



Pengembangan Video Pembelajaran Kearsipan Untuk Pembelajaran Vokasi

Sutirman¹, Muslikhah Dwihartanti^{2*}, Ivan Ardiyant⁴, Aulia Nur Alima⁴, Rifki Zainur Ircham⁵, Putri Desti Anawati⁶, Siti Ngainiyah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

sutirman@uny.ac.id muslikhah@uny.ac.id ivanardiyanto.2020@student.uny.ac.id

aulianur.2020@student.uny.ac.id rifikizainur.2020@student.uny.ac.id putridesti.2020@student.uny.ac.id sitingainiyah.2020@student.uny.ac.id

Abstrak: Pengembangan Video Pembelajaran Kearsipan Untuk Pembelajaran Vokasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video praktik manajemen kearsipan untuk mendukung pembelajaran vokasi. Pengembangan media dilakukan karena pembelajaran praktik kearsipan memerlukan media yang mampu memberikan demonstrasi prosedural secara visual agar mahasiswa lebih mudah memahami materi praktik. Penelitian menggunakan metode research and development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan validasi produk. Subjek validasi terdiri atas ahli media dan ahli materi kearsipan yang berasal dari akademisi maupun praktisi. Teknik pengumpulan data menggunakan forum group discussion (FGD), dokumentasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Baik” baik dari aspek materi maupun media dengan rerata skor 4,73. Validator juga memberikan beberapa masukan perbaikan seperti penambahan opening video, perbaikan penulisan kode surat, dan penambahan contoh arsip pada sistem kronologis. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran berbasis video praktik manajemen kearsipan dinilai layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran vokasi.

Kata kunci: video pembelajaran; kearsipan; RnD; sistem kearsipan; media pembelajaran

Abstract: Development of Archival Management Learning Videos for Vocational Learning.

This study aims to develop a learning media based on archival management practice videos to support vocational learning. The development of this media was conducted because archival practice learning needs media that can provide visual procedural demonstrations so students can understand the practice material more easily. This research used the research and development (R&D) method with stages of needs analysis, design, development, and product validation. The validation subjects consisted of media experts and archival material experts from academic and practitioner backgrounds. Data collection techniques used forum group discussion (FGD), documentation, and questionnaires. The results showed that the developed video-based learning media obtained a “Very Good” category in both material and media aspects with an average score of 4.73. The validators also gave several suggestions such as adding video opening, correcting archive code writing, and adding archive examples in the chronological system. Based on the validation results, the video-based archival practice learning media was considered feasible to be used as supporting media in vocational learning.

Keyword: instructional video, records management, rnd, archival system, instructional media

History & License of Article Publication:

Received: 15/10/2021

Revision: 08/01/2022

Published: 12/02/2022

DOI: <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v17i1.xxx>



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

Dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 dengan ditandai terjadinya proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Teknologi pabrik dengan basis data besar merupakan salah tren pada era revolusi industri 4.0. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Perkembangan dunia pendidikan harus memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memasuki dunia *cyber-physic* dan *internet of thing* (IoT). Dunia pendidikan selalu berinovasi sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi. Inovasi pembelajaran sangat berkembang di era teknologi informasi digital yaitu memanfaatkan sarana teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Karnengi & Iswahyudi, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat membuat dunia pendidikan berubah selaras dengan permbangan TIK tersebut. 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 meet*, *youtube*, *whatsapp* (Aisyah & Kurniawan, 2021; Chung E. et al., 2020; Pendidikan dan Kebudayaan, 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).

Pada 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). Dengan 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; 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 serta SPADA DIKTI (Kemdikbud, 2019). Selain itu universitas-universitas terkemuka juga telah melaksanakan pembelajarannya daring sebelum pandemi tak terkecuali UNY. Melalui peraturan akademik tahun 2019 perkuliahan melalui blended learning diakui sebagai bagian dari proses pembelajaran hingga 50% (UNY, 2019).



Sekarang kita telah memasuki masa pra pandemi covid-19. Hal tersebut ditandai dengan terkendali penyebaran covid-19 dan penurunan angka penularan yang drastis akan tetapi WHO menyatakan bahwa ancaman terkait pandemi pada masa akan datang sangat mungkin akan terjadi (WHO, 2022). Sehingga umat manusia harus senantiasa siap untuk menghadapi kemungkinan pandemi-pandemi lainnya. Kasus terbaru adalah cacar monyet (monkeypox) yang telah mewabah di beberapa negara walaupun kasusnya belum dapat menyamai rekor penularan covid-19 akan tetapi dapat menjadi ancaman pandemi baru (Bunge et al., 2022; Costello et al., 2022; Mauldin et al., 2022). Oleh karena itu univeristas harus senantiasa siap untuk menerapkan mendesain pembelajaran daring lebih baik sehingga dapat digunakan pada masa pandemi maupun dalam keadaan normal untuk meminimalisir permasalahan-permasalahan implementasi pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19 tidak terjadi lagi. Hal tersebut dilakukan untuk dapat menjamin pencapaian hasil belajar sebagai bagian dari tuntutan kurikulum (Rashid & Yadav, 2020)

Pembelajaran dalam bidang vokasi menuntut peserta didik bukan hanya menguasai teori akan tetapi mampu menguasai keterampilan. Tuntutan pembelajaran vokasi pada era sekarang semakin tinggi untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan pekerjaan pada industri (Hartanto et al., 2019). Dalam proses pembelajaran vokasi terdapat prinsip pembelajaran yang penting untuk dilakukan yaitu dalam proses pembelajaran harus didesain yang sesuai dengan keadaan pada industri baik bahan, peralatan, metode dan lingkungan (Prosser & Quigly, 1950). Oleh karena itu pembelajaran pada praktik manajemen kearsipan harus mampu didesain sesuai prinsip pembelajaran dalam bidang vokasi. Selain itu proses pembelajaran harus dapat dilakukan secara daring dan memanfaatkan media pembelajaran atau alat yang mendukung tercapainya learning outcome.

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 (Karina et al., 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 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).

Dengan karakteristik yang khas dan sangat berbeda dengan generasi sebelumnya perlu dipikirkan bagaimana merencanakan proses pembelajaran daring di perguruan tinggi untuk meningkatkan kemenarikan belajar para generasi Z. 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); Copper & Semich, (2014); 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; Copper & Semich, 2014; 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.

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 (2007) yang terdiri atas tahap pengembangan, validasi, dan implementasi. Tahap pengembangan meliputi kegiatan *need assessment*, desain produk, dan pengembangan produk awal. 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 atas subjek validasi ahli dan subjek uji coba pengguna. Subjek validasi ahli meliputi ahli media dan ahli materi kearsipan. Ahli media terdiri atas akademisi bidang media pembelajaran dan praktisi broadcaster, sedangkan ahli materi terdiri atas arsiparis serta guru Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi forum group discussion (FGD), dokumentasi, dan kuesioner. FGD digunakan untuk menggali kebutuhan



pengembangan media pembelajaran berdasarkan masukan dari narasumber yang berpengalaman dalam bidang kearsipan. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data terkait pedoman dan prosedur pengelolaan arsip yang digunakan oleh jurusan. Sementara itu, teknik kuesioner digunakan untuk memperoleh data penilaian dari ahli serta tanggapan pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Kuesioner disusun dalam bentuk rating scale yang mencakup aspek kelayakan pemrograman, tampilan media, dan materi kearsipan.

Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan sistem informasi arsip, analisis data hasil validasi, dan analisis data hasil uji coba 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. 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.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$\bar{X}_i + 1,8 Sd_i < X$	$4,2 < X$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sd_i$	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sd_i$	$2,6 < X \leq 3,4$
D	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 1,8 Sd_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sd_i$	$1,8 < X \leq 2,6$
E	Sangat Tidak Baik	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sd_i$	$X \leq 1,8$

Keterangan:

Rerata skor ideal (\bar{X}_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal)

Standar Deviasi ideal (Sd_i) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

SX Ideal : Skor empiris



HASIL DAN PEMBAHASAN (SHORTCUT LAYOUT CTRL+ALT+H)

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

1. Konsep arsip dan kearsipan
2. Sistem kearsipan
3. 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

1. Video pengelolaan arsip berdasarkan sistem kearsipan
2. Video pengelolaan arsip digital

3. 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 di dalamnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 6 kolom seperti pada contoh gambar 1.

Script Video Pembelajaran Sistem Penyimpanan Arsip Kronologis					
Scene	Visual	Audio	Narasi	Durasi	Check List
1.	<p>a. Presenter berjalan di tengah lab simulasi mendekati 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">• Icon foto (muncul saat teks merah dan hilang)• Teks Januari, Februari, Maret, April (muncul saat teks biru dan hilang)• Teks Kronologis (muncul saat	<ul style="list-style-type: none">- Opening (Bacsound Slow)- Presenter On (backsound off)- Closing (Bacsound hard)	<p>halo sobat pembelajar,</p> <p>Apakah sobat pembelajar mempunyai kumpulan album foto di 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 Januari, Februari, Maret, April dst.</p> <p>Nah, kegiatan menyimpan foto berdasarkan urutan kejadian disebut dengan kronologis.</p>	00:40	

Gambar 1. Script Video Pembelajaran

4. Tahapan development

Tahapan pengembangan terdiri dari beberapa tahapan yaitu

1. Persamaan persepsi antara peneliti dan pembantu lapangan

Proses persamaan persepsi dilakukan untuk memudahkan proses pengambilan gambar. Kegiatan persamaan persepsi dilakukan melalui zoom meeting dengan pembantu lapangan. Hasil dari persamaan persepsi adalah didapatkan pemahaman yang sama terhadap script.

2. Pengambilan gambar

Proses pengambilan gambar dilakukan pada tanggal 3-4 Agustus 2022 di laboratorium simulasi perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Proses pengambilan gambar melibatkan tim peneliti, mahasiswa dan pembantu lapangan. Beberapa contoh dokumentasi proses pengambilan gambar



Gambar 2. Proses Pengambilan Gambar

**Gambar 3. Proses Pengambilan Gambar 2**

3. 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

1. Validasi ahli

Subjek validasi ahli terdiri atas ahli media dan ahli materi kearsipan. Ahli media melibatkan akademisi bidang media pembelajaran dan praktisi broadcaster, sedangkan ahli materi terdiri atas arsiparis dan guru Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Proses validasi dilakukan melalui forum group discussion (FGD) dengan memaparkan hasil pengembangan video pembelajaran kepada para ahli untuk memperoleh penilaian, saran, dan masukan terkait kualitas media maupun pengembangan video pembelajaran kearsipan di masa mendatang. Hasil 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
Rerata		4,73	97,37	Sangat Baik	A

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. Komentar, masukan atau saran perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3. Komentar, Masukan atau Saran Perbaikan Ahli media dan Materi

No	Saran Perbaikan	Perbaikan
1	Pada sistem kronologis sebaiknya contoh yang disajikan bisa beragam bukan hanya surat saja. Dapat pula ditambahkan keterangan bahwa selain surat sistem kronologis sebaiknya mengarsip karya pribadi	Menambahkan keterangan contoh arsip lain yang dapat dikelola menggunakan sistem kronologis selain surat masuk
2	Terdapat kesalahan penulisan nomor surat khususnya tahun seharusnya 2022 tetapi tertulis 222	Memperbaiki penulisan nomor surat
3	Terdapat kesalahan pada kode surat sistem kronologis dari 0209 seharusnya menjadi 0208 sesuai dengan tanggal surat yaitu 8 Agustus 2022. Pada sistem subjek dijelaskan bahwa tanggal dijadikan dasar pengkodean padahal seharusnya isi surat	Memperbaiki penulisan kode surat
4	Untuk kemenarikan dapat menambahkan opening pada video	Menambahkan opening pada video



Gambar 4. Forum Group Discussion Dengan Ahli Media dan Materi

2. Revisi Produk I



proses yang harus dilewati yaitu analisis kebutuhan, desain tampilan program dan pemograman.

Sedangkan tahap validasi program terdiri dari validasi I, revisi I 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; Geri et al., 2013). 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 (Khakim, 2018). Ketiga tahapan tersebut akan disajikan sesuai dengan model penelitian pengembangan disajikan sebagai berikut

1. 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 (P.ADP, 2020). Konten utama dalam manajemen kearsipan terdiri atas sistem pengelolaan arsip dan pengelolaan arsip secara elektronik (Sutirman, 2020; Read & Gin 2011).

2. 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 (Khakim, 2018); Warsihah, 2010). 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 (Arsito, 2010).

3. 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 Khakim (2018); Arsito (2010) 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 Asa Utari et al., (2020).; Prasetya et al. (2021); Ramliyana & Ramdhan, (2020); Utomo & Ratnawati, (2018) 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 reviewer 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).

4. Tahap validasi

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

1. Menambahkan informasi terkait contoh arsip yang dapat digunakan untuk kronologis



2. Perbaikan terhadap teks yang salah ketik yaitu kode surat dan nomor surat
3. Penambahan video opening

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video praktik manajemen kearsipan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan validasi. Proses pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran vokasi serta karakteristik mahasiswa generasi Z yang lebih menyukai pembelajaran berbasis audio visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Baik” baik dari aspek media maupun materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran manajemen kearsipan. Selain itu, proses validasi juga menghasilkan berbagai masukan untuk penyempurnaan video, seperti perbaikan teks, penambahan contoh arsip, dan penambahan opening video.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran berbasis video dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran vokasi, khususnya dalam pembelajaran praktik manajemen kearsipan yang membutuhkan demonstrasi prosedural secara visual. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap validasi produk dan belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan video pembelajaran pada proses pembelajaran secara lebih luas serta mengembangkan materi video pada kompetensi kearsipan lainnya.

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). <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3160>



- Arsito, S. (2010). PENGANTAR PENULISAN SKENARIO (SCRIPTWRITING). *Journal Ilmiah Profilm*, 3(1). <https://en.wikipedia.org/wiki/Screenwriting>
- Asa Utari, D., Ani Puspadari, L., Erawati, I., Cahyaningati, D., Permesinan Kapal, T., Perkapalan Negeri Surabaya, P., Desain dan Manufaktur, T., & Kesehatan dan Keselamatan Kerja, T. (n.d.). *PEMANFAATAN H5P DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ONLINE INTERAKTIF*.
- 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.
- Bunge, E. M., Hoet, B., Chen, L., Lienert, F., Weidenthaler, H., Baer, L. R., & Steffen, R. (2022). The changing epidemiology of human monkeypox—A potential threat? A systematic review. *PLoS Neglected Tropical Diseases*, 16(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0010141>
- Cahyawati, D., & Gunarto, M. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada masa 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, Number 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>
- Copper, J., & Semich, G. (2014). YouTube as a teacher training tool: Information and communication technology as a delivery instrument for professional development. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 10(4). <https://doi.org/10.4018/ijicte.2014100103>
- Costello, V., Sowash, M., Gaur, A., Cardis, M., Pasioka, H., Wortmann, G., & Ramdeen, S. (2022). Imported Monkeypox from International Traveler, Maryland, USA, 2021. *Emerging Infectious Diseases*, 28(5). <https://doi.org/10.3201/eid2805.220292>
- 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, H. (2012). Learning from Online Video Lectures. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 11. <https://doi.org/10.28945/1712>
- 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>
- Geri, N., Gadot, R., & Winer, A. (2013). Home and Away : Can Online Video-Based Learning Reduce the Distance? *Proceedings of the Chais Conference on Instructional Technologies Research 2013*.
- Hartanto, C. F. B., Rusdarti, & Abdurrahman. (2019). Tantangan Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Menyiapkan Sumber Daya Manusia yang Unggul. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 163–171.
- 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>
- Hobbs, R. (2017). Create to Learn: Introduction to Digital Literacy. In *Create to Learn : Introduction to Digital Literacy*.
- 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.
- Karina, M., Primantari, R., Bila, N. S., Tara, J. D., Rahmawati, A. F., Murti, N. W., & Qintara, M. A. (2021). *Gen Z Insights Perspektif on Education* (H. Wiyati, Ed.). UNISRI Press.
- Karnengi, D., & Iswahyudi. (2019). Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0 Di Sma Negeri 5 Prabumulih. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 138–147. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/index>
- Kemp, S. (2021). *Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 — DataReportal — Global Digital Insights*.
- Khakim, N. (2018). *Proses Pembuatan Konten Video*. <https://knp.go.id/an-component/media/upload-gambar-pendukung/ditjaskel/workshop/orientasi%20kehumasan/7%20videography.pdf>.
- 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.

- Lee, K. S., Tsai, P. S., Chai, C. S., & Koh, J. H. L. (2014). Students' perceptions of self-directed learning and collaborative learning with and without technology. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(5). <https://doi.org/10.1111/jcal.12055>
- Mardapi, D. (2016). *Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. 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.
- Mauldin, M. R., McCollum, A. M., Nakazawa, Y. J., Mandra, A., Whitehouse, E. R., Davidson, W., Zhao, H., Gao, J., Li, Y., Doty, J., Yinka-Ogunleye, A., Akinpelu, A., Aruna, O., Naidoo, D., Lewandowski, K., Afrough, B., Graham, V., Aarons, E., Hewson, R., ... Reynolds, M. G. (2022). Exportation of Monkeypox Virus From the African Continent. *Journal of Infectious Diseases*, 225(8). <https://doi.org/10.1093/infdis/jiaa559>
- 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>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Prosser, C. A., & Quigly, T. H. (1950). *Vocational education in democracy*. American Technical Society.
- 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>
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2020). PEMANFAATAN H5P DALAM PEMBUATAN TES BAHASA INDONESIA. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2020*.
- Rashid, S., & Yadav, S. S. (2020). Impact of Covid-19 Pandemic on Higher Education and Research. In *Indian Journal of Human Development* (Vol. 14, Number 2). <https://doi.org/10.1177/0973703020946700>
- Rawashdeh, A. (2021). *Advantages and Disadvantages of Using e-Learning in University Education: Analyzing Students' Perspectives*. 19(2), 107–117. www.ejel.org
- Richey, Rita. C., & Klein, James. D. (2007). *Desain And Development Research*. Routledge.
- Richey, Rita. C., & Klein, James. D. (2014). *Design and Development Research*. Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12



- 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. *JURNAL TEKNODIK*, 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. (2020). *Administrasi Kearsipan di Era Teknologi Informasi*. UNY Press.
- Suwana, F., Pramiyanti, A., Mayangsari, I., Nuraeni, R., & Firdaus, Y. (2022). Digital Media Use of Gen Z During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Socioteknologi*, 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/>
- UNY. (2019). *Peraturan Akademik UNY 2019*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PENGAPIAN DI SMK. *TAMAN VOKASI*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>
- 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*.
- WHO. (2022, September 3). *Monkeypox outbreak 2022 - Global*. <https://www.who.int/emergencies/situations/monkeypox-outbreak-2022>.
- 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>