



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
Volume 3 Nomor 2, Desember 2020
P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 16/12/2020
Reviewed : 20/12/2020
Accepted : 26/12/2020
Published : 31/12/2020

Ali Masran Daulay¹

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VIDEO *CHEEZ* DI SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video *Cheez* di Sekolah Dasar. Serta ingin mengetahui bagaimana respon para peserta didik terhadap aplikasi *Cheez* ini. Dapat dinamakan aplikasi gemilang, yang dimana video musik, menari, *lipsync* dan hal-hal lain yang ada di aplikasi sosial video juga disertakan di dalam *Cheez*. Selain fitur yang banyak, salah satu bagian terbaik *Cheez* adalah kemampuannya untuk menghasilkan uang. Pengguna bisa mendapatkan penghasilan yang lumayan jika video yang mereka buat mendapatkan cukup banyak *like*, penonton dan komentar. Luar biasanya lagi, *Cheez* juga memberikan kompensasi kepada penonton jika mereka menonton, mengomentari dan membagikan video ke orang lain. Ini menjadi salah satu aplikasi sangat luar biasa, yang tidak hanya memberi keuntungan kepada kreator saja, namun juga penonton biasa.

Kata Kunci: Video *Cheez*, Pengembangan Media Pembelajaran.

Abstract

This study aims to develop *Cheez*'s video-based learning media in elementary schools. And want to know how the students respond to this *Cheez* application. It can be called a scintillating application, which is where music videos, dancing, *lipsync* and other things in the video social application are also included in *Cheez*. Apart from its many features, one of the best parts of *Cheez* is its ability to make money. Users can get a decent income if the videos they make get enough likes, viewers and comments. Amazingly, *Cheez* also compensates viewers if they watch, comment on and share videos with others. This is one of the most extraordinary applications, which not only benefits the creators, but also ordinary viewers.

Keywords: *Cheez* Videos, Learning Media Development.

¹Kementerian Agama Kabupaten Tapanuli Selatan, Tapanuli Selatan
Alamat email alimasrandaulay000@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada aplikasi *Cheez* ini kita menamakannya media audio visual gerak. *Cheez* ini dirilis pada tanggal 15 Juni 2020. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat pada masa globalisasi pada zaman sekarang ini tidak bisa terhindarkan lagi untuk kita. Nah berikut adalah gambar dari aplikasi *Cheez* itu sendiri.



Gambar 1 : Aplikasi *Cheez*

Cheez adalah media sosial *online* untuk mencari teman baru dengan minat yang sama di seluruh dunia. Obrolan video beberapa orang merupakan pilihan yang baik untuk menikmati waktu luang bersama teman-teman. Tonton *streaming* langsung berkualitas tinggi dan bertemu orang-orang keren.

- Cara yang lebih mudah untuk mengatakan Hai kepada orang-orang yang belum pernah Anda temui sebelumnya.
- Dengan tag Minat yang Anda pilih,
- *Cheez* akan membantu Anda membangun jejaring sosial Anda sendiri.
- Teknologi rekomendasi terkemuka membantu Anda dengan mudah menemukan aliran yang Anda sukai.
- Sistem hadiah virtual membantu mendukung orang yang Anda sukai.

Fitur:

Katakan Hai, Kocok telepon Anda dan temukan orang yang sedang menunggu teman. Obrolan video beberapa orang, Jalani hidup bersama teman-teman Anda. Dapatkan penggemar Anda atau menjadi pendukung seseorang!. Tag Minat, Temui orang-orang dengan minat yang sama dari tempat yang berbeda dan berteman dengan beragam latar belakang budaya. Bagikan, Bagikan konten favorit Anda dengan orang lain. Biarkan orang lain tahu apa yang Anda sukai. Pemanfaatan teknologi informasi semakin penting dikarenakan untuk menjamin agar semua peserta didik memiliki keterampilan dalam belajar dan semakin kreatif dalam mengembangkan suatu teknologi dan memanfaatkan dengan baik dan sesuai kebutuhan dari peserta didik tersebut.

Adapun manfaat dari teknologi informasi seperti *Cheez* yaitu sebagai alat bantu alam memperoleh informasi dan untuk menambah wawasan dari setiap aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi, memanfaatkannya hanya sebatas untuk kebutuhan didalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Selain manfaat ada pula fungsi dari teknologi informasi dan komunikasi yaitu sebagai alat bantu bagi pendidik, alat bantu bagi peserta didik, serta sebagai alat interaksi bagi pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi yang tentunya akan mempermudah terjalannya interaksi tersebut.

METODE

Penelitian sebuah aplikasi *Cheez* ini menggunakan metode jenis R & D. Dan menggunakan langkah penelitian yang dikembangkan oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), menjelaskan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D) sebagai sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi bisa juga berbentuk perangkat lunak (*software*).

Menurut Borg dan Gall (1983: 772), penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk sebuah aplikasi tidak hanya berupa materi, seperti buku pelajaran, video pembelajaran, tetapi juga termasuk cara- cara dan proses pembelajaran yang telah ada, misalnya metode pembelajaran.

Borg dan Gall (1983: 772) menjelaskan penelitian dan pengembangan (*research and development*) memiliki empat ciri utama, yaitu:

1. Melakukan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan-temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian tersebut.
3. Dilakukannya uji lapangan dalam setting atau situasi senyatanya di mana produk tersebut nantinya digunakan.
4. Melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap uji lapangan.

Itulah empat ciri utama R & D. Dari keempat ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa memberikan gambaran pada ciri utama R & D adalah adanya langkah-langkah penelitian awal terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kemudian produk pendidikan dirancang dan dikembangkan untuk kemudian diuji dan diperbaiki atau direvisi.

Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dapat berkembang menjadi suatu masalah bila tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut. Misalnya: kita sedang menggunakan aplikasi berupa media visual gerak namun setelah di coba aplikasi tersebut eror, atau hasil dari gambar pecah, dan tidak ada kejelasan lainnya yang membuat kita tidak puas menggunakan aplikasi layanan yang dapat menghasilkan pundi-pundi rupiah itu. Trianto (2014:104) mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan memakai contoh pengembangan yg mengacu pada penelitian R & D.

Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain (Sumiati, 2008):

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Penelitian dilakukan melalui android. Prosedur penelitian serta pengembangan ini menggunakan (Gall pada Borg, 2003) yang mengemukakan 10 langkah harus ditempuh dalam penelitian serta pengembangan. Penelitian dan pengumpulan informasi yaitu melakukan langkah menelusurankan atau mengumpulkan studi literatur untuk menjadi bahan dalam proses

perencanaan, disini hasil yang dikumpulkan lebih diutamakan karena akan dipakai untuk perencanaan kerangka penelitian seperti pengamatan pada aplikasi *Cheez*. Dilakukan penelitian pendahuluan pelaksanaan penelitian R dan D.

Dikembangkan bentuk awal produk, didalamnya dilakukan persiapan semua komponen untuk mendukung standar pelaksanaan pengembangan bahan media visual gerak, yakni mencoba aplikasi *Cheez* guna mengetahui isinya serta menuliskan apa yang terkandung dalam aplikasi *Cheez* tersebut. Langkah ini harus ada karena peneliti tidak boleh mengabaikan sebuah bentuk awal dari peneliti R dan D. Revisi produk utama, hasil dari uji coba terbatas tadi kemudian dilakukan perbaikan jika ditemukan masalah. Terkadang akan ditemukan permasalahan yang sekilas tidak tampak namun bisa sangat berpengaruh terhadap kelanjutan produk selanjutnya. Pemeriksaan ulang sebuah aplikasi menjadi hal penting. Pengujian langsung dilakukan uji coba untuk memvalidasi produk termasuk validasi dari para masyarakat. Langkah ini dilakukan untuk mencoba bagaimana kelayakan sebuah aplikasi *Cheez*, apakah sudah mencapai puncak dimana aplikasi ini akan menjadi idaman setiap orang karna *Cheez* ini juga berpengaruh kepada penggunanya, yang tak bosan disampaikan bahwa uang bisa kita dapati dari sana. Teknik menganalisis media *Cheez* menggunakan statistik deskriptif dimana data dianalisis dengan rumus kuantitatif memberikan gambaran dengan tidak menyimpulkan hasilnya karena hasil tersebut perlu dianalisa kembali. Data statistik diperlukan untuk mengukur apakah skor yang di dapat sudah sesuai dengan kelayakan sebuah aplikasi media ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan sebuah aplikasi *Cheez* setelah melalui serangkaian percobaan, maka media pada mata perkuliahan Pengembangan Media Pembelajaran ini sudah masuk ke dalam nilai validitas. Nilai validitas sendiri diperlukan untuk menjamin bahwa produk yang diciptakan memang menjangkau kelayakan sebuah produk untuk ke depannya. Uji coba produk bagian yang sangat penting dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah uji coba produk, karena bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran dan tujuan serta kesesuaian dengan pengguna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Dua kriteria pada produk yang baik adalah kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan. Berbagai layanan yang dapat digunakan, aplikasi *Cheez* telah merubah cara berkomunikasi dalam masyarakat. Kehadirannya bahkan membawa dampak dalam cara berkomunikasi di segala bidang, kehadiran aplikasi *Cheez* tersebut ternyata membawa dampak perubahan cara berkomunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital, namun juga menyebabkan komunikasi yang berlangsung menjadi lebih efektif. Dengan adanya aplikasi *Cheez*, komunikasi menjadi lebih mudah dan cepat serta lebih transparan dalam menyampaikan informasi melalui ekspresi komunikasi (Cahyono, 2016).

Uji coba dilaksanakan dalam empat tahap yaitu:

- 1) Penilaian pakar mengenai materi, pakar desain pembelajaran serta pakar rekayasa aplikasi serta desain grafis, 2) didalam uji coba pada individu, 3) uji coba kelompok kelas kecil, 4) uji coba luas dilapangan. Hasil validasi produk sudah mempunyai status valid. Validasi pakar (Aji, 2018) menanggapi jika aplikasi *Cheez* merupakan aplikasi media sosial yang sekarang sudah banyak menyebar luas di Indonesia khususnya di kalangan remaja. Susilowati dalam penelitiannya menjelaskan bahwa aplikasi *Cheez* adalah aplikasi yang memberikan special effects unik dan menarik yang dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Dengan adanya aplikasi *Cheez* ini masyarakat bisa mengekspresikan gaya yang sesuai dengan keinginannya untuk menjadi pengguna yang terlihat unik dimata orang lain. Banyak cara yang dilakukan penggunanya dengan menggunakan aplikasi *Cheez* ini sehingga berlomba-lomba untuk menjadi artis yang terkenal demi kepopuleran semata. Langkah

selanjutnya setelah produk awal telah divalidasi yaitu melakukan analisis hasil validasi dalam pengembangan produk. Pemilihan kegiatan lanjutan dapat dilihat dari hasil validasi jika hasil validasinya : (1) dapat digunakan tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya yaitu uji kelompok kecil, (2) dapat digunakan dengan revisi kecil, maka langkah selanjutnya yaitu merevisi terlebih dahulu dan dilakukan uji kelompok kecil, dan (3) dapat digunakan dengan revisi besar, maka langkah selanjutnya yaitu merevisi terlebih dahulu hingga memperoleh draft ke 2, lalu melakukan kegiatan kembali yaitu meminta pertimbangan para ahli atau validator ahli.

Menurut Mulyana, dalam penggunaan *Cheez* terdapat dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. Faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek (Deriyanto & Qorib, 2019).

Dimulai dari perasaan merupakan sensasi fisik sentuhan melalui pengalaman atau persepsi. Perasaan ini salah satu contoh dalam media sosial seperti *Cheez* yaitu dalam bentuk status sebagai sarana mengekspresikan diri melalui perasaan. Aplikasi *Cheez* dapat memengaruhi perasaan seseorang, dengan fitur-fitur yang disediakan aplikasi *Cheez* salah satunya dapat membuat status dengan video sehingga setiap penggunanya dapat mengekspresikan dirinya lebih dibandingkan status hanya dengan tulisan. Informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial mengkreasikan identitas kita, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi.

Berdasarkan hasil penelitian kami, pengaruh penggunaan *Cheez* perilaku ekspresi dalam komunikasi di masyarakat sebagai berikut; Subjek yang memiliki terpengaruh rendah sebanyak 39,4%, subjek yang terpengaruh penggunaan *Cheez* perilaku dalam ekspresi komunikasi sedang sebanyak 59,6%, dan masyarakat yang terpengaruh penggunaan *Cheez* perilaku dalam ekspresi komunikasi sebanyak 1,1%. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara umum dapat dikatakan bahwa terpengaruhnya penggunaan *Cheez* dalam ekspresi komunikasi ialah dalam kategori sedang. ang diucapkan terdengar lebih meyakinkan (Mulyana, 2000). Jadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat yang menggunakan aplikasi *Cheez* tergolong sedang dengan pengaruh penggunaannya terhadap ekspresi komunikasi yang sedang juga. Secara umum terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi *Cheez* dengan pengaruh penggunaan *Cheez* terhadap ekspresi komunikasi masyarakat. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan bahwa perilaku narsisme (narsis) cenderung mengunggulkan dirinya, merasa dirinya merupakan artis termasuk masyarakat yang kini menggunakan *Cheez*. Menjadi amat baik, kagum pada dirinya sendiri membutuhkan sanjungan dari lingkungan sekitarnya, dan tidak peka dengan kebutuhan atau perasaan orang lain. Hal itu dapat berdampak pada diri mahasiswa itu sendiri, seperti sensitif terhadap kritik atau kegagalan, cenderung malas dan tidak mau belajar, hanya menggunakan waktunya untuk kebutuhan dirinya sendiri agar bisa dikagumi, dan kurangnya empati terhadap orang lain.

SIMPULAN

Merujuk pada uraian dan analisis pada bab diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangannya aplikasi *Cheez* tidak lagi membawa pengaruh positif tetapi membawa pengaruh negatif terutama bagi siswa sekolah dasar. Karena fasilitas dalam aplikasi ini tidak ada filter (batasan usia) yang membatasi mereka melihat video tidak sesuai dengan usia mereka. Banyak sekali dari kalangan remaja saat ini membuat video yang nggak wajar. Masyarakat memberikan ekspresi baik dan bisa dilihat dari segi positif yaitu menurut mereka aplikasi *Cheez* membantu untuk mengekspresikan kreativitas khususnya dalam pembuatan video pendek. Karena aplikasi *Cheez* sendiri merupakan salah program gadget untuk menghasilkan video dengan mudah dan diberi efek spesial yang unik. *Cheez* juga menyediakan berbagai fitur musik atau lagu sebagai pengiring video, membuat penggunaannya mampu menciptakan video yang lebih menyita perhatian.

Sedangkan dilihat dari segi negatif, *Cheez* secara tidak langsung bisa menjadi faktor penyebab masyarakat untuk suka bermain video. Bagi pengguna Instagram pasti sering menjumpai pengguna *Cheez* dengan beraneka ragam video unik dan menarik. Mulai yang biasa saja, yang luar biasa, dan ada pula yang luar biasa keterlaluannya. Media belajar yang diciptakan dari penelitian ini sudah memenuhi kelayakan untuk menjadi yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD. kesimpulan diambil berdasarkan analisis terhadap skor yang ditetapkan oleh para pakar yg berasal dari pakar materi pembelajaran (93,3% = sangat baik), dari pakar Disain Pembelajaran (96,6% = sangat baik), serta ahli media pembelajaran (95,5% = sangat baik). Media tersebut sudah bisa diperkaya kontennya oleh guru agar siswa tidak merasa lelah atau bosan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Pelajaran-pelajaran di SD terkadang bisa tidak menyenangkan keinginan para siswa karena materinya sarat dengan konten yang tidak sesuai dengan usia mereka yang jika penceritaan atau proses belajar mengajarnya tidak menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji. (2018). Aplikasi Cheez Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) 2018.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian.
- Anderson, H. R. 1994. Pemilihan Media dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Darmadi, H. (2014). Metode penelitian pendidikan dan sosial. Bandung: Alfabeta.
- Santi, N. N. (2017). Dampak kecenderungan narsiscisme terhadap *self esteem* pada pengguna facebook mahasiswa PGSD UNP. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 25–30.
- Sarjono, H, & Julianita, W. (2011). SPSS vs LISREL: sebuah pengantar, aplikasi untuk riset. Jakarta: Salemba Empat, 5(2), 23– 34.
- Sofana, I, & Cisco, C. (2011). Jaringan Komputer. Penerbit Modula, Yogyakarta.
- Khairuni, N. (2016). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 91.
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Bandung: CV Alfabeta.