yang sepenuhnya realistik, nyata, atau konkret sama sekali karena disebabkan adanya tingkat realisme isi pesan yang akan disampaikan. Suatu obyek atau kegiatan nyata yang dipelajari selalu mempunyai aspek-aspek yang tidak biasa dinyatakan secara ilustratif. Dengan demikian, visualisasi suatu obyek tersusun secara kontinum mulai dari yang *realistic* sampai kepada yang paling abstrak.

Belajar dari pesan visual memerlukan ketrampilan memahami pesan visual itu sendiri. Kemampuan menerima pesan visual mencakup membaca visual secara tepat, memahami makna yang terkandung di dalamnya, menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai-nilai keindahan visualisasi. Sedangkan kemampuan menyampaikan pesan visual mencakup memvisualisasikan makna dalam bentuk visualisasi. Oleh karena itu, sebenarnya seseorang yang melihat pesan visual tidak dengan sendirinya mampu belajar daripadanya. Untuk itu, seseorang harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat melalui program pembelajaran yang berorientasi pada mempermudah belajar pesan visual tersebut.

Salah satu teknik belajar dan pembelajaran pesan visual yang efektif adalah menuntunnya untuk melihat dan membaca pesan-pesan visual pada berbagai tahapan, mulai dari fase *differensiasi*, yaitu mulai mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis terlebih dahulu unsur-unsur suatu unit bahasan dalam bentuk pesan-pesan visual tersebut. Selanjutnya fase *integrasi*, di mana para pengamat (mahasiswa) menempatkan unsur-unsur visual secara serempak menghubungkan keseluruhan pesan visual kepada pengalaman-

pengalamannya, dan kesimpulan penggambaran visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang telah dipelajari sebelumnya.

3. Pembelajaran Visual Model *Video Critique*

Pendidikan, pada semua tingkatan, berhubungan dengan proses penemuan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai. Dalam pembelajaran kognitif, pengetahuan ini merupakan penggabungan antara informasi dan konsep. Proses ini tidak hanya berhubungan dengan *subject matter*-nya saja, tetapi juga berhubungan dengan penganalisisan dan penerapan pengetahuan kognitif dalam situasi-situasi baru.

Pembelajaran dalam ranah psikomotor berkenaan dengan pengembangan kompetensi mahasiswa untuk melakukan tugas-tugas, menyelesaikan masalah, dan ujuk kerja. Sementara itu, pembelajaran dalam ranah afektif berkenaan dengan pengujian dan klarifikasi perasaan dan preferensi-preferensi. Mahasiswa terlibat dalam penilaian diri dan hubungan personalnya dengan *subject matter*. Bagaimana pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ditemukan membedakan perbedaan-perbedaan tersebut? Apakah pembentukan itu akan dilakukan secara pasif atau aktif? Pembelajaran aktif tentang informasi, ketrampilan, dan sikap terjadi melalui proses penentuan apakah mahasiswa akan dibawa dalam gaya berpikir aktif dalam *mode of searching*-nya? (Silberman, 1990: 99).

Sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif dengan konsep *full class learning*, penggunaan strategi *video critique* merupakan strategi yang mengutamakan keaktifan mahasiswa dalam melakukan analisis terhadap konsep-konsep visual di dalam layar. Strategi atau model ini bukanlah model umum yang sering dilakukan dalam penggunaan video di depan kelas. Sering kali, pembelajaran visual dilakukan dengan melihat video sebagai suatu kegiatan pasif. Mahasiswa duduk di kursi, menunggu untuk dihibur dengan sajian di layar. Model *video critique* merupakan suatu kegiatan belajar aktif yang melibatkan mahasiswa dalam melihat sebuah tayangan video.

Prosedur yang dilakukan dalam pembelajaran visual model *video critique* diawali dengan memilih video tertentu yang berhubungan dengan

Prosedur yang dilakukan dalam pembelajaran visual model *video critique* diawali dengan memilih video tertentu yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan dikuasai mahasiswa pada pertemuan tertentu, kemudian mahasiswa diberi konsep-konsep penting yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut, selanjutnya, setelah penyajian video mahasiswa melakukan diskusi dengan menggunakan model *video critique*. Ada banyak variasi kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan model ini, mengingat mata kuliah Media Pembelajaran menuntut adanya penguasaan materi yang cukup kompleks.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian tindakan kelas. Dalam proses penelitian, dilakukan tiga siklus untuk memberikan hasil yang maksimal. Dari beberapa kali siklus ini akan diamati dan dianalisis serta dibandingkan hasilnya. Setelah itu akan ditarik kesimpulan siklus mana yang paling mendekati atau paling sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Penelitian ini mengambil lokasi Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY, jumlah mahasiswa sebanyak 36 mahasiswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti. Observasi sistematis dengan mengandalkan pedoman observasi. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengukur penguasaan kemampuan yang diharapkan berdasarkan pokok bahasan dengan konsep visual.

Skor hasil tes dijadikan dasar untuk melihat efektivitas pembelajaran visual model *video critique* untuk penguasaan materi-materi dengan konsep visual. Ada lima komponen konsep visual dalam *video critique* yaitu: 1) konsep gerakan visual, 2) ukuran visual, 3) posisi visual, 4) editing dan 5) pencahayaan. Sedang dalam observasi diamati dua aspek kemampuan mahasiswa yaitu: 1) kemampuan diferensiatif, dan 2) kemampuan integratif.

Pada penelitian ini diujicobakan topik tentang tata gambar dan tata cahaya pada silabus MK Media Pembelajaran. Oleh karena itu rancangan

a. Kegiatan pra siklus.

1) Pada pra siklus dilakukan pengenalan awal tentang karakteristik mahasiswa

2) Menyusun Satuan Acara Pembelajaran (SAP)

3) Menyusun model perkuliahan dengan *Video Critique*

4) Dosen memilih program video yang akan ditampilkan

5) Mengadakan pre-tes

b. Kegiatan dalam siklus.

1) Dosen mengarahkan mahasiswa tentang hal-hal utama yang dilakukan selama melihat tayangan video.

2) Dosen menjelaskan hal-hal yang harus diperoleh oleh mahasiswa dalam melakukan review secara kritis dari video yang ditayangkan, antara lain: a) unsur-unsur visual penting, b) kejadian atau bagian yang tidak terlipikan, dan c) relevansi antar bagian dari unsur visual dalam video.

3) Peneliti mengobservasi selama pembelajaran berlangsung, dan memfokuskan pada hal-hal: a) keseriusan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, b) penguasaan mahasiswa dalam mengkritisi tayangan

4) Dosen memberikan bimbingan secukupnya apabila ada hal-hal yang ditanyakan oleh mahasiswa

c. Kegiatan setelah siklus / pembelajaran.

1) Melaksanakan post-test

2) Menganalisis data observasi dan hasil post-test

3) Merefleksi hasil pembelajaran dalam siklus yang telah dilaksanakan

Penelitian ini menuntut adanya analisis data sejak awal sampai berakhirnya suatu tindakan. Data yang diperoleh dari pengamatan kemudian ditabulasi dan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif deskriptif, kemudian berdasarkan kriteria amatan yang telah ditetapkan pada akhirnya dianalisis/dinarasikan secara kualitatif. Hasil analisis menjadi dasar pengambilan kesimpulan tentang efektivitas pembelajaran *video critique*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Media Pembelajaran bagi mahasiswa baru program studi Teknologi Pendidikan. Karena penelitian ini menekankan pada konsep-konsep visual gerak, maka penelitian ini dilaksanakan pada saat pokok bahasan media visual gerak diberikan. Peneliti melaksanakan model *video critique* dalam perkuliahan di kelas, dengan didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah.

Untuk memulai kegiatan perkuliahan, dosen menjelaskan kepada mahasiswa bagaimana proses perkuliahan akan berlangsung. Perkuliahan dengan topik media visual gerak diberikan selama 3 kali siklus (putaran). Setiap siklus, dilaksanakan dengan membahas 1 sub pokok bahasan yang diwakili dengan tayangan 1 jenis video untuk dikritisi sesuai dengan sub pokok bahasan tersebut. Proses ini terus berputar sesuai dengan kondisi perkuliahan di kelas. Hasil dari putaran pertama menjadi dasar dalam melaksanakan putaran kedua, sehingga penelitian ini lebih menekankan penjelasan atas proses yang terjadi di kelas itu sendiri.

2. Pelaksanaan Penerapan Tindakan Setiap Siklus

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan tiga siklus pembelajaran sebagai berikut:

Siklus I :

Pada siklus I mengambil sub pokok bahasan **Tata Gambar**. Sebelum dilaksanakan model *video critique*, dosen memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam pokok bahasan yang akan dibahas di kelas. Dari hasil *pre-test*, diperoleh skor rerata 39,97. Responden yang mengikuti adalah 36 orang. Adapun skor rerata setelah mengikuti pembelajaran 58,75

Siklus II

Pada siklus II mengambil sub pokok bahasan **Tata Gambar Kompleks**. Sebelum dilaksanakan model pembelajaran *video critique*, dosen memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam pokok

bahasan yang akan diterapkan. Dari hasil *pre-test*, diperoleh skor rerata 50.47. Responden yang mengikuti adalah 36 orang. Setelah mengikuti pembelajaran nilai rerata posttestnya mencapai 69,89

Siklus III

Siklus III mengambil sub pokok bahasan **Tata Cahaya**. Sebelum dilaksanakan model *video critique*, dosen memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam pokok bahasan yang akan diterapkan. Dari hasil *pre-test*, diperoleh skor rerata 62.75. Responden yang mengikuti adalah 36 orang. Setelah mengikuti pembelajaran dengan model *video critique* diperoleh rata-rata 80,69

3. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas pada perkuliahan Media Pembelajaran khususnya pada Pokok Bahasan Media Audio Visual ini memberikan tindakan berupa pembelajaran dengan model "*video critique*", yaitu dengan penayangan program-program video untuk memudahkan pemahaman mahasiswa tentang konsep-konsep visual yang seharusnya dikuasai oleh mahasiswa.

Mahasiswa mencermati setiap tayangan video yang disiapkan oleh dosen, untuk kemudian secara deduktif menarik konsep-konsep penting yang harus ditangkap oleh pemahaman mahasiswa. Pokok bahasan yang digunakan adalah media audio visual, dengan sub pokok bahasan: Tata Gambar, Tata Gambar Kompleks, dan Tata Cahaya sesuai dengan konsep visual yang harus dikuasai oleh mahasiswa.

Siklus ini berjalan dengan lancar, baik dalam konsep pembelajaran klasikal maupun kelompok. Siklus I dilaksanakan dengan konsep klasikal, dimana dalam satu kelas ditayangkan program video dengan menggunakan layar lebar. Mahasiswa diminta untuk mencatat adegan-adegan penting untuk mengingat dalam proses diskusi nantinya. Dalam diskusi kelas, mahasiswa diminta untuk memberikan komentar atas tayangan tersebut. Mahasiswa telah mampu untuk mengidentifikasi tata gambar yang muncul, akan tetapi belum dapat menjelaskan nama secara tepat untuk masing-masing konsep.

Artinya, secara konseptual, mahasiswa telah mengetahui, akan tetapi belum mampu untuk menjelaskan. Dosen memerlukan untuk menjelaskan secara lebih mendalam terhadap pertanyaan-pertanyaan mahasiswa. Waktu yang digunakan pada tahap diferensiatif ini cukup panjang, sehingga tahap integrative belum dapat dilaksanakan. Kelemahan model ini, keaktifan seluruh kelas sangat sulit tercapai, karena dosen tidak dapat mengontrol seluruh kelas tidak dapat dilakukan. Keterlibatan mahasiswa sangat rendah, yaitu hanya pada mahasiswa tertentu saja. Mahasiswa juga cenderung untuk takut mengemukakan pendapatnya secara terbuka. Hal ini mungkin dikarenakan mahasiswa belum memiliki pengetahuan awal tentang konsep visual secara mendasar, sehingga dosen perlu menjelaskan mulai dari level paling dasar.

Hasil siklus I menunjukkan bahwa kemampuan identifikasi mahasiswa relatif tinggi dibandingkan dengan aspek amatan lainnya. Hal ini dikarenakan mahasiswa baru mengenal model belajar visual ini, sehingga masih menyesuaikan diri dengan model ini. **Model klasikal** juga tidak dapat mengakomodasi kerjasama antara mahasiswa karena keterbatasan indikator interaksi yang memungkinkan dalam model ini.

Siklus II dilakukan dengan variasi model yang agak berbeda berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, yaitu dengan **mengubah dengan bentuk klasikal ke dalam kelompok kecil** terdiri atas 12 orang mahasiswa, dimana masing-masing kelompok diberikan video yang sama. Diskusi dilakukan secara kelompok untuk mengkonseptualisasikan pada tayangan yang baru saja disaksikan. Pertemuan II ini menggunakan sub pokok bahasan Tata Gambar Kompleks. Diskusi kelompok ini menunjukkan hal yang cukup menggembirakan dibandingkan dengan pertemuan I, dengan munculnya keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kerjasama antar mahasiswa mencapai 90 %. Selain itu, aspek yang lain juga meningkat. Hal ini dikarenakan pada pertemuan II ini mahasiswa telah mengenal model ini dan telah mengenal konsep

diferensiatif secara baik, sehingga tahap diferensiatif ini dapat dilakukan secara singkat, karena konsep visual telah dikenal dengan baik dan dikuasai oleh mahasiswa. Kelemahan model ini adalah adanya keterbatasan dalam mengakomodasi seluruh kemampuan kelompok. Hanya mahasiswa yang memiliki kemampuan lisan baik saja yang mampu untuk menjelaskan dan terlibat aktif dalam diskusi, sedangkan mahasiswa dengan kemampuan lisan rendah cenderung menjadi anggota pasif dalam diskusi kelompok. Meskipun hal ini tidak mempengaruhi terhadap hasil tes penguasaan materi, karena mahasiswa pasif terkadang memiliki kemampuan tulis yang baik.

Siklus III dilakukan dengan variasi pada model pengelompokan, dimana setiap kelompok terdiri atas 3 sub kelompok: pemuka pendapat, penyanggah dan penarik kesimpulan. Variasi ini dimaksudkan untuk mengecilkan kelompok dan membuat seluruh anggota kelompok memiliki peran yang sama dalam keterlibatannya dalam kelompok. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan seluruh aktivitas mahasiswa, tidak hanya mahasiswa yang memiliki kemampuan lisan baik saja.

Secara singkat, hasil penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Hasil Observasi:

Tabel 1 : Tabel perbandingan skor hasil Observasi antar Siklus

No	Aspek yang diamati	Skor Setiap Pertemuan			Peningkatan
		S.I	S.II	S.III	
1	Kemampuan Identifikasi Mahasiswa	2.7	3.0	3.2	50 %
2	Kemampuan Analisis Mahasiswa	2.3	2.7	3.0	70 %
3	Keberanian Berpendapat	2.1	2.7	3.2	110 %
4	Kerjasama antar Mahasiswa	2.0	2.9	3.5	150 %
5	Kemampuan Mensintesis	2.0	2.5	3.0	100 %

Dari hasil observasi ini, maka dapat terlihat bahwa peningkatan terhadap kerjasama antara mahasiswa meningkat paling tinggi (150 %), selain kemampuan melakukan sintesis telah meningkat 100 %, sehingga model ini dianggap sesuai

untuk meningkatkan kemampuan sintesis mahasiswa melalui forum diskusi terhadap persoalan-persoalan yang sifatnya visual.

Sedangkan untuk meningkatkan penguasaan materi, dapat terlihat dari tabel berikut:

Hasil Tes Penguasaan Materi:

Tabel.2 : Peningkatan Penguasaan materi antar siklus

Skor Post-Test Setiap Pertemuan				
S.I	S.II	Peningkatan	S.III	Peningkatan
58,75	69,79	11.04 %	80,69	10.9 %

Peningkatan dari post-test pertemuan I dan II adalah sebesar 11.09 % dan pertemuan II dan III adalah sebesar 10.9 %, sehingga dapat dikatakan bahwa model ini mampu meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap materi perkuliahan, khususnya untuk penguasaan konsep-konsep visual. Jika dari pertemuan I dibandingkan dengan pertemuan III, maka dapat terlihat bahwa peningkatan adalah sebesar 21.94 %

Sedangkan jika dilihat dari interval skor yang diperoleh mahasiswa adalah:

Tabel. 3 : Perbandingan Frekuensi Interval skor antar Siklus

Interval Nilai	Skor dan Perubahannya				
	S.I	S.II	%	S.III	%
... < 64	72.22	16.67	-55.55	0	-16.67
65 - 74	19.45	61.11	+41.66	0	-61.11
75 - 84	8.33	19.44	+11.11	72.22	+52.78
85 - 100	0	2.78	+2.78	27.78	+25.00

Dari table perbandingan frekuensi skor penguasaan konsep visual tersebut dapat diketahui bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran VC menghasilkan mahasiswa yang memiliki tingkat penguasaan rendah secara kuantitatif semakin kecil jumlahnya atau malah menjadi tidak ada (72.22% - 16.67% - 0%).

2. Pembelajaran dengan VC menghasilkan tingkat penguasaan mahasiswa pada tingkat cukup juga semakin kecil/ tidak ada (19.45% - 61.11% - 0%).
3. Pembelajaran dengan model VC dapat meningkatkan jumlah mahasiswa yang mencapai tingkat penguasaan pada level memuaskan (8.33% - 19.44% - 72.22%).
4. Pembelajaran dengan model VC dapat meningkatkan jumlah mahasiswa yang mencapai tingkat penguasaan sangat memuaskan (0% - 2.78% - 27.78%).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian penerapan model *video critique* ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan model *video critique* dapat meningkatkan penguasaan mahasiswa akan materi pembelajaran konsep visual sebesar 21.94 %.
- b. Penerapan model *video critique* lebih sesuai digunakan untuk mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan awal tentang konsep visual dasar. Atau dengan kata lain, model ini adalah untuk diterapkan pada konsep visual lanjut. Jika diterapkan pada konsep visual dasar, maka membutuhkan waktu pembelajaran yang cukup panjang untuk mencapai penguasaan materi. Sedangkan jika diterapkan pada konsep visual lanjut, maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mahasiswa.
- c. Penerapan model pembelajaran pada konsep visual dasar membutuhkan penjelasan dengan bentuk media yang lain, yaitu dengan menggunakan video-video sejenis sesuai dengan tuntutan konsep yang harus dikuasai. Sedangkan untuk konsep visual lanjut, jika dibantu dengan pengoperasian kamera yang menunjukkan proses untuk menghasilkan konsep visual seperti pada tayangan video, akan semakin meningkatkan pemahaman mahasiswa.
- d. Model ini lebih dapat memotivasi perkembangan berpikir analitis dan kritis

- e. Jika diterapkan secara klasikal, model ini kurang memberikan kesempatan yang cukup antara mahasiswa yang aktif dengan mahasiswa yang memiliki kemampuan lisan rendah
- f. Model ini dilaksanakan dalam 3 bentuk, yaitu: klasikal, kelompok besar dan kelompok kecil, tergantung dari aspek yang ingin dituju dalam perkuliahan
- g. Model *video critique* dalam aplikasi di lapangan menghasilkan karakteristik sebagai berikut:
 - 1) jika diterapkan secara terus menerus, akan menghasilkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa yang semakin kompleks
 - 2) menuntut adanya keterlibatan mahasiswa yang kuat, sehingga menghasilkan keputusan kelompok dan kelas secara lebih kritis

2. Rekomendasi

Dengan penerapan model *video critique* di dalam perkuliahan untuk konsep visual ini, diperoleh rekomendasi untuk penerapannya dengan menggunakan model sebagai berikut:

- a. Penerapan pada level konsep visual dasar membutuhkan penjelasan dengan tayangan-tayangan yang sejenis untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas.
- b. Untuk kepentingan pembelajaran pada program studi Teknologi Pendidikan, sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka model *video critique* ini lebih sesuai jika diaplikasikan pada konsep-konsep visual lanjut, dimana mahasiswa telah memiliki pengetahuan konsep visual dasar. Pada program studi Teknologi Pendidikan, mata kuliah yang memiliki ciri tersebut adalah mata kuliah: Sinematografi dan Pengembangan Media Video

DAFTAR PUSTAKA

- Clarke, John H. 1999. *Patterns of Thinking: Integrating Learning Skills in Content Teaching*. Massachusetts: Allyn & Bacon
- Dwyer, Francis, M. 1978. *Strategies for Improving Visual Learning*. Pennsylvania: Learning Services
- Joyce, Bruce. (et.al.). 2000. *Models of Teaching*. Sixth Edition. Massachusetts: Allyn&Bacon
- Molenda, Heinich R & Russel, James D. 2002. *Instructional Media*. New York:John Wiley & Sons
- Morgan, John & Welton, Peter. 1986. *See What I Mean: An Introduction to Visual Communication*. Auckland:Edward Arnold.
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Massachusetts: Allyn & Baco