

## MEMFASILITASI KEBUTUHAN PEMELAJAR MODERN MELALUI VIDEO INSTRUKSIONAL KEMASAN GIM YANG EFEKTIF DAN MENARIK

Amar Nugraha  
Pustekkom Kemendikbud  
Jalan RE Martadinata KM. 5,5 Ciputat  
amar.nugraha@kemdikbud.go.id

---

### Abstract

*This study aims to find the needs of students as modern learners of media types, learning materials through the Television media format with Game/GIM packaging. As well as the influence of talent that conveys the program, the type of language used, utilization, duration and channel of delivery used in the learning video in order to be able to activate and involve students fully and meaningfully in the learning process. This research uses a quantitative approach, with survey methods and interviews with experts. The sampling technique in the survey method used a purposive random sampling method with a total of 1,032 respondents from junior high, high school and vocational school levels throughout Indonesia. Data is collected through an online survey using the application form.kemdikbud.go.id. The survey was conducted from February 23 to March 6, 2019. The results of this study showed that 47% of respondents said learning through GIM video packaging, 40% of respondents recovered this type of adventure game, with 69% choosing a medium level of difficulty. 80% of respondents chose mobile devices to utilize instructional video packaging in GIM, citing easy access. 36% of respondents liked Animated video format because it was more interesting. Students or peers are the guide figures chosen by 41% of respondents. 54% chose to do direct interaction in the use of instructional video packaging GIM, 64% of respondents chose to do in groups in the use of instructional video GIM with 54% of respondents felt emotionally challenged in completing GIM. **Keywords:** modern learner, Games instructional video, effective and engaging instructional video*

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan kebutuhan siswa sebagai pembelajar modern terhadap jenis media, materi pembelajaran melalui format media Televisi dengan kemasan Permainan/ GIM. Serta pengaruh talent yang menyampaikan program, jenis bahasa yang digunakan, pemanfaatan, durasi dan saluran penyampaian yang digunakan dalam video pembelajaran agar dapat mengaktifkan dan melibatkan siswa secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode survey dan wawancara dengan ahli. Teknik pengambilan sampel dalam metode survei menggunakan metode pengambilan sampel random purposif dengan jumlah responden sebanyak 1.032 siswa dari jenjang SD, SMP, SMA dan SMK di seluruh Indonesia. Pengambilan data dilakukan melalui survey online menggunakan aplikasi formulir.kemdikbud.go.id. Survey dilakukan pada tanggal 23 Februari sampai dengan 6 Maret 2019. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 47% dari responden mengatakan belajar melalui video berkemasan GIM. 40 % responden memulih jenis permainan petualangan, dengan 69 % memilih tingkat kesulitan sedang. 80 % Responden memilih perangkat telepon genggam dalam memanfaatkan video instruksional berkemasan GIM, dengan alasan kemudahan akses. 36 % Responden menyukai video berformat Animasi karena lebih menarik. Siswa atau teman sebaya adalah tokoh pemandu yang dipilih oleh 41% responden. 54 % memilih melakukan interaksi langsung dalam pemanfaatan video instruksional berkemasan GIM, 64 % responden memilih melakukan secara kelompok dalam pemanfaatan video instruksional GIM dengan 54 % responden merasakan emosi tertantang dalam menyelesaikan GIM. **Kata kunci:** pemelajar modern, video instruksional Gim, video instruksional yang efektif dan menarik

### Pendahuluan

Pustekkom melalui Televisi Edukasi mengembangkan bahan belajar berbasis video. Salah satu yang menjadi unggulan siaran TV Edukasi adalah Video Instruksional untuk siswa dan guru. Video instruksional Televisi Edukasi dikembangkan berdasarkan Kurikulum yang berlaku (*Curriculum-Based*). Video instruksional dibuat untuk memfasilitasi belajar, baik sebagai bahan utama maupun pendamping yang bersifat

memperkaya konten yang sudah dipelajari siswa. Sasaran dari video instruksional yaitu siswa SD, SMP, SMA dan SMK atau sederajat ataupun untuk guru dan sasaran lain yang sesuai dengan tujuan pengembangan media.

Sesuai dengan karakteristiknya, pengembangan video instruksional didesain untuk memvisualisasikan materi pembelajaran yang relevan untuk dikembangkan dalam bentuk media video. Pengembangan video instruksional yang dilakukan

menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan idealnya mampu menjawab kebutuhan calon pengguna media (siswa, guru, masyarakat umum).

Beberapa hasil penelitian terkini menyoroti kemenarikan konten video masih menjadi indikator utama yang membuat orang ingin memanfaatkan atau mengakses konten pembelajaran. Tantangan yang dirasakan selama ini oleh Pustekom adalah bagaimana mengemas konten pembelajaran, yang memiliki kekhasan dibanding konten-konten *mainstream* lainnya, menjadi lebih menarik. Intinya, tuntutan akan konten video yang tidak sekedar bernilai edukatif, tetapi bagaimana video juga mampu menarik perhatian dan memfasilitasi proses belajar para siswa.

Target sasaran TV Edukasi yang sudah sangat spesifik tidak selamanya memberikan kemudahan bagi tim perancangan program di TV Edukasi untuk menemukan formula dan format terbaik yang akan disukai pemirsa. Landasan selama ini adalah mengupayakan kekinian konten berdasarkan kurikulum yang berlaku. Namun, apakah cukup dengan itu saja? Bagaimana dengan *trend* dan kebutuhan siswa saat ini? Bagaimanakah strategi yang tepat untuk dapat mengakomodirnya? Sehingga media video yang dikembangkan benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang efektif dan menarik.

Atas dasar itu, perlu dilakukan analisis kebutuhan sebagai upaya “memotret” kebutuhan calon target sasaran video instruksional yang akan dikembangkan Pustekom, dalam hal ini TV Edukasi. Indikator apa saja yang harus diperhatikan pengembang video instruksional dalam rangka memfasilitasi terjadinya pembelajaran, khususnya untuk target penonton dari Jenjang SMP, SMA, dan SMK.

Penelitian ini fokus pada siswa sebagai calon pengguna media video pembelajaran yang dapat dikategorikan sebagai *modern learner*. Adapun rumusan masalahnya adalah karakteristik media video instruksional seperti apa yang dibutuhkan dan diharapkan siswa agar dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dan menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi? Apa saja indikator media video instruksional yang sesuai dengan kebutuhan siswa (*modern learner*)?

Penelitian bertujuan untuk menggali kebutuhan siswa terhadap media video instruksional

yang dapat mengaktifkan dan melibatkan mereka secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan video instruksional untuk tujuan apapun. Adapun indikator yang akan digali terkait karakteristik media video instruksional antara lain: jenis dan format media, konten (jenis mata pelajaran), narasumber, bahasa, durasi, pemanfaatan, dan perangkat yang digunakan untuk mengakses media video.

### **Pemelajar Modern (*Modern Learner*)**

Siswa kita saat ini dapat dikategorikan sebagai *modern learner*. Beberapa penelitian dilakukan hingga menemukan beberapa karakteristik *modern learner* yang dapat menjadi referensi tentang bagaimana idealnya sebuah bahan belajar (video instruksional) dikembangkan.

Kristie (2018) menggambarkan bahwa *modern learner* sangatlah cerdas dalam mencari jawaban terbaik untuk masalah mereka, pada saat dibutuhkan, terutama melalui *Smartphone*. Konten pembelajaran harus berguna, menarik, dan relevan. Artinya, konten pembelajaran yang akan dikembangkan dalam video harus sesuai dengan kebutuhan siswa, serta sesuai dengan dengan karakteristik mereka. Hal ini menjadi rujukan bagi pengembang video instruksional untuk memastikan

Karakteristik lain dari seorang *modern learner* menurut Kristie (2018) adalah menginginkan konten yang dipersonalisasi, tepat waktu, dan berkualitas. Fakta ini menunjukkan bahwa *modern learner* memiliki perspektif dalam memilih materi yang diinginkan. Artinya, materi yang disuguhkan, termasuk dalam video instruksional tidak sekedar berkualitas secara substansi, tetapi dapat digunakan secara langsung saat dibutuhkan, dengan memperhatikan aspek personal dari para pengguna konten.

Todd dan Audia (2014) menekankan kata kunci bahwa pemelajar saat ini tidak sekedar mencari konten-konten pembelajaran yang singkat, tetapi juga menginginkan format video yang menghibur dan juga menarik. Hal ini menunjukkan bahwa *modern learner* memiliki format tertentu yang menjadi kesukaan dan dianggap dapat membantunya dalam memahami materi, termasuk menyesuaikan dengan gaya belajar mereka masing-masing.

## **Video Instruksional yang Efektif dan Menarik**

Efektivitas media video pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas substansinya, tetapi juga harus mampu membuat proses belajar menjadi aktif serta *engaging student in learning*. Bahwa belajar sebagai proses berpikir tentu membutuhkan stimulasi yang tepat agar penerimaan materi dapat disimpan ke dalam *long term memory*.

Brame (2015) dalam makalahnya merekomendasikan beberapa hal terkait video instruksional:

1. Buat video singkat dan menjawab tujuan pengembangan media pembelajaran.
2. Gunakan elemen audio dan visual untuk menyampaikan bagian penjelasan yang sesuai; membuat mereka saling melengkapi daripada berlebihan.
3. Gunakan sinyal untuk menyorot ide-ide atau konsep-konsep penting.
4. Gunakan gaya percakapan, antusias untuk meningkatkan keterlibatan.

Rekomendasi Brame merujuk pada aspek durasi, format, elemen yang memperjelas materi, gaya bahasa dan cara penyampaian narasumber dalam sebuah video instruksional. Aspek-aspek ini tentu harus menjadi catatan ketika pengembang video instruksional akan mengembangkan konten video yang relevan dengan kebutuhan target sasaran.

Columbia CTL memberikan beberapa indikator kunci dalam mengembangkan video instruksional yang efektif dan menarik:

Buat video pendek. Video yang lebih pendek juga memungkinkan Anda untuk menggabungkan kegiatan singkat di titik-titik penting bagi siswa untuk menerapkan apa yang mereka lihat. Video pendek ini juga dapat menjadi unit yang dapat Anda gunakan untuk bergerak, bergabung, atau digunakan secara terpisah.

Jadilah diri Anda sendiri - jadikan itu pribadi. Video yang diproduksi dengan nuansa yang lebih pribadi dapat lebih menarik. Berbicara dengan cepat dan dalam gaya percakapan dengan antusiasme yang tinggi, daripada gaya formal. Perkenalkan diri Anda dan apa segmen yang akan dibahas di awal setiap video. Saat berbicara ke kamera, pertahankan kontak mata, seolah-olah siswa Anda sedang menonton.

Format *Talkinghead*. Video yang menyertakan visual instruktur berbicara dengan

slide lebih menarik daripada slide saja. Kehadiran instruktur menarik bagi siswa, jadi cobalah mencampur konten visual seperti slide, grafik, dan screencasts dengan video instruktur berbicara.

Tambahkan gambar dan animasi. Tutorial menggambar tablet ala Khan Akademi lebih menarik daripada slide PowerPoint. Aliran visual teks dan gambar animasi menarik dan menjaga fokus perhatian siswa menjadi lebih lama.

Berdasarkan uraian tersebut, efektivitas video instruksional salah satunya ditentukan oleh bagaimana video mampu menjawab tujuan pengembangan media pembelajaran. Tidak hanya menghibur, video instruksional harus benar secara konseptual, merangsang berbagai indera dengan cara yang tepat, sehingga pembelajaran yang aktif dan menarik dapat terwujud dengan menggunakan video instruksional.

## **Model Pembelajaran Permainan**

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan permainan adalah sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai suatu perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional dalam melakukan permainan.

Sedangkan ciri – ciri dari model pembelajaran melalui permainan adalah:

- a. Siswa secara berkelompok menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang ingin dicapai dengan cara bermain.
- b. Kelompok yang terbentuk dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda.
- c. Penghargaan ditekankan kepada usaha dari masing-masing individu di dalam kelompok.

Karakteristik dari model pembelajaran permainan ini adalah:

- a. Lebih banyak mengaktifkan siswa
- b. Menggunakan banyak media/alat peraga
- c. Membutuhkan waktu yang lama
- d. Dapat memotivasi siswa dalam belajar
- e. Dapat menciptakan pemahaman dan daya ingat siswa yang sulit hilang.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *purposive random sampling*, dengan jumlah responden 1.032 siswa dari jenjang SD, SMP, SMA dan SMK. Pengambilan data dilakukan dengan survei daring (*online survey*) menggunakan *google form*, yang disebar pada 26 Februari sampai dengan 6

Maret 2019. Responden yang terjaring dan mengisi kuesioner berasal dari seluruh Propinsi di Indonesia.

Selain menggunakan kuesioner untuk menjaring informasi dari responden siswa terkait karakteristik video instruksional menurut perspektif mereka, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara. Wawancara dilakukan terhadap 3 orang narasumber dalam sebuah diskusi kelompok, melibatkan staf dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Institut Kesenian Jakarta, dan Direktorat Pembinaan SMK.

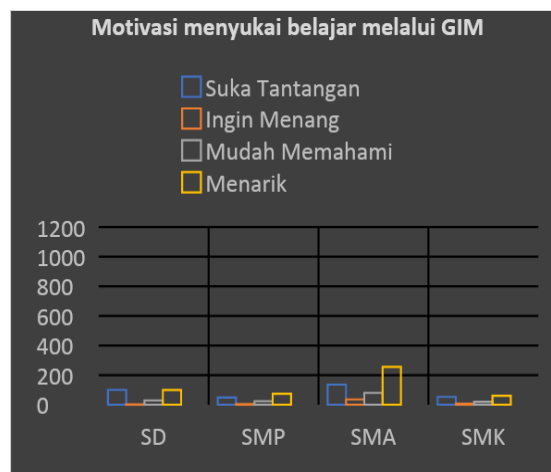
Data yang dihasilkan baik dari kuesioner maupun wawancara selanjutnya ditelaah menggunakan teknik analisis data deskriptif.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian berdasarkan wawancara dengan 3 orang narasumber yang berasal dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendibud, Direktorat Pembinaan SMK, dan Institut Kesenian Jakarta, diperoleh beberapa masukan terkait pengembangan video instruksional, sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti dalam rancangan Video instruksional harus terintegrasi.
2. Konten menghadirkan Konsep, Aturan dan Model
3. Konten instruksional harus punya PAKEM: Tujuan, Isi, Evaluasi.
4. Format atau kemasannya bisa bervariasi, mayoritas video yang dikembangkan Pustekkom melalui TV Edukasinya di format *documentary explanatory*, mungkin bisa dieksplor ke jenis permainan.
5. Untuk membuat video instruksional lebih menarik dapat menggunakan elemen/ unsur musik, grafis, termasuk narasumber yang berasal dari tokoh yang terkenal, profesional, atau kompeten di bidangnya.
6. Media video instruksional harus dapat mengakomodir potensi dimanfaatkan dan diterapkan dalam model *flipped classroom*
7. *Multi platform* dalam *delivery content* (TV, web, gawai, dll.)

Hasil yang diperoleh dari survei daring dilakukan terkait dengan aspek motivasi melakukan permainan, jenis permainan, tingkat kesulitan, perangkat yang digunakan, format, tokoh pemandu, situasi melakukan permainan, cara bermain hingga emosi saat melakukan permainan.

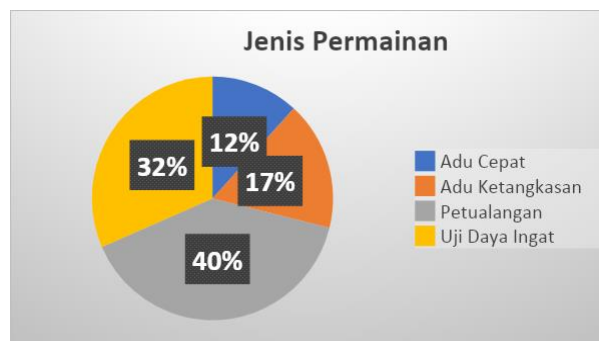


Gambar 1

Motivasi siswa menyukai belajar melalui pembelajaran permainan

Berdasarkan data jawaban responden terhadap kuesioner analisis kebutuhan menunjukkan bahwa Menarik menempati peringkat tertinggi sebagai motivasi siswa belajar melalui pemanfaatan video berkemasan Gim. Selain itu, suka tantangan berada di peringkat selanjutnya, diikuti dengan mudah memahami sebuah materi pembelajaran. Fakta ini menunjukkan bahwa media pembelajaran harus mengakomodir motivasi belajar siswa. Setiap orang memiliki preferensi sendiri dalam motivasi untuk belajar. Karena itu pengembang media pembelajaran, dalam hal ini video instruksional, harus memperhatikan desain video mereka untuk memfasilitasi motivasi siswa dalam belajar.

Menurut hasil responden jenis permainan yang mereka sukai adalah yang bernuansa petualangan (40%), diikuti Uji daya ingat (31%), Adu ketangkasan (17%) dan terakhir 12 % memilih adu cepat.



Gambar 2

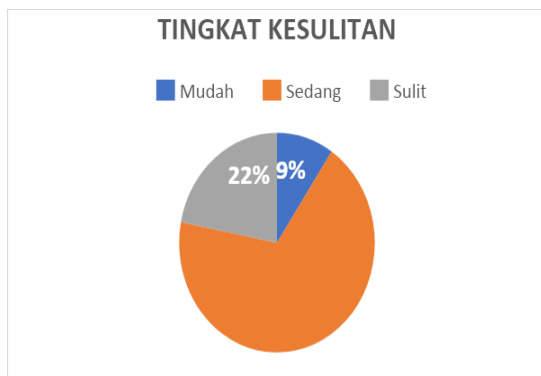
Jenis Permainan

Terkait hasil ini, pembuat program video instruksional harus mengetahui bahwa jenis permainan yang siswa sukai cenderung melakukan

petualangan. Hal ini dapat dipahami bahwa siswa tidak terjebak ke dalam kebosanan atau melakukan aktifitas monoton. Struktur video instruksional sebagaimana yang disarankan narasumber dari Pusurbuk idealnya memenuhi aspek konsep, prosedur, dan aplikasi.

Pengembang video instruksional harus berkoordinasi dengan ahli materi dalam memilih konten yang tepat untuk divisualisasikan menggunakan video instruksional, termasuk memberikan referensi dan rekomendasi terkait konten yang akan merangsang dan meningkatkan kompetensi inti siswa sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum nasional melalui pendekatan pembelajaran permainan dengan aspek penekanan ke petualangan..

Untuk tingkat kesulitan permainan yang paling disukai karena dapat membantu responden memahami materi pelajaran adalah sedang (69%), sulit (22%), dan mudah (9%).



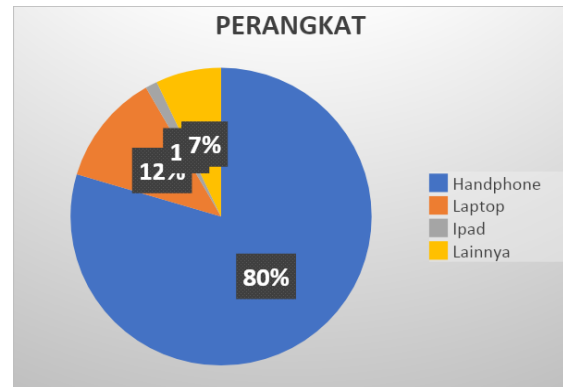
Gambar 3  
Tingkat Kesulitan Permainan

Untuk tingkat kesulitan yang paling disukai karena dianggap dapat membantu responden memahami materi pelajaran, tingkat kesulitan mudah dalam permainan ini diposisi paling rendah, hal ini bisa diartikan bahwa siswa menyukai pembelajaran yang membuat mereka tertantang untuk berfikir dan Analisa. Selama ini, format video instruksional yang dikembangkan Pustekkom melalui TV Edukasi kebanyakan menggunakan format penjelasan (*explanatory documentary*) untuk menyampaikan konten. Sehingga hasil ini dapat menambah referensi dalam mengemas sajian materi pembelajaran kepada tahap membuat siswa melakukan aktifitas berfikir dan menganalisa.

Berbagai perangkat yang dipilih oleh responden harus ditindaklanjuti dengan membuat video instruksional dalam berbagai format

berdasarkan karakteristik konten dan tujuan media pembelajaran serta media penggunaan.

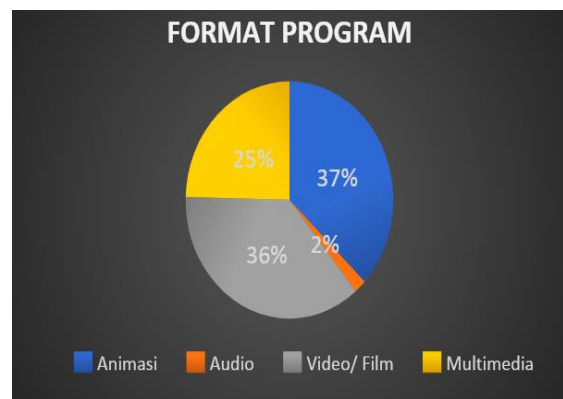
Perangkat yang paling disukai untuk melihat materi pembelajaran dalam video instruksional berkemasan gim adalah *Handphone* (80%), *Laptop* (12%), *ipad* (15%) serta perangkat lainnya (7%).



Gambar 4  
Perangkat yang digunakan

Tentang perangkat tertinggi penggunaan yang dipilih oleh responden sebagai melihat video instruksional berkemasan Gi mini adalah *Handphone* atau telepon genggam. Hal ini mencerminkan bentuk dari karakteristik pemelajar modern.

Format sajian program tertinggi yang dipilih oleh responden adalah animasi (37%), Video/ Film (36%), Multimedia (25%) dan Audio (2%).

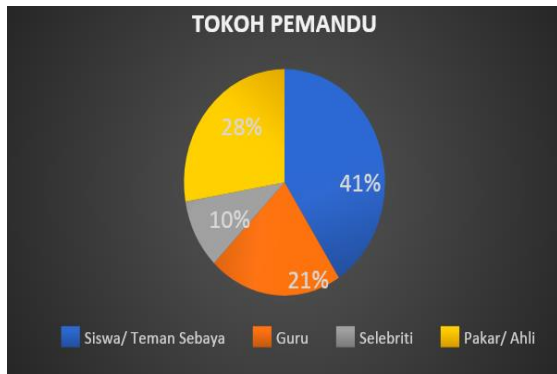


Gambar 5  
Format Sajian Program Video Instruksional Berkemasan Gim

Pembuatan video instruksional harus mempertimbangkan aspek format yang dikehendaki siswa saat ini. Animasi adalah bentuk pembelajaran modern yang efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu format Video atau film juga

masih menjadi pemilihan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Pemilihan format sajian ini menjadi kebutuhan siswa dalam memanfaatkan video instruksional berkemasan Gim. Karena melalui media audio visual, suatu penyampaian pesan materi pembelajaran akan jauh lebih mudah dipahami siswa.



Gambar 6

Tokoh Pemandu Video Instruksional kemasan Gim

Siswa atau teman sebaya dari siswa adalah pilihan responden tertinggi yakni 41%, sedangkan Pakar atau ahli (28%), guru (21%) dan terakhir selebriti (10%).

Berdasarkan data mengenai tokoh pemandu atau narasumber yang dianggap sesuai untuk menyampaikan konten video instruksional berkemasan Gim, siswa/ teman sebaya ada di peringkat tertinggi. Itu sesuai dengan salah satu karakteristik pemelajar modern yang mengedepankan penggunaan bahasa ataupun cara memahami sebuah materi pembelajaran, dimana salah satu indikatornya adalah narasumber yang menyampaikan materi sesuai cara pandang siswa.

Berikutnya pakar/ ahli dan guru masih dianggap sebagai orang yang kompeten yang menyampaikan materi. Selain itu, narasumber lain seperti selebriti juga berpotensi dan berdaya tarik untuk menjadi narasumber yang menyampaikan konten dalam video instruksional berkemasan Gim.

Informasi ini terkait dengan hasil berikutnya yang menunjukkan bahwa kedekatan emosi antar siswa dapat meningkatkan antusias yang sama dalam pemahaman suatu materi pembelajaran. Aspek emosi yang dirasakan siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui video instruksional berkemasan Gim ini terdiri dari tertantang (54%), senang (46%), diikuti

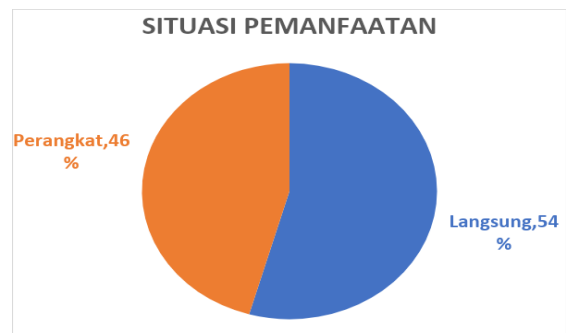
terakhir yang tidak responden pilih yakni rasa sedih dan takut.



Gambar 7

Emosi Menyaksikan Materi Video Instruksional Berkemasan Gim

Ini memberi tanda bahwa narasumber yang menyampaikan materi dalam video instruksional sebaiknya menggunakan bahasa percakapan, maupun gaya komunikasi dengan antusiasme tinggi daripada gaya formal atau kaku. Setiap *talent* atau narasumber yang menyampaikan konten harus menjaga kontak mata, sehingga siswa akan merasa dipersonalisasi.



Gambar 8

Situasi Pemanfaatan Materi dalam Video Instruksional berkemasan Gim

Sementara itu, situasi pemanfaatan video instruksional berkemasan Gim yang dipilih oleh responden adalah secara langsung (54%) dan melalui perangkat (46%).

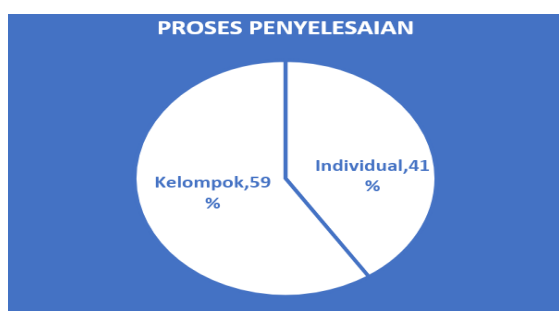
Pemelajar modern memiliki rasa keingintahuan yang tinggi serta motivasi melakukan secara langsung. Hal ini merupakan salah satu karakteristik pembelajaran melalui permainan yang menyatakan bahwa siswa harus melakukan aktifitas secara langsung, atau dengan kata lain memiliki pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Karena proses ini akan diingat dalam memori siswa dalam waktu yang lama.



Karakteristik lainnya adalah penyelesaian proses pembelajaran berbasis permainan harus dalam bentuk sebuah kelompok. Meskipun penilaian proses penyelesaian dinilai secara individu.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian, bahwa 59% responden memilih penyelesaian pemanfaatan video instruksional berkemasan Gim dilakukan secara berkelompok. Sedangkan sisanya 49% memilih melakukan secara Individu.

Pemelajar modern memiliki karakteristik menyelesaikan suatu proses pemanfaatan secara berkelompok, dengan proses ini mereka merasa lebih cepat memahami sebuah materi yang disampaikan. Sesuai juga dengan karakteristik lain dari proses pembelajaran melalui permainan.



Gambar 9

Proses Penyelesaian Pemanfaatan Video Instruksional Berkemasan Gim

## Kesimpulan

Berdasarkan data dan masukan yang diperoleh, maka beberapa hal dapat disimpulkan terkait pengembangan video instruksional berkemasan Gim dalam rangka memenuhi kebutuhan target sasaran yang tergolong *modern learner*. Video instruksional berkemasan Gim berpotensi dikembangkan untuk memfasilitasi siswa belajar, dengan memperhatikan struktur video instruksional yang menggambarkan konsep, prosedur, aplikasi, dan evaluasi. Inti video yang membelajarkan adalah memiliki tujuan, uraian materi, dan melalui proses evaluasi.

Jenis tingkatan kesulitan yang merangsang siswa untuk merasa tertantang dalam melakukan proses pembelajaran. Serta mengutamakan perangkat pilihan yang banyak digunakan oleh siswa yakni melalui Handphone atau telepon Genggam. Berbagai format video instruksional berkemasan Gim harus seperti animasi, video/film multimedia dll, ini berdasarkan karakteristik konten dan tujuan dari video instruksional berkemasan Gim pilihan siswa itu sendiri.

Terkait tokoh pemandu dalam sebuah video instruksional berkemasan Gim, siswa atau

teman sebaya menjadi pilihan siswa dalam menyampaikan proses pembelajaran dalam video Instruksional berkemasan Gim diikuti pilihan selanjutnya yakni orang yang kompeten di bidangnya dari latar belakang apa pun (tokoh terkenal, profesional, atau pakar) dapat memberikan materi sesuai kebutuhan dan tujuan pengembangan media, serta Gurupun bisa dijadikan alternative pilihan dalam memilih tokoh pemandu dalam sebuah program video instruksional berkemasan Gim.

Elemen emosi siswa yang merasa tertantang dalam pemanfaatan video instruksional berkemasan Gim ini tak terlepas dari bahasa percakapan, antusiasme dan kontak mata yang ditunjukkan tokoh pemandu dalam video instruksional berkemasan Gim akan membantu siswa memahami konten dan menambah daya tarik program.

Merasakan pengalaman secara langsung pada proses pembelajaran melalui video instruksional berkemasan Gim ini, menjadi pilihan responden. Penyelesaian pemanfaatan yang dikerjakan secara berkelompok jugalah menjadi pilihan siswa dalam melakukan proses pembelajaran melalui video instruksional berkemasan Gim.

Video instruksional berkemasan Gim digunakan oleh siswa untuk mendukung/memperkaya pengetahuan, menyelesaikan tugas, memotivasi pembelajaran dan sebagai sumber utama. Ragam pemanfaatan media video ikut menentukan kedalaman dan luasnya materi yang akan disajikan dalam video. Koordinasi dengan para ahli mata pelajaran akan membantu pengembang menentukan dosis yang tepat dalam mengirimkan konten.

Platform teknologi modern memungkinkan penyampaian konten video instruksional berkemasan Gim melalui berbagai moda/ saluran. *Mobile phone* masih menjadi perangkat yang dipilih responden untuk mengakses konten pembelajaran. Artinya, video instruksional berkemasan Gim harus dapat menyesuaikan baik secara teknis maupun substansi agar dapat masuk ke format digital.

## Daftar Pustaka

- Alarcon, Gretchen. (2016). *What Does the Modern Learner Look Like?* <https://www.clomedia.com/2016/11/21/modern-learner-look-like/> (diunduh tanggal 18 Oktober 2018).

- Akpan, V.I. (2017). *Cell Phones as Effective Learning Resource*.  
<http://www.sciencedomain.org/abstract/21432> (Journal of Education, Society and Behavioural Science, ISSN: 2456-981X, ISSN: 2278-0998 (Past), Vol.: 22, Issue.: 4. (Diunduh tanggal 5 Oktober 2018).
- Brame, C.J. (2015). *Effective educational videos*.  
<http://cft.vanderbilt.edu/guides-subpages/effective-educational-videos/>.  
(diunduh tanggal 7 Juli 2018).
- Creating Effective Educational Videos.  
<https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-do-it-yourself-video/creating-effective-educational-videos/> (diunduh 5 October 2018).
- Greany, Kristie. (2018). *Profile of a Modern Learner (infographic)*.  
<https://www.elucidat.com/blog/modern-learner-profile-infographic/> (diunduh tanggal 27 September 2018).
- Tauber, Todd and Wendy Wang-Audia. (2014). *Meet the Modern Learner: Engaging the Overwhelmed, Distracted, and Impatient Employee*.  
<https://legacy.bersin.com/uploadedfiles/112614-meet-the-modern-learner.pdf>  
(diunduh 18 October 2018).