

ANALISIS KETERAMPILAN NARATOR DALAM VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TEKS LAPORAN DI APLIKASI RUANGGURU

Eka Purnama¹, Seni Apriliya², Dindin Abdul Muiz Lidinillah³, Asep Nuryadin³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

² Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

³ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

¹ ekapurnama007@upi.edu , ² seni_apriliya@upi.edu , ³ dindin_a_muiz@upi.edu ,
³ asep.nuryadin@upi.edu

Abstract

Ruangguru is an online tutoring facility that provides various questions and learning videos that discuss various fields of knowledge, one of which is Indonesian, namely the Report Text genre. This research is focused on analyzing the narrator's skills in presenting the material or teaching materials of the Report Text in the Ruangguru application. Therefore, this study uses the method of content analysis. In other words, this study will describe (1) belief, (2) self-confidence and (3) attachment in presenting the report text material in the learning video. The report text is presented in grade VI elementary school (SD) with basic competence (KD) 3.1, namely Exploring information from the text of an investigation report about the special characteristics of living things and the environment, as well as mixtures and solutions with the help of teachers and friends in spoken and written Indonesian by selecting and sort out the standard vocabulary. The result of the research shows that belief, self-confidence and relevance to the material presented by the narrator is quite visible in correlation and straightforwardness. Therefore, the narrator's skills are able to package learning videos according to these conditions, with the aim of photographing the narrator's skills to be used as a reference in making learning videos.

Keywords: Narrator Skills, Learning Videos, Report Texts, Ruangguru Application.

Abstrak

Ruangguru merupakan sarana bimbingan belajar online yang menyediakan berbagai soal dan video pembelajaran yang membahas berbagai bidang ilmu, salah satunya bahasa Indonesia yakni genre Teks Laporan. Penelitian ini difokuskan pada analisis keterampilan narator dalam penyajian materi atau bahan ajar Teks Laporan di aplikasi ruangguru. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode analisis konten. Dengan kata lain, penelitian ini akan mendeskripsikan (1) keyakinan, (2) kepercayaan diri dan (3) keterikatan dalam menyajikan materi teks laporan di video pembelajaran tersebut. Teks laporan disajikan di kelas VI sekolah dasar (SD) dengan kompetensi dasar (KD) 3.1 yaitu "Menggali informasi dari teks laporan investigasi tentang ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan, serta campuran dan larutan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku". Hasil penelitian menunjukkan bahwa keyakinan, kepercayaan diri serta keterkaitan terhadap materi yang dipaparsajikan narator cukup terlihat korelasinya serta kelugasan. Oleh karena itu, keterampilan narator mampu mengemas video pembelajaran dengan menyesuaikan syarat tersebut, dengan tujuan memotret keterampilan narator tersebut untuk dijadikan rujukan dalam membuat video pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan Narator, Video Pembelajaran, Teks Laporan, Aplikasi Ruangguru.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi pada saat ini telah melanda dunia, dunia yang luas bisa menjadi terasa sempit. Interaksi antara individu sudah tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Interaksi tersebut

dipandang sebagai komunikasi, dan media adalah fasilitas setiap partisipan dalam interaksi. Media yang biasa digunakan berupa media audio, visual dan audio visual. Media audio, visual dan audio visual saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan individu karena itu sudah menjadi kebutuhan pokok setiap manusia untuk berinteraksi lain yang lainnya. Ada berbagai interaksi yang memiliki kepentingan baik itu perihal berkabar, pekerjaan, pendidikan, bahkan bermain dan lain sebagainya. Menurut Nurkholis (2013:24) Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Ada berbagai cara pendidik dalam mendidik peserta didik baik secara konvensional maupun secara digital. Di zaman era globalisasi saat ini berbagai media maupun alat bahkan platform yang berfokus pada ranah Pendidikan. Salah satunya yaitu video pembelajaran dijadikan sebagai media atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Baik itu untuk menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilan maupun menanamkan sikap. Salah satu platform atau aplikasi yang ada di Indonesia yakni aplikasi Ruangguru. Aplikasi ruang guru didefinisikan sebagai perangkat pembelajaran karena mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan aplikasi ruang guru cukup banyak diminati dan dipercayai oleh orang tua dan peserta didik karena sudah memiliki izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018 [3]. (Haris dkk. 2019). Aplikasi ruang guru dipandang sebagai aplikasi belajar yang menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dan pendidik dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dengan tersedia berbagai soal pada kontennya sesuai dengan kurikulum yang masih berlaku di Indonesia. Bentuk salah satu kegiatan pembelajaran virtual dari aplikasi ini menggunakan video pembelajaran.

Menurut Yunita & Wijayanti, 2017, hlm. 155; Afnidar, Hamda, & Jamal, 2018, hlm. 105 meliputi manfaat video pembelajaran: pertama, membantu peserta didik untuk belajar tak terbatas waktu dan tempat, bahkan bisa diakses hanya dengan genggaman tangan saja. kedua Terdapat beberapa video pembelajaran yang tidak sepenuhnya berisi materi, melainkan praktikum yang disesuaikan dengan materi. Dengan video praktikum ini peserta didik bisa melakukan praktikum di rumah tanpa harus membawa alat dan bahan ke sekolah. ketiga Berbeda dengan pembelajaran di kelas yang menerangkan materi cukup lama, penjelasan materi video pembelajaran singkat namun dibawakan dengan cara yang mudah. Hal tersebut disukai oleh peserta didik dibandingkan berlama-lama duduk di dalam kelas. selanjutnya ke empat Bagi guru, manfaat video pembelajaran bisa digunakan sebagai sumber belajar ketika pembelajaran di kelas sehingga membantu memperkuat apa yang dijelaskan oleh guru. Serta ke lima Materi bisa dipilih sesuai hati tanpa dibatasi, serta manfaat lainnya adalah video pembelajaran tersebut bisa diakses kembali dan dipelajari ulang.

Video pembelajaran merupakan media atau bahan ajar yang mampu memikat peserta didik dan memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang cocok digunakan media video pembelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena materinya membahas perihal pengenalan suatu objek baik itu berupa fenomena alam, benda alam, bahkan pengalaman. Materi ini bersipat menghafal dan mengingat dimana objek tersebut dipaparsajikan menggunakan Bahasa Indonesia. Materi mungkin masih sulit dipahami dan jenuh jika menggunakan model konvensional khususnya peserta didik jenjang sekolah dasar yang menginginkan suasana yang baru dan menarik perhatian. Peneliti berfokus pada materi teks laporan, dimana teks laporan salah satunya adalah sarana genre teks dalam sifat menghafal

dan mengingat. Teks Laporan merupakan suatu pembelajaran Bahasa Indonesia melalui genre teks, dimana genre teks laporan terpaparsajikan dalam kurikulum 2013 yang berada di Kompetensi Dasar 3.1 yaitu Menggali informasi dari teks laporan investigasi tentang ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan, serta campuran dan larutan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku lebih tepatnya di kelas tinggi yakni kelas VI Sekolah Dasar. Sejalan dengan itu Kusdiana A (2010) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar peserta didik dapat berbahasa secara efektif baik itu lisan maupun tulisan. Berdasarkan tuntutan KD dan pernyataan Kusdiana peserta didik harus mampu memaparsajikan sebuah teks laporan berhubungan perihal konsep, ciri-ciri, kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Teks laporan dipandang sebagai tulisan yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain atau pembaca.

Adapun teori pendukung dari penelitian ini yakni teori (Carliner, 2000) desain informasi dalam moarain & swats 2012 memaparsajikan kerangka umum dari video pembelajaran yakni desain fisik, desain kognitif, dan desain afektif. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada ranah afektif, dimana peneliti lebih fokus pada keyakinan narator, kepercayaan diri narator dan keterikatan narator. Ada berbagai tahapan dalam menyajikan video pembelajaran khususnya bagi narator atau pendidik antara lain yang harus dilakukan, menurut Ariani dan Haryanto (2010:87-88) menyatakan beberapa tahapan merancang Video Pembelajaran yaitu: (a) Menyusun struktur materi pembelajaran yang diambil dari silabus yang digunakan di sekolah. Silabus yang dibangun bertitik tolak dari standar isi. Materi-materi yang disusun dan diurutkan berdasarkan kompetensi dasarnya. (b) Perancangan struktur Video Pembelajaran pembelajaran. (c) Pengumpulan data-data yang berhubungan dengan materi ajar. (d) Membangun tampilan Video pembelajaran.

Indikasi yang peneliti teliti adalah pemaparan dari narator atau pendidik yang memaparsajikan dan menyiapkan video pembelajaran untuk peserta didik seperti apa dan bagaimana, sehingga peneliti mampu mendapatkan hasil penelitian ini berfokus pada narator atau pendidik dalam video pembelajaran khususnya mengenai materi teks laporan di SD kelas VI di aplikasi Ruangguru seperti apa. Menurut M. Tahir (2020), sebagai guru harus memahami dan mampu melaksanakan berbagai keterampilan mengajar sebagai berikut : keterampilan bertanya (questioning skills), keterampilan memberi penguatan (reinforcement skills), keterampilan mengadakan variasi (variation skills), keterampilan menjelaskan (explaining skills), keterampilan membuka dan menutup pelajaran (set induction and closure), keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan mengajar perseorangan. Keterampilan tersebut menentukan proses pembelajaran dimana peran narator atau pendidik sebagai pemeran utamanya.

Menyikapi probelmatika diatas, peneliti melakukan analisis video pembelajaran dalam aplikasi ruangguru khususnya tentang teks laporan. Dimana tujuan peneliti untuk mengetahui kompetensi narator atau pendidik dalam memaparsajikan materi lewat video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI tentang genre Teks Laporan.

METODE

Peneliti memaparsajikan hasil analisis tentang keterampilan narator atau pendidik pada video pembelajaran tentang materi teks laporan dalam aplikasi Ruangguru. Tujuan dari penelitian ini merupakan deskripsi dari temuan hasil analisis terhadap keterampilan narator video

pembelajaran dalam aplikasi Ruangguru tentang teks laporan. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena bukan berupa angka-angka melainkan berasal dari hasil observasi, hasil wawancara ahli, dokumentasi. Dengan menggunakan metode analisis konten. Penelitian analisis konten dipandang sebagai penelitian agar membuat simpulan yang dapat direplikasi dari teks (atau unsur penting lainnya) dalam konteks penggunaannya (Krippendorff, 2004: 18). Peneliti melakukan observasi terhadap video pembelajaran dalam aplikasi ruangguru dengan berfokus mengamati narator atau pendidiknya saja. Observasi ini dilakukan agar memperoleh data mengenai keterampilan narator dalam video pembelajaran Ruangguru kelas VI SD mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks laporan. Dalam metode penelitian kualitatif yang menjadi instrument utama adalah peneliti itu sendiri dalam mengumpulkan data. Dilansir dari Lofland (1984) yang dikutip oleh emzir dalam disertasi tesya, Sumber data utama dalam peneliti kualitatif ialah kata-kata, tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memaparsajikan perihal analisis video pembelajaran dalam aplikasi ruangguru tentang pembelajaran teks laporan meliputi hasil wawancara dan dokumentasi.

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang tertera pada aplikasi bimbingan belajar online ruangguru ruangguru.onelink.me/blPk/651b6dbf. dengan pembahasan teks laporan di kelas VI sekolah dasar (SD). Data yang diperoleh terdapat 3 video membahas mengenai materi teks laporan dengan 2 narator yang berbeda. Narator video ke-1 berinisial R, narator video ke-2 Sama seperti ke-1 yakni masih kak R. Sedangkan pada video pembelajaran ke-3 narator berganti menjadi kak I. Sedangkan sumber data sekunder penelitian ini adalah referensi tambahan dari para pakar juga pengguna baik itu narator maupun tim editing dari video.

HASIL DAN DISKUSI

Dipaprsajikan hasil penelitian yang telah diperoleh berdasarkan hasil analisis data yang meliputi deskripsi data dengan menyesuaikan aspek kepada teori desain informasi serta pada bagian akhir dikemukakan keterbatasan penelitian.

Hasil

Analisis deskriptif dalam penelitian ini dimkasud untuk melihat kesesuaian dengan pernyataan dari teori (Carliner, 2000) desain informasi dalam moarain & swats 2012 berfokus pada aspek desain afektif dimana *focus* pembahasannya menganai keterampilan narator meliputi keyakinan narator, kepercayaan diri narator dan keterikatan narator.

1. Hasil analisis video pembelajaran ke-1 melalui desain afektif tentang materi teks laporan dengan narator berinisial R

Narator memeragakan dalam menganalisis pohon jati menggunakan *background* animasi pohon jati yang sedang berguguran. Narator menyebutkan kegiatannya sedang pengamatan (opening). Narator menjelaskan cara membuat teks laporan pengamatan mulai dari judul, tujuan, alat, langkah-langkah dalam mengamati objek, kesimpulan dari berbagai tumbuhan(teratai, bakau, kaktus, jati dan mawar) menggunakan animasi dalam menulis di laptop. Platform menyediakan 2 soal pilihan ganda untuk memperkuat materi pembelajaran yang sudah di laksanakan dalam video pembelajaran.

Desain Afektif *Confidence* (Kepercayaan diri) narator dalam video pembelajaran materi teks laporan narator dalam video pembelajaran aplikasi ruang guru ke-1 berinisial R menunjukkan

ekspresi yang cukup baik tetapi dalam pembukaan video beliau memperlihatkan tatapan mata yang kosong terlihat dari halis narator yang flat/datar lurus tanpa menunjukkan naik turunnya halis narator. Sedangkan gestur narator cukup lugas dan leluasa sehingga terlihat narator menguasai materi dengan baik. Untuk intonasi narator cukup jelas dalam menekan kata yang di tegaskan untuk di simak dengan baik. Penyampaian tone suara Narator dalam video pembelajaran aplikasi ruang guru memiliki kejelasan suara yang baik tanpa ada dilai antara gambar narator dan suara yang dihasilkan sehingga video terlihat real sedang langsung menerangkan serta tanpa ada gangguan dari becksound sedikitpun. Adapun *software* yang digunakan narator berorientasi pada platform ruangguru perusahaan bimbel online dimana pembelajaran berbasis video, jadi setiap video di bagi tim atau posnta seperti platform photo shop, materi seperti gambar memakai SAI, grafik desainer: adobe ilustrator, animator: adobe premiere tergantung skil dari tim editingnya. Dibuktikan dengan mewawancarai salah satu narator dari video ruangguru.

Desain afektif *Self efficacy* (keyakinan narator) narator dalam video pembelajaran aplikasi ruang guru menyampaikan penguatan dengan meyakinkan penonton di buktikan dengan cara memberikan asumsi mudah tentang menyusun dan merancang laporan investigasi diakhir video. Narator meyakinkan serta menunjukkan diri sebagai teman sejawat di buktikan ketika narator dalam pembukaan video "*Hai adik-adik, kembali lagi bersama kak reka*" memosisikan dirinya sebagai teman sebaya atau tidak di bedakan kasta sehingga menunjukkan percakapan yang lebih akrab. Daya tarik narator dan video dalam video pembelajaran ke-1 mencantumkan hasil observasi yang menunjukkan bagian narator yang menunjukkan sikap narator yang jelas, gamblang dan tegas dalam menyampaikan materi dibuktikan dengan memberikan contoh kongkrit dalam video berupa adegan saat mengobservasi suatu tanaman dengan animasi pohon jati yang berguguran, deskripsi kesimpulan laporan melalui animasi laptop dan tangan yang sedang menulis.

Desain afektif keterikatan dimana desain video menarik perhatian karena narator dan tim dalam video pembelajaran ke-1 aplikasi ruangguru membuka tampilan desain video dengan animasi simulasi ketika mengobservasi tanaman pohon jati yang sedang berguguran, animasi tersebut mampu menarik perhatian penonton dan membangkitkan semangat saat menontonnya. Video diciptakan memenuhi harapan di buktikan dengan narator dalam video pembelajaran aplikasi ruangguru menyajikan tutorial tentang cara membuat teks laporan berbasistematik teks laporan mulai dari judul, tujuan, alat, langkah-langkah sampai kesimpulan. Teknik pengisian suara narator di buktikan dalam video pembelajaran ke-1 di aplikasi ruangguru narator mengisi suara dengan jelas, dapat bercakap dengan lugas serta semangat dalam menyampaikan materi terlihat ketika narator membuka video "*hai adik-adik*" dengan intonasi suara yang cukup tinggi.

2. Hasil analisis video pembelajaran ke-2 melalui desain afektif tentang materi teks laporan dengan narator berinisial kak R

Kepercayaan diri narator dalam video pembelajaran ruangguru tentang teks laporan yang ke 2 masih sama narator yang pertama yang berinisial R. mimik dari narator bagus karena narator menunjukkan ekspresi yang ceria dan bergairah seperti senang dalam menyampaikan materi. Adapun gestur yang diperagakan oleh narator sangatlah lihai baik itu ketika menunjukkan sesuatu maupun ketika mendeskripsikan materi. Intonasi naratorpun sangat tenang sesuai dimana penekanan suara diperlukan dan ditegaskan sesuai kebutuhan tidak terlalu berlebihan ataupun kurang. Suara narator dalam video pembelajaran ke-2 jelas tanpa adanya suara background atau gangguan dikarena mic dan lingkungannya yang kedap suara sehingga mampu mendapatkan suara narator yang jelas. Dengan data yang sama dan sumber yang sama yakni

salah satu narator yang diwawancarai perihal editing video, mereka berkerja secara tim atau pos dimana tim dan posnya memiliki keterampilan yang berbeda beda. Adapun software yang dilakukan seperti photo shop, materi seperti gambar memakai SAI, grafik desainer: adobe ilustrator, animator: adobe premiere tergantung skill dari tim editingnya karena platform ruangguru merupakan perusahaan bimbel online dimana pembelajaran berbasis video, jadi setiap video di bagi tim atau posnya.

Keyakinan narator dalam video pembelajaran ruangguru ke-2 dengan berinisial R, selama video berjalan tidak upaya untuk meyakinkan perihal tugas yang ada dan sesuai tujuan, tetapi di akhir video ada proses mengingatkan di buktikan dengan “nah untuk ke depannya ketika kalian melakukan percobaan jangan lupa menuliskan laporan investigasinya!” tanpa ada korelasi dari materi yang sudah diajarkan. Seperti biasa setelah video berakhir ada proses penguatan yang dipaparsajikan melalui soal pilihan ganda sebanyak 2 soal untuk mengkroscek apa yang sudah di pelajari paham atau tidaknya materi. Narator ke-2 dengan ke-1 sama maka dari itu narator sama menposisikan dirinya dengan panggilan kaka, tapi hampir semuanya memposiskannya sebagai kaka dengan demikian dapat diasumsikan algoritma video aplikasi ruangguru dengan panggilan kaka. Bertujuan untuk menetralsisir bibimbingan belajar dengan cara lebih dekat dan lebih akrab. Dalam video pembelajaran ke-2 narator dapat menstimulus untuk meyakinkan dapat merancang teks laporan investigasi walaupun saat mencantumkan langkah-langkah kurang eksplisit analogi yang kurang tepat pada mencontohkan suatu percobaan investigasi pada materi.

Keterikatan narator dengan Video di buka dengan percakapan animasi antara Mario dan Andi yang sedang melakukan percobaan mengukur meja, lalu narator menegaskan kegiatan percobaan serta membuat hasil laporan investigasinya, lanjut ke animasi kembali berupa beckround kayu dan gambar andi dan mari di kelas pada samping pojok kanan bawah. Narator melanjutkan dengan menegaskan struktur teks (judul, tujuan, alat dan bahan, langkah2, hasil temuan dan simpulan serta menggunakan bahasa yang runtut dan kosa kata baku. Dibuktikan dengan KD yang memang membahas perihal 3.1 Menggali informasi dari teks laporan investigasi tentang ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan, serta campuran dan larutan dengan bantuan guru dan teman dalam ahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Pembuktian juga ditunjukkan dengan sistem terorganisirnya proses penyampaian materi melalui contoh kongkrit dari tabel hasil laporan investigasi pada video tersebut. Teknik suara yang disajikan narator cukup menarik dengan kejelasan dan pandai bercakapnya narator pada video walaupun kurangnya semangat pada narator tetapi masih dapat dicermati dan dipahami saat memaparsajikannya materi mengenai teks laporan tersebut.

3. Hasil analisis video pembelajaran ke-3 melalui desain afektif tentang materi teks laporan dengan narator berinisial kak I.

Kepercayaan diri narator dalam video pembelajaran ke-3 di aplikasi ruang guru narator ber inisial I menunjukkan mimik atau ekspresi sangat baik dibuktikan dengan narator yang selalu tersenyum sepanjang durasi video, gestur naratorpun selalu lihai dimana narator selalu menggerakkan tangan saat menerangkan sehingga membangun kepercayaan pada penonton. Intonasi narator cukup jelas karena narator sangat sering menekankan kata-kata mana yang harus disimak mana yang sedang mendeskripsikan tulisan. Penyampaian tone suara narator dalam video pembelajaran ke-3 aplikasi ruangguru suara narator terdengar dengan jelas dan lantang tanpa adanya gangguan dari *becksound* sekitar itu dapat diamsusikan ketika take video (shooting) selalu berada di area sunyi atau kedap suara, sehingga penonton tidak terganggu dari suara yang ada di lingkungan narator saat pengambilan video. *Software* yang digunakan oleh

ruangguru berdasarkan data dari mewawancarai salah satu narator dari video ruangguru perihal editing softwar atau platmornya mereka menggunakan tim. Adapun *software* yang dilakukan seperti photo shop, materi seperti gambar memakai SAI, grafik desainer: adobe ilustrator, animator: adobe premiere tergantung skill dari tim editingnya. Platform ruangguru merupakan perusahaan bimbel online dimana pembelajaran berbasis video, jadi setiap video di bagi tim atau posnya.

Pada *self eficiency* dalam video pembelajaran aplikasi ruang guru ke-2 narator sangat pandai dalam memotivasi penonton untuk meyakinkan dalam menyelesaikan tugasnya dengan bukti di akhir video narator menyampaikan “*Wah hebat yah adik-adik kalian sudah mampu menulis laporan investigasi*” beriringan setelah menerangkan semua contoh kongkrit dari struktur laporan investigasi. Naratorpun bertanya “*bagaimana mudahkan membuat laporan investigasi?*” secara tidak langsung menanamkan asumsi terhadap penonton bahwa menulis laporan investigasi mudah serta meyakinkan penonton, kemudian video ditutup seperti biasa dengan penguatan soal pilihan ganda untuk merefleksikan materi yang sudah disimak lewat video. Narator dalam video pembelajaran aplikasi ruangguru ke-3 memosisikan dirinya sebagai teman sebaya terbukti narator yang menyebutkan dirinya sebagai kakak sehingga kaka lebih relevan untuk akrab. Narator juga sangat lugas dalam pemaparan materi tentang teks laporan investigasi mulai dari memberikan informasi sampai memberikan contoh kongkrit kalimat yang di paparkan dalam setiap struktur teks laporan investigasi yang terdiri dari judul, tujuan, alat/bahan, langkah-langkah, hasil pengamatan sampai kesimpulan.

Video dipandang cukup menarik perhatian dan meningkatkan minat serta motivasi karena dalam Video pembelajaran ke-3 mengenai teks laporan di aplikasi ruangguru dalam pembukaan narator menyediakan gambar real berupa pohon bambu, lalu narator “tau kah kalian ini tanaman apa?” lalu seperti biasa opening ciri khas ruangguru narator memberikan background berupa gambar lingkungan di tanaman bambu, dilanjutkan dengan deskripsi dari pohon bambu menggunakan animasi. Harapan terpenuhi terlihat narator dalam video pembelajaran aplikasi ruangguru menyajikan tutorial tentang cara membuat teks laporan investigasi serta sistematika judul, tujuan, alat, langkah-langkah sampai kesimpulan dan di tekan membuat menggunakan kosakata baku. Terbukti sesuai dengan kompetensi dasar dari kurikulum lalu diorganisir narator melalui pemberian contoh kongkritnya dari video. Perihal pengisian suara dalam video pembelajaran aplikasi ruangguru narator mengisi suara dengan intonasi yang ceria dan memberikan nuansa hangat serta gembira saat belajar begitupun kejelasan suara narator di buktikan dapat bercakap dengan lugas serta semangat dalam menyampaikan materi.

Diskusi

Peneliti menyadari terhadap penelitian *desk* (meja) yang dilakukan, di samping hasil temuan penelitian yang telah dijabarkan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai referensi bagi pembaca dan untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini. Keterbatasan yang dimaksud sebagai berikut.

Pertama, hanya dilakukan pada video pembelajaran di *platform* ruangguru pada materi teks laporan dengan narator dua yang berbeda, sehingga kesimpulan yang diambil hanya berlaku pada kedua narator tersebut.

Kedua, pengelompokan kesesuaian data dengan teori desain informasi pada ranah desain afektif yang berfokus pada narator atau pendidik pada video pembelajaran tentang teks laporan, sehingga pengambilan kesimpulan pada data ini diperlukan dengan penafsiran secara hati-hati.

Ketiga, jenis kegiatan penelitian. Aktivitas yang digunakan dalam penelitian ini masih terbatas wawancara pada salah satu narator dan *expert judgement* terhadap pakar pembelajaran digital dalam teori desain informasi untuk pembelajaran materi teks laporan. Sehingga masih belum maksimal mengukur apakah video pembelajaran materi tersebut dapat diterapkan pada video pembelajaran lainnya. Demikianlah point keterbatasan yang dapat dijabarkan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti.

KESIMPULAN

Penyesuaian antar teori desain informasi pada rana desain afektif dengan narator pada video pembelajaran ruangguru tentang materi teks laporan cukup terlihat korelasinya. Narator diharapkan harus dapat mengemas pembelajaran berbasis video dengan aspek-aspek desain informasi pada ranah desain afektif, meliputi *confidence* (kepercayaan diri), *self eficiency* (keyakinan narator) dan keterikatan narator dalam video pembelajaran.

Kepercayaan diri narator dijabarkan dengan narator menunjukkan diri sebagai orang yang berprestasi dan berkemampuan, penyampaian suara yang digunakan serta software yang digunakan terpercaya. Keyakinan narator diuraikan dalam narator meyakinkan penonton bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik sesuai tujuan, narator menunjukkan dirinya sebagai teman sejawat dan fokus pada tugas yang sedang ditunjukkan serta menjelaskan langkah-langkah secara detail serta daya tarik narator dalam meyakinkan penonton secara eksplisit (jelas, gamblang, tegas). Keterikatan narator dalam video diantaranya meliputi aspek video didesain untuk menarik perhatian (minat) dan motivasi pengguna. Video diciptakan untuk memenuhi harapan-harapan penonton dan juga mempunyai sistem yang lebih terorganisir serta teknik pengisian suara narator menarik dan enak didengar (jelas, dapat becakap-cakap, dan bersemangat).

Supaya pembelajaran video menarik perhatian penonton selain animasi dan penyajian materi yang menarik tidak luput dari keterampilan narator juga dalam memapar sajian informasi dalam video pembelajaran. Narator dipandang harus memiliki keterampilan menyajikan kepercayaan diri, keyakinan serta keterikatan narator supaya narator tampil dalam video pembelajaran lebih berkualitas.

REFERENSI

- Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis). *Research Gate*, 5, 1-20.
- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran Multi Media di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2020) Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran Youtube Ruangguru dan Labedu Channel. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 132-144.
- Krippendorff, Klaus. 2004. *Content analysis an introduction to its methodology*. London: International Education and Professional Publisher.
- Kusdiana, A. (2010). Pembelajaran apresiasi sastra cerita terpadu model connected untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 81-82.

- Kusumaningtyas, E., Rahmanto, A., & Widodo, J. (2017). Analisis Kelayakan Bahan Ajar Kearsipan Berbasis Kurikulum 2013 Ditinjau dari Pemanfaatan Guru dan Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 6 Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 53-74.
- Morain, M., & Swarts, J. (2012). YouTutorial: A framework for assessing instructional online video. *Technical communication quarterly*, 21(1), 6-24.
- Nurkholis. (2013). "Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi". *Jurnal Kependidikan*. JanuariJuni, Vol. 1, No 1, Hlm. 24-44.
- Rahadian, D., Gina, R., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Isi Video Pembelajaran Jenjang Sekolah Dasar Pada Aplikasi Ruang Guru. *Jurnal PETIK*, 5(1), 11-21.
- Rahmadani, N. S., & Setiawati, M. (2019). Aplikasi Pendidikan Online "Ruang Guru" sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 241-246.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tahir, M., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN VARIASI MENGAJAR PADA PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA SEMESTER TIGA DI PRODI PENDIDIKAN NONFORMAL STKIP MUHAMMADIYAH ENREKANG. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 201-209.