

**PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN TERHADAP  
PEMANFAATAN VIDEO PENDEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MATA KULIAH PERAWATAN GEDUNG**

Kinsan Arya Subakti<sup>1\*)</sup>, M. Agphin Ramadhan<sup>1</sup>, Anisah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta,  
Jakarta Timur, 13220, Indonesia

\*) E-mail: [kinsanaryasubakti\\_1503618008@mhs.unj.ac.id](mailto:kinsanaryasubakti_1503618008@mhs.unj.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan terhadap penggunaan video pendek sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Perawatan Gedung. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus, sehingga memungkinkan peneliti menggali pengalaman belajar mahasiswa secara lebih komprehensif. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur terhadap lima mahasiswa yang sebelumnya telah menonton tiga video pendek bertema korosi pada bangunan. Video tersebut digunakan sebagai stimulus utama, kemudian dianalisis menggunakan kerangka teori Stimulus–Organism–Response (S-O-R) yang menekankan hubungan antara rangsangan, reaksi internal, dan respons yang ditunjukkan mahasiswa. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan video pendek. Mereka menilai kualitas visual dan audio yang ditampilkan cukup baik, durasi yang singkat (1–3 menit) dianggap ideal, serta penyajian materi jelas, runtut, dan mudah dipahami. Video juga dinilai menarik, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu mahasiswa memahami konsep secara cepat dan efisien. Walaupun demikian, sebagian responden memberikan masukan agar konten dilengkapi dengan contoh nyata, ilustrasi lapangan, atau studi kasus yang relevan sehingga lebih aplikatif dan membaur. Temuan ini menegaskan bahwa video pendek dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, terutama bila diintegrasikan dalam strategi blended learning yang mengombinasikan pemutaran video dengan diskusi, kuis interaktif, maupun sesi tanya jawab.

Kata kunci: media pembelajaran, perawatan gedung, persepsi mahasiswa, video pendek

***Students' Perceptions of Building Engineering Education Students towards the Use of  
Short Videos as Learning Media in the Building Maintenance Course***

**Abstract:** This study aims to provide an in-depth description of the perceptions of students in the Building Engineering Education Study Program regarding the use of short videos as a learning medium in the Building Maintenance course. The study employed a qualitative approach, utilizing a case study method, which enabled researchers to explore students' learning experiences more comprehensively. Data were collected through semi-structured interviews with five students who had previously watched three short videos on the topic of corrosion in buildings. The videos served as the primary stimulus and were then analyzed using the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) theoretical framework, which emphasizes the relationship between stimuli, internal reactions, and student responses. The results showed that students had positive perceptions of using short videos. They considered the visual and audio quality to be quite good, the short duration (1–3 minutes) was considered ideal, and the presentation of the material was clear, coherent, and easy to understand. Videos were also

*considered engaging, as they helped create a fun learning atmosphere and enabled students to grasp concepts quickly and efficiently. However, some respondents suggested supplementing the content with real-world examples, field illustrations, or relevant case studies to make it more applicable and down-to-earth. These findings confirm that short videos can be an effective learning medium, especially when integrated into blended learning strategies that combine video screenings with discussions, interactive quizzes, and question-and-answer sessions.*

*Keywords: building maintenance, learning media, short videos, student perceptions*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah cara individu berkomunikasi, mengakses, dan berbagi informasi, termasuk di bidang pendidikan. Media sosial yang awalnya berbasis teks seperti Facebook dan Twitter, kemudian berkembang menjadi berbagi gambar seperti Instagram, kini bergeser ke tren konten video pendek melalui platform seperti *Instagram Reels*, *YouTube Shorts*, dan *TikTok* (Karunia, Ashri, & Irwansyah, 2021). Pergeseran ini menandai perubahan preferensi pengguna terhadap informasi yang disajikan secara ringkas, padat, visual, dan mudah dicerna.

Video pendek adalah media audiovisual berdurasi 15 detik hingga 3 menit yang menyampaikan informasi atau hiburan secara cepat dan padat (Yuliati, 2020). Kepopulerannya didorong oleh penggunaan gawai pintar dan kebutuhan informasi instan, terutama di kalangan muda (Arindawati, 2019). Daya tariknya terletak pada penyajian pesan yang singkat, visual, mudah dipahami, serta diperkaya elemen kreatif seperti musik, animasi, teks, dan transisi cepat (Annisa, Dewi, & Nurhayati, 2023). Perkembangan tren video pendek mengubah cara mahasiswa mengakses informasi. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara kebiasaan mahasiswa yang terbiasa menyerap informasi melalui media visual-audio singkat dan metode belajar mengajar di kampus yang masih dominan berbasis teks atau ceramah (Yuniastuti & Khoiron, 2021).

Dalam konteks pendidikan tinggi, fenomena ini mulai memengaruhi pola belajar mahasiswa. Video pendek tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan untuk tujuan edukasi (Fitriani, 2021). Format ini memungkinkan penyampaian informasi secara cepat, visual, dan mudah dipahami, sehingga berpotensi menjadi media pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar mahasiswa masa kini (Ramdani, Nugraha, & Hadiapurwa, 2021). Dosen dan mahasiswa menggunakannya untuk menjelaskan konsep, memperkenalkan topik, atau merangkum materi, bahkan sebagai bagian tugas dan skripsi (Iryani, 2022). Tren ini menunjukkan pergeseran metode belajar yang lebih selaras dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan digital.

Mata kuliah Perawatan Gedung memiliki sifat yang visual dan aplikatif. Materinya, seperti identifikasi kerusakan, teknik perawatan, dan inspeksi, sulit dipahami hanya lewat teks atau ceramah. Video pendek berpotensi membantu pemahaman secara konkret, sementara pembelajaran saat ini masih dominan metode konvensional (Mazaimi & Sary, 2023). Penelitian ini menilai sejauh mana video pendek diterima dan dipersepsi positif mahasiswa dalam pembelajaran teknis tersebut.

Dalam konteks ini, video pembelajaran pendek buatan mahasiswa lain yang digunakan dalam penelitian ini dipilih sebagai stimulus pembelajaran pada mata kuliah Perawatan Gedung. Video tersebut terdiri dari tiga bagian dengan topik saling berkesinambungan: penyebab korosi, dampak korosi, dan langkah perbaikan serta perawatan bangunan akibat korosi. Karakteristik video ini sesuai dengan tren media digital modern: durasi singkat, format vertikal, visual padat, dan informasi yang langsung ke inti pesan. Pendekatan ini dinilai adaptif terhadap kebiasaan belajar mahasiswa saat ini dan berpotensi meningkatkan partisipasi serta pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat beberapa alasan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Pertama, adanya kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan kebiasaan belajar digital mahasiswa. Kedua, mata kuliah Perawatan Gedung memiliki karakteristik materi yang ideal untuk disampaikan melalui media visual seperti video pendek. Ketiga, masih minimnya penelitian yang secara spesifik membahas persepsi mahasiswa terhadap video pembelajaran pendek buatan rekan sejawat, khususnya dalam konteks pembelajaran teknik. Studi ini menggali persepsi mahasiswa terhadap video pendek dari penelitian sebelumnya tanpa mencantumkan nama pembuatnya guna menjaga netralitas. Hasilnya diharapkan memberi pemahaman lebih dalam tentang potensi video pendek sebagai media pembelajaran inovatif di era digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam persepsi mahasiswa terhadap penggunaan video pendek sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Perawatan Gedung, bukan sekadar mengukur variabel secara kuantitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali pengalaman, pandangan, dan penilaian mahasiswa secara lebih kontekstual serta menangkap nuansa yang mungkin tidak terungkap melalui survei kuantitatif (Sugiyono, 2016).

Responden dalam penelitian ini adalah lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang telah menempuh mata kuliah Perawatan Gedung dan bersedia menjadi partisipan dalam studi ini. Partisipan dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2016). Pemilihan kelima responden mempertimbangkan keberagaman preferensi gaya belajar yang dimiliki mahasiswa. Sebelum menetapkan responden utama, peneliti melakukan wawancara singkat terhadap tujuh mahasiswa untuk mengetahui kecenderungan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran visual, khususnya video.

Hasil wawancara awal menunjukkan variasi preferensi: satu mahasiswa memiliki minat tinggi terhadap media visual, satu mahasiswa kurang menyukai media visual, dan lima lainnya berada pada posisi netral. Berdasarkan temuan ini, peneliti memilih lima responden yang mewakili ketiga kategori tersebut, yakni satu responden yang menyukai media visual, satu responden yang kurang menyukai, serta tiga responden dengan sikap netral. Pemilihan dilakukan secara *purposive* dengan tujuan memperoleh sudut pandang yang beragam, sehingga persepsi terhadap video pendek sebagai media pembelajaran dapat digali secara lebih komprehensif.

Wawancara semi-terstruktur dalam penelitian ini mengacu pada delapan pertanyaan panduan yang dibagi menjadi dua aspek utama sesuai kerangka *Stimulus–Organism–Response* (S-O-R):

Aspek *Stimulus* – Video Pendek sebagai Media Pembelajaran

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai kualitas visual dan audio pada video tersebut, termasuk tampilan gambar, suara, teks, ilustrasi, dan musik?
2. Menurut Anda, apakah durasi video ini terlalu singkat, tepat, atau terlalu panjang? Mohon jelaskan alasannya.
3. Apakah video ini cukup menarik sehingga membuat Anda ingin terus menontonnya? Jelaskan.
4. Bagaimana penilaian Anda terhadap kejelasan dan keteraturan penyampaian materi di video tersebut?

### Aspek *Organism* – Persepsi dan Proses Internal

1. Menurut Anda, apakah video ini layak digunakan sebagai media pembelajaran utama atau lebih cocok sebagai pelengkap? Mengapa?
2. Apa kesan dan pengalaman belajar yang Anda rasakan setelah menonton video tersebut?
3. Adakah masukan atau saran terkait isi, cara penyampaian, atau tampilan video pembelajaran seperti ini?
4. Apakah ada hal lain yang ingin Anda bagikan mengenai pengalaman belajar menggunakan video pendek?

Stimulus yang digunakan berupa tiga video pendek berdurasi antara 1–3 menit dengan format vertikal, diambil dari karya mahasiswa lain yang sebelumnya menjadi bagian dari tugas akhir. Video tersebut membahas topik-topik yang saling berkesinambungan:

1. Penyebab korosi pada bangunan.
2. Dampak korosi terhadap struktur dan komponen bangunan.
3. Langkah perawatan dan perbaikan bangunan akibat korosi.

Video telah mendapat izin dari pembuatnya serta dosen pembimbing. Sebelum digunakan, video diunduh dari arsip internal program studi dan diunggah ke kanal *YouTube* pribadi peneliti dengan akses terbatas (*unlisted*) untuk memudahkan pemutaran selama sesi penelitian. Wawancara dilaksanakan segera setelah pemutaran video guna memastikan responden dapat menyampaikan tanggapan yang masih segar dalam ingatan mereka. Pertanyaan wawancara disesuaikan secara fleksibel mengikuti alur respons partisipan, sehingga interaksi berlangsung alami namun tetap fokus pada tujuan penelitian. Seluruh proses wawancara direkam dengan persetujuan partisipan. Setelah itu, hasil rekaman ditranskripsi secara verbatim, sementara catatan lapangan dibuat untuk mendokumentasikan ekspresi wajah, bahasa tubuh.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis yang mencakup proses reduksi data untuk menyaring dan merangkum temuan menjadi tema-tema utama, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel ringkasan, serta penarikan kesimpulan yang diinterpretasikan berdasarkan kerangka teori *Stimulus–Organism–Response* dan dibandingkan dengan temuan penelitian sebelumnya. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menerapkan beberapa strategi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari setiap partisipan untuk melihat konsistensi jawaban yang diberikan. Selain itu, dilakukan *member check* dengan cara mengonfirmasi hasil transkrip dan interpretasi data kepada partisipan, sehingga peneliti dapat memastikan bahwa informasi yang tercatat sesuai dengan maksud dan pengalaman yang mereka sampaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan proses wawancara terhadap lima orang responden yang telah menyaksikan video pendek sebagai stimulus pembelajaran, diperoleh berbagai tanggapan. Data hasil wawancara tersebut kemudian dianalisis dan direduksi untuk menyederhanakan informasi serta mengelompokkan jawaban berdasarkan tema yang relevan. Hasil dari proses reduksi data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Reduksi Data

Pedoman Wawancara	Tema/Sub Tema	Hasil Reduksi
Bagaimana kualitas visual dan audio dari video?	Kualitas visual dan audio	Semua responden menyatakan bahwa kualitas gambar, suara, teks, ilustrasi, dan musik sudah jelas dan mendukung materi.

Pedoman Wawancara	Tema/Sub Tema	Hasil Reduksi
Bagaimana pendapat Anda tentang durasi video?	Durasi	Semua responden sepakat bahwa durasi video sudah pas, tidak terlalu panjang atau pendek.
Apakah video menarik dan membuat ingin terus menonton?	Daya tarik visual	Semua menyatakan video cukup menarik karena visual mendukung materi.
Apakah materi disampaikan secara jelas dan terstruktur?	Kejelasan & struktur	Materi disampaikan dengan jelas dan terstruktur, mudah dipahami.
Apakah video dapat digunakan sebagai media pembelajaran inti atau hanya sebagai suplemen?	Fungsi media pembelajaran	2 responden menilai bisa sebagai media inti, 3 lainnya sebagai suplemen.
Apa kesan atau pengalaman belajar setelah menonton video?	Pengalaman belajar	Semua menyampaikan pengalaman belajar positif dan menyenangkan.
Saran terhadap isi, penyampaian, atau tampilan video?	Saran pengembangan	Mayoritas menyarankan penambahan contoh nyata, satu menyatakan sudah cukup.
Hal lain tentang pengalaman belajar dengan video pendek?	Pandangan umum terhadap video pendek	Semua responden menilai video pendek efektif dan menarik untuk pembelajaran.

Setelah dilakukan proses reduksi data, tahap selanjutnya adalah mengelompokkan data berdasarkan tema-tema yang muncul dari hasil wawancara. Proses ini dikenal sebagai analisis tematik, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola makna dari jawaban responden. Hasil analisis tematik ini membantu peneliti memahami persepsi mahasiswa secara lebih mendalam terhadap penggunaan video pendek sebagai media pembelajaran. Adapun hasil analisis tematik tersebut disajikan dalam tabel. Setiap poin kemudian diikuti dengan pembahasan yang dianalisis berdasarkan temuan wawancara, dihubungkan ke teori *Stimulus–Organism–Response (S-O-R)*, dan dibandingkan dengan penelitian terdahulu.

### Kualitas Visual dan Audio

Seluruh responden mengapresiasi kualitas visual dan audio video pembelajaran yang digunakan. Gambar dianggap jelas, warna kontras, dan teks mudah dibaca. Suara narasi terdengar jernih, diiringi musik latar yang tidak mengganggu fokus. Ilustrasi teknis dinilai membantu memahami materi, khususnya bagi mereka yang cenderung belajar secara visual. Dalam kerangka S-O-R, kualitas visual-audio yang baik berfungsi sebagai stimulus yang memudahkan proses atensi dan pengolahan informasi.

Tabel 2. Analisis Kualitas visual dan audio

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Kualitas Stimulus (Video Pendek)	Visual dan audio	"Gambar jelas, suara juga jernih, ilustrasi mendukung."	Video dinilai baik secara teknis; mendukung penyampaian materi

Hal ini mendukung temuan Fiorella & Mayer (2021) yang menyatakan bahwa integrasi visual dan audio yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran multimedia. Menurut ulasan oleh Sablić, Miroslavljević, & Škugor (2021) berbagai karakteristik kualitas video

termasuk fitur audio dan visual telah terbukti korelatif dengan efektivitas pembelajaran, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam konten video edukatif

### Durasi Video

Seluruh responden sepakat bahwa durasi video yang sekitar 3 menit sudah ideal. Durasi tersebut dianggap tidak terlalu singkat sehingga tergesa-gesa, dan tidak terlalu panjang hingga membuat bosan. Pendapat ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa video pendek lebih mampu mempertahankan perhatian audiens. Hal ini menunjukkan bahwa format pendek mampu menciptakan keseimbangan antara efektivitas penyampaian dan keterlibatan audiens. Menurut model S-O-R, durasi memengaruhi sejauh mana stimulus dapat diolah secara penuh sebelum terjadi penurunan atensi.

Tabel 3. Analisis Tematik Durasi Video

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Kualitas Stimulus (Video Pendek)	Durasi	"Durasinya pas, tidak terlalu panjang atau pendek."	Durasi dianggap ideal; tidak membosankan dan tidak terburu-buru

Seluruh responden sepakat bahwa durasi video sekitar 3 menit sudah ideal. Durasi tersebut dianggap tidak terlalu singkat sehingga terasa terburu-buru, namun juga tidak terlalu panjang hingga membuat bosan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa video pendek sangat efektif dalam mempertahankan perhatian audiens. Misalnya, studi dari (Guo, Kim, & Rubin, 2014) menemukan bahwa keterlibatan penonton menurun drastis setelah video berdurasi lebih dari 6 menit, dengan tingkat keterlibatan tertinggi terjadi pada video berdurasi kurang dari 3 menit. Selain itu, penelitian pada konteks *flipped classroom* menunjukkan bahwa video di bawah 5 menit memiliki *engagement rate* signifikan lebih tinggi dibanding video lebih panjang, termasuk peningkatan performa akademik mahasiswa (Zhu et al., 2022).

### Ketertarikan Terhadap Video

Responden merasa video yang disajikan tersebut cukup menarik dan mampu mempertahankan perhatian hingga akhir. Faktor visual, animasi, dan penyampaian narasi menjadi daya tarik utama. Ini menunjukkan bahwa daya tarik visual merupakan komponen penting dalam membentuk persepsi positif terhadap media pembelajaran. Dalam model S-O-R, daya tarik ini menjadi stimulus kuat yang menumbuhkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam belajar.

Tabel 4. Ketertarikan Terhadap Video

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Kualitas Stimulus (Video Pendek)	Ketertarikan terhadap video	"Visual menarik, membuat saya terus menonton."	Video mampu menarik perhatian dan mempertahankan fokus

Penelitian terbaru oleh Sablić, Miroslavljević, & Škugor (2021) dalam kajian mendalam terhadap karakteristik video edukatif menyatakan bahwa fitur visual, termasuk ilustrasi dan animasi, secara signifikan berkorelasi dengan peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif pengguna. Selain itu, studi oleh Tseng (2021) menemukan bahwa penambahan anotasi atau

elemen visual interaktif dalam video secara signifikan meningkatkan *engagement* perilaku dan kognitif mahasiswa meski tidak selalu meningkatkan keterlibatan emosi.

### Kejelasan dan Struktur Materi

Kejelasan dan struktur penyampaian materi juga menjadi hal yang diapresiasi oleh semua responden. Materi disampaikan secara runtut, padat, dan tidak berbelit, yang mempermudah mahasiswa dalam memahami isi video. Ini menunjukkan bahwa kualitas isi merupakan faktor krusial dalam penerimaan informasi. Kejelasan struktur juga mencerminkan kesesuaian desain media pembelajaran dengan prinsip-prinsip komunikasi edukatif.

Tabel 5. Kejelasan dan Struktur Materi

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Struktur Materi	Kejelasan penyampaian	"Materinya jelas dan terstruktur."	Struktur penyampaian dinilai rapi dan mudah dipahami

Penemuan ini disokong oleh ulasan sistematis oleh Sablić, Mirosavljević, & Škugor (2021) berdasarkan 39 artikel terkait pembelajaran berbasis video. Mereka menemukan bahwa fitur visual, teks, dan tanda penting (*signaling*) merupakan karakteristik utama yang mendukung efektivitas pembelajaran dan keterlibatan kognitif pengguna. Selain itu, prinsip pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Fiorella & Mayer (2021) menekankan pentingnya prinsip kohesi dan sinyal, di mana informasi yang disampaikan harus terpilah dengan tepat (*coherence*) dan disajikan dengan penunjuk visual/verbal yang jelas (*signaling*), untuk meminimalkan beban kognitif dan meningkatkan pemahaman materi.

### Fungsi Video: Media Utama atau Pelengkap

Responden menunjukkan pendapat yang bervariasi: sebagian menganggap video cukup untuk dijadikan media pembelajaran inti, sebagian lain menilai masih perlu dilengkapi dengan kegiatan tambahan seperti diskusi, tanya jawab, atau latihan. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap fungsi video pendek bersifat kontekstual dan bergantung pada strategi pembelajaran yang menyertainya.

Tabel 6. Fungsi Video

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Fungsi Pembelajaran	Video sebagai media inti/suplemen	"Bisa jadi media inti, tapi perlu diskusi tambahan."	Ada perbedaan persepsi: sebagian menganggap cukup sebagai media utama, sebagian sebagai tambahan

Pengamatan ini didukung oleh temuan dari studi sistematis oleh Sablić, Mirosavljević, & Škugor (2021), yang menyarankan bahwa penggunaan video dalam skenario *blended learning* (misalnya *flipped classroom*) paling efektif ketika media video dipadukan dengan aktivitas interaktif dan reflektif seperti diskusi kelompok, tugas berbasis aplikasi, dan forum *peer-to-peer*.

### Kesan dan Pengalaman Belajar

Semua responden melaporkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan positif. Mereka merasa lebih mudah memahami materi, tidak merasa jenuh, dan mampu menyerap informasi dalam waktu singkat. Beberapa juga menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri

dan tertarik untuk mengulang video sebagai penguat pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa video pendek tidak hanya diterima secara kognitif melalui proses berpikir, tetapi juga secara afektif melalui perasaan positif dan kenyamanan selama belajar.

Tabel 7. Kesan dan Pengalaman Belajar

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Respons Belajar	Pengalaman belajar	"Menyenangkan, membantu memahami topik."	Video pendek menciptakan pengalaman belajar yang positif

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Kok et al. (2024), yang menunjukkan bahwa video edukatif interaktif dengan nilai tugas (*task value*) tinggi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, kepuasan belajar, dan mengurangi beban kognitif, berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih positif.

### Saran untuk Pengembangan

Sebagian besar responden menekankan pentingnya penambahan contoh nyata, studi kasus, serta ilustrasi konkret agar materi lebih membumi dan aplikatif. Masukan ini memperlihatkan bahwa meskipun video pendek disukai karena ringkas dan mudah diakses, isi yang ditampilkan tetap harus dirancang secara kontekstual. Materi perlu disusun dengan mempertimbangkan keragaman gaya belajar mahasiswa, sehingga tidak hanya informatif tetapi juga relevan dengan pengalaman mereka. Dengan pendekatan tersebut, konten pembelajaran akan lebih efektif, mampu menjangkau audiens yang beragam, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar.

Tabel 8. Saran untuk pengembangan

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Saran dan Evaluasi	Pengembangan isi video	"Perlu ditambah contoh nyata atau studi kasus."	Ada harapan agar video lebih aplikatif dan mudah dibayangkan

Studi dari Sablić, Mirosavljević, & Škugor (2021), dalam tinjauan komprehensif atas 257 artikel tentang video pembelajaran, menemukan bahwa video edukatif yang menyajikan kasus nyata (*concrete cases*) atau ilustrasi kontekstual secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif dan transfer pengetahuan ke situasi nyata dibanding video tanpa konteks riil. Penelitian oleh Seidel et al. (2022) pada bidang pendidikan guru menunjukkan bahwa penggunaan video kasus yang diskenariokan (*scripted video cases*) dengan representasi realistis sangat meningkatkan minat, relevansi personal, dan tantangan kognitif peserta sekaligus mengurangi beban kognitif, khususnya jika konteks disesuaikan dengan budaya dan lingkungan belajar yaitu lebih mendekati mahasiswa pada praktik profesional nyata. Dengan demikian, saran responden mencerminkan kebutuhan untuk menjadikan video pembelajaran lebih konteks-spesifik dan aplikatif, sehingga memperkuat persepsi positif mahasiswa dan memaksimalkan potensi media video pendek sebagai sarana belajar yang efektif.

### Pandangan Umum Terhadap Video

Para mahasiswa secara umum menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan video pendek. Mereka menyebut video pendek sebagai media yang sesuai dengan kebiasaan belajar masa kini yang lebih cepat, fleksibel, dan digital. Video pendek dianggap mampu

menyampaikan informasi secara efektif dengan durasi singkat, menjadikannya media yang relevan dalam era pembelajaran modern.

Tabel 9. Pandangan Umum Terhadap Video

Tema Utama	Sub-Tema	Kutipan Data (Responden)	Makna/Interpretasi
Pandangan Umum	Kelebihan video pendek	"Efektif, menarik, cocok di era digital."	Video pendek disukai karena sesuai dengan karakteristik belajar saat ini

Hal ini didukung oleh penelitian terbaru oleh Wijayanti & Gunawan (2021) yang meneliti pemanfaatan media *short video learning* dalam YouTube. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan video pendek meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kosakata, selama instruksinya disiapkan dengan baik. Selain itu, ulasan sistematis oleh Sablić, Mirosavljević, & Škugor (2021), terhadap 39 artikel mengenai video pembelajaran menyimpulkan bahwa karakteristik video pendek, seperti durasi singkat, visual yang jelas, serta narasi padat berkorelasi positif dengan keterlibatan siswa, fokus belajar, dan efektivitas materi. Dengan demikian, pandangan positif mahasiswa dalam penelitian ini sejalan dengan temuan ilmiah yang menunjukkan bahwa video pendek adalah format media pembelajaran yang adaptif, mudah diakses, dan efektif dalam mendukung proses belajar di era digital.

### SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pendek memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif pada mata kuliah teknis seperti Perawatan Gedung. Kualitas visual dan audio yang baik, durasi singkat yang ideal, serta desain visual yang menarik terbukti menjadi stimulus positif yang memudahkan mahasiswa memahami materi dan mempertahankan perhatian. Kejelasan dan struktur materi yang runtut, ditambah relevansi konten dengan konteks nyata, memperkuat pemahaman dan meminimalkan beban kognitif.

Mahasiswa memberikan respons positif baik secara kognitif maupun afektif, merasa lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar, dan menikmati proses pembelajaran. Meskipun demikian, fungsi video pendek dinilai lebih optimal jika dipadukan dengan metode *blended learning* yang melibatkan aktivitas interaktif lanjutan seperti diskusi, kuis, atau praktik lapangan. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis video meningkat ketika media tersebut diintegrasikan dengan strategi pengajaran yang beragam. Secara keseluruhan, video pembelajaran pendek dinilai sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital saat ini yang mengutamakan kecepatan, fleksibilitas, dan keterlibatan aktif.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar dosen dan pendidik mulai mengintegrasikan video pembelajaran pendek dalam proses perkuliahan, khususnya sebagai pelengkap metode konvensional seperti ceramah atau presentasi *slide*. Penggunaan video sebaiknya disertai dengan aktivitas interaktif, seperti kuis, diskusi kelompok, atau studi kasus, untuk memperkuat keterlibatan mahasiswa dan meningkatkan retensi materi. Bagi pengembang konten, penting untuk menjaga kualitas visual dan audio pada standar tinggi, menggunakan ilustrasi dan animasi yang relevan, serta menyusun materi secara runtut, padat, dan kontekstual. Durasi video yang ideal berkisar antara satu hingga tiga menit agar informasi tersampaikan secara efektif tanpa membebani kognisi mahasiswa. Sementara itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian pada mata kuliah atau bidang lain untuk melihat konsistensi efektivitas video pendek, serta mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh integrasi media ini dengan aktivitas interaktif terhadap hasil belajar jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R. N., Dewi, D. A., & Nurhayati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Dalam Proses Pembelajaran. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 346-352. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.923>
- Arindawati, W. A. (2019). Smartphone dan Pemaknaannya Di Kalangan Kaum Muda Karawang: (Studi Kritis Atas Subjektivitas Pengguna Smartphone). *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*, 4(1).
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). Principles for Reducing Extraneous Processing in Multimedia Learning. Dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006-1013.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014, March). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. In *Proceedings of the first ACM conference on Learning scale conference* (pp. 41-50). <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Iryani, E. (2022). Penerapan media snack video dalam meningkatkan kemampuan speaking mahasiswa bahasa inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 491-497.
- Karunia, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena penggunaan media sosial: Studi pada teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92-104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Kok, X.-F. K., Wang, P., Avnit, K., & Shukla, M. (2024). User Engagement with Interactive Educational Videos: Relations with Task Value, Cognitive Load, and Learning Satisfaction. *Singapore Institute of Technology*. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17426a>
- Mazaimi, Z., & Sary, I. (2023). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Berbasis Video Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 72-79. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.221>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika*, 10(02), 425-436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Sablić, M., Miroslavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video-based learning (VBL)—past, present and future: An overview of the research published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 1061-1077. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>
- Seidel, T., Farrell, M., Martin, M., Rieß, W., & Renkl, A. (2022, November). Developing scripted video cases for teacher education: Creating evidence-based practice representations using mock ups. In *Frontiers in Education* (Vol. 7, p. 965498). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.965498>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tseng, S. S. (2021). The influence of teacher annotations on student learning engagement and video watching behaviors. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 7. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00242-5>
- Wijayanti, A., & Gunawan, Y. B. (2021). Pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media video pendek youtube. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14-24. <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v5i1.637>
- Yuliati, T. (2020). Film Pendek Masyarakat Daerah Pinggir Kota Dumai dengan Penggabungan Teknik Live Shoot dan Motion Graphics. *Informatika*, 12(1), 28-33. <http://dx.doi.org/10.36723/juri.v12i1.203>

Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.

Zhu, J., Yuan, H., Zhang, Q., Huang, P., Wang, Y., Duan, S., Lei, M., Lim, E. G., & Song, P. (2022). The impact of short videos on student performance in an online-flipped college engineering course. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9(1), 327. <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01355-6>