

LAPORAN PRAKTIKUM MANDIRI DALAM BENTUK VIDEO PRESENTASI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI LISAN DI MASA PANDEMI *COVID-19*

Mila Ermila Hendriyani^{1*} Randi Novi²

¹²Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Corresponding author: hendriyani@untirta.ac.id

Abstract:

The purpose of the idea of this paper is to provide an overview of the implementation of practicum independently as a solution to the obstruction of practicum activities in laboratories during the Covid-19 pandemic. Independent practicum activities are designed to develop creativity and oral communication skills through practicum reports which are packaged in a video presentation. Apart from the Covid-19 pandemic case, online learning is a reality that must be faced along with the development of science and technology/communication technology. Pandemic conditions accelerate and force its implementation even with all the limitations. The effects of a pandemic can be felt in almost all areas of life. In the world of education, in particular it has an impact on the implementation of the learning process that must be carried out online and hampers practicum activities. Independent practicum activities can be a solution to these conditions as well as a process that can be designed to develop creativity and oral communication skills. Practicum as an activity that develops scientific application. Practicum implementation can be done by selecting the right practicum theme, competencies that can be developed and evaluation synergy with the content of the practicum that is being carried out. Learning as a communication process, usually only in the form of a presentation. However, presentations that occur online are constrained by the network, so that the presentation is converted into video, besides that with video it can increase the creativity of students. Video media has high potential to help convey information and increase creativity. Oral communication skills can be seen from the use of language, mastery of content, mastery of speaking techniques and appearance, while creativity skills are based on fluency in thinking, flexibility in thinking, elaboration, and originality.

Keywords: creativity, oral communication, practicum reports, video presentations.

Abstrak:

Tujuan dari gagasan tulisan ini adalah untuk memberikan gambaran pelaksanaan praktikum secara mandiri sebagai solusi terhambatnya kegiatan praktikum di laboratorium di masa pandemi covid-19. Kegiatan praktikum mandiri yang dirancang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi lisan melalui laporan praktikum yang dikemas dalam sebuah video presentasi. Terlepas dari kasus pandemi covid-19, pembelajaran daring adalah suatu realita yang harus dihadapi seiring dengan perkembangan IPTEK/teknologi komunikasi. Kondisi pandemi mempercepat dan memaksa pelaksanaannya walaupun dengan serba keterbatasan. Efek pandemi dapat dirasakan hampir di semua bidang kehidupan. Di dunia pendidikan khususnya berimbas pada pelaksanaan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan secara daring dan terhambatnya kegiatan praktikum. Kegiatan praktikum secara mandiri dapat menjadi solusi bagi kondisi tersebut sekaligus sebagai proses yang bisa dirancang untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi lisan. Praktikum sebagai kegiatan yang mengembangkan pengaplikasian keilmuan. Pelaksanaan praktikum dapat dilakukan dengan adanya pemilihan tema praktikum yang tepat, adanya kompetensi yang dapat dikembangkan dan sinergi evaluasi dengan konten praktikum yang dilakukan. Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi, biasanya hanya dalam bentuk presentasi. Namun, presentasi yang terjadi saat daring banyak terkendala oleh jaringan, sehingga presentasi diubah dalam bentuk video, selain itu dengan video dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Media video mempunyai potensi tinggi untuk membantu menyampaikan informasi dan meningkatkan kreativitas. Kemampuan komunikasi lisan dapat dilihat dari penggunaan bahasa, penguasaan isi, penguasaan teknik dan penampilan berbicara, sedangkan kemampuan kreativitas didasarkan atas kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas.

Kata kunci: komunikasi lisan, kreativitas, laporan praktikum, video presentasi.

PENDAHULUAN

Berdasarkan keputusan pemerintah pada tanggal 24 maret 2020 Kemendikbud mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Surat tersebut menjelaskan proses pembelajaran dilakukan secara daring daring/jarak jauh di rumah masing-masing untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan penuh makna bagi pendidik, peserta didik maupun orang tua.

Pembelajaran daring adalah suatu realita yang harus dihadapi seiring dengan perkembangan IPTEK/teknologi komunikasi. Banyaknya platform pembelajaran daring yang dapat diterapkan akhir-akhir ini, mengubah kebiasaan dalam dunia pendidikan. Dikutip dari Arizona (2020) bahwa pembelajaran daring adalah implementasi pembelajaran/ pelatihan jarak jauh yang menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi, seperti internet. Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik, pendidik dan sumber belajarnya yang saling berjauhan atau terpisah namun dapat saling berkolaborasi, berinteraksi atau berkomunikasi.

Kondisi pandemi mempercepat/ memaksa pelaksanaannya walaupun dengan serba keterbatasan (sarana dan prasarana pendukung yang belum merata). Zahrotunni'mah (2020) menyebutkan dampak pandemi akan mempengaruhi perubahan perilaku serta kondisi psikologis secara luas dalam waktu yang panjang, terutama bagi dunia pendidikan seperti penggunaan teknologi yang semula hanya sebagai kebutuhan sekunder, berubah menjadi fasilitas utama dalam mendukung penyampaian informasi pembelajaran.

Imbas pandemi di dunia pendidikan, mengubah pola pembelajaran di kelas yang dilaksanakan secara daring dan praktikum di laboratorium ataupun lapangan menjadi kegiatan praktikum virtual dan mandiri. Kegiatan praktikum menjadi tuntutan, terutama di bidang biologi. Biologi sebagai kajian ilmu yang sangat erat dengan kegiatan praktikum, baik yang dilakukan langsung di alam terbuka hingga laboratorium sebagai implementasi teoritis dalam mengembangkan intelegensi dan keterampilan keilmuannya. Selain itu, kelebihan praktikum dapat membuat peserta didik berlatih secara *trial and error*, dan mengulang kembali kegiatan/tindakan sampai totalitas terampil (Sumiatun, 2013). Melalui kegiatan praktikum dikembangkan ranah psikomotor (terutama), salah satunya adalah kemampuan berkomunikasi dan kreativitas menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan terutama bagi peserta didik calon guru di tengah pandemi.

Komunikasi merupakan sarana penyampaian pesan informasi, dengan adanya komunikasi akan terjalin hubungan sosial. Fitrah manusia sebagai makhluk sosial, tidak lepas dari adanya interaksi antar sesama (Sari dan Erda, 2016). Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi, biasanya hanya dalam bentuk presentasi. Namun, presentasi yang terjadi saat daring banyak terkendala oleh jaringan, sehingga presentasi diubah dalam bentuk video, selain itu dengan video dapat meningkatkan daya kreativitas peserta didik. Menurut Warsita (2013) media video mempunyai potensi tinggi yang efektif untuk menyampaikan informasi maupun dalam menarik minat dan perhatian, serta keterlibatan pengalaman yang berbeda dalam pembelajaran seperti kegiatan praktikum.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari ide/gagasan tulisan ini adalah untuk memberikan gambaran pelaksanaan praktikum secara mandiri sebagai solusi terhambatnya kegiatan praktikum di laboratorium di masa pandemi *covid-19*. Kegiatan praktikum mandiri yang

dirancang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi lisan melalui laporan praktikum yang dikemas dalam sebuah video presentasi

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Praktikum dalam Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring menghubungkan berbagai elemen pendidikan yang saling berjauhan atau terpisah namun dapat saling berkolaborasi, berkreasi dan berinteraksi secara sinergis. Kondisi pandemi memaksa pelaksanaan pembelajaran serba keterbatasan (sarana dan prasarana pendukung yang belum merata). Pandemi menuntut modernisasi pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun praktikum. Dampak pandemi mempengaruhi perubahan psikologis secara luas seperti penggunaan teknologi yang menjadi kebutuhan primer. Pada kegiatan praktikum menuntut adanya kreativitas dan pengembangan kemampuan komunikasi dalam memaparkan hasil dari praktikum yang dilakukan. Melalui kegiatan praktikum dikembangkan terutama ranah psikomotor (Zahrotunni'mah, 2020).

Metode yang tepat dalam merealisasikan pendekatan tersebut adalah eksperimen. Eksperimen merupakan cara penyajian pelajaran dengan melakukan praktikum (Khamidah dan Aprilia, 2014). Pada dasarnya praktikum merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar untuk memantapkan penguasaan materi yang bersifat aplikatif. Melalui kegiatan yang mandiri, terbimbing, dan pemanfaatan sarana praktikum yang optimal diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan baik (Pertiwi, 2013).

Praktikum akan efektif untuk meningkatkan keahlian keterampilan serta sebagai sarana berlatih dalam menggunakan peralatan kerja. Selain itu, praktikum dapat mengembangkan rasa ingin tahu, aktif, kreatif, inovatif, serta menumbuhkan kejujuran ilmiah (Khamidah dan Aprilia, 2014). Melalui praktikum peserta didik mempelajari sains dengan pengamatan langsung terhadap fenomena hingga mekanisme proses sains, mengembangkan sikap ilmiah, melatih keterampilan berfikir ilmiah, menemukan dan memecahkan masalah dan sebagainya. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan praktikum.

Pelaksanaan praktikum dapat dilakukan di Laboratorium ataupun tidak. Menurut Wiyanto (2008), peran Laboratorium sangat penting sebagai tempat untuk mengembangkan keterampilan dasar mengamati atau mengukur dan keterampilan proses lainnya, seperti mencatat data, menarik kesimpulan, berkomunikasi dan kerjasama tim. Selain itu, Laboratorium juga dapat dijadikan sebagai tempat membuktikan konsep yang telah dipelajari. Laboratorium juga menjadi tempat mengembangkan kemampuan berfikir dalam rangka menemukan konsep baru.

Menurut Hasruddin dan Rezeqi (2012), untuk mengetahui keterlaksanaanya kegiatan praktikum dapat dilihat dari: (1) frekuensi praktikum, (2) minat peserta didik, (3) durasi waktu praktikum, dan (4) persiapan hingga pelaksanaan praktikum. Pelaksanaan praktikum pembelajaran daring secara mandiri dapat berjalan secara efektif apabila adanya kreativitas dan prioritas pendidik terhadap praktikum yang akan dilakukan. Beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam pelaksanaan praktikum pembelajaran daring yang dilakukan seperti:

- 1) Pemilihan tema praktikum yang tepat, seperti pemilihan salah satu kegiatan praktikum yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri di rumah. Pemilihan tema akan

mempertimbangkan alat maupun bahan yang dapat disediakan secara kreatif dan mandiri, oleh peserta didik agar praktikum dapat berjalan sesuai dengan cara kerja praktikum.

- 2) Adanya kompetensi yang dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti aspek kreativitas dapat dikembangkan melalui pengembangan cara kerja dan peralatan praktikum yang dapat melatih kreativitas di tengah keterbatasan yang dihadapi. Selain itu, adanya peningkatan kemampuan komunikasi lisan dalam penyampaian terhadap keluasan pemahaman yang diketahui peserta didik.
- 3) Sinergi evaluasi dengan konten praktikum yang dilakukan, seperti penilaian aspek kinerja praktikum dengan kesesuaian panduan diktat praktikum yang dilakukan. Penilaian yang sesuai akan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan pengembangan panduan yang telah diberikan untuk dapat dilakukan secara mandiri.

2. Pentingnya Pengembangan Kreativitas

Sejak dulu manusia terus melakukan kreativitas. Tanpa orang kreatif, tidak adanya pengembangan. Semua orang memiliki kreativitas yang unik. Artinya, setiap orang dapat berpikir dan bertindak kreatif pada bidang masing-masing (Suharnan, 2005). Namun, sekalipun setiap orang berpotensi sesuai bakat kreatifnya. Oleh karena itu, pendidikan bertanggung jawab dalam memandu serta memupuk bakat kreativitas tersebut. Kreativitas sebagai *basic functions thinking* yang berkaitan dengan fungsi dasar manusia dalam berdivergensi dan terus berinovasi.

Kreativitas adalah upaya seseorang yang menciptakan ide-ide baru yang orisinalitas, artinya terus berkreasi membuat hal baru. Intinya ada suatu hal baru atau modifikasi yang lama menjadi sesuatu yang terbaru. Jadi kreativitas ini berkaitan dengan usaha menemukan, menghasilkan ataupun menciptakan hal baru yang dapat lebih bermanfaat. Kreativitas meliputi tiga aspek (1) *ability* yaitu kemampuan mengembangkan dan menemukan hal baru, (2) *attitude* yaitu sikap menerima perubahan baru, (3) *process* yaitu terus-menerus berproses melakukan perbaikan (Warsita, 2013). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kreativitas sebagai sebuah kemampuan, sikap dan proses untuk terus berkreasi membuat hal baru yang dapat berguna bagi kehidupan.

Kreativitas adalah sebuah proses yang tercermin dalam fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir divergen yaitu berfikir kreatif dan terbuka dalam menjajaki berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan masalah. Indikator kreativitas, menurut Munandar (2004) adalah mengembangkan berfikir divergen sebagai operasi mental yang memiliki ciri-ciri antara lain:

- 1) Kelancaran berfikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan berfikir dari ide-ide yang dihasilkan dari gagasan seseorang secara cepat dan kuantitas.
- 2) Keluwesan berfikir (*flexibility*), yaitu kemampuan menghasilkan multi varian ide, dari jawaban maupun pertanyaan, serta memandang suatu masalah dari sudut pandang dan pendekatan yang berbeda-beda untuk mencari alternatif arahan pemikiran.
- 3) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan mengembangkan gagasan dan memperinci objek, atau situasi secara mendetail dan menarik.
- 4) Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan mencetuskan pandangan unik dan asli.

Kreativitas merupakan sebuah proses yang dinamis, artinya tidak berhenti di satu titik, namun potensinya terus berkembang. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes, untuk berada pada tindakan kreatif, perlu melalui beberapa tahap kreativitas. Winardi (1991) mengungkapkan kreativitas dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Orientasi, yaitu kegiatan merumuskan permasalahan untuk dipecahkan dan tindakan yang dipilih menempuh upaya mencari solusi pemecahan masalah.
- 2) Preparasi, yaitu kegiatan mempersiapkan semua bahan yang diperlukan dan mengumpulkan fakta, data dan informasi dalam upaya memecahkan masalah.
- 3) Analisis, yaitu kegiatan menganalisa dan bernalar terhadap semua bahan yang telah dikumpulkan dalam semua aspeknya.
- 4) Ideasi, yaitu kegiatan mengembangkan berbagai alternatif yang tetatif dalam pemecahan masalah.
- 5) Inkubasi, yaitu kegiatan menyeleksi beragam informasi dan mematangkannya, sehingga menjadi pikiran sadar.
- 6) Sintesis, yaitu kegiatan menyatukan dan mengkombinasikan berbagai gagasan, sehingga menjadi sebuah ide baru.
- 7) Verifikasi, yaitu kegiatan mengevaluasi dan memvalidasi bermacam ide yang telah dibuat.

Menurut Warsita (2013) orang yang memiliki kreativitas dengan segala karakteristiknya akan memperoleh keuntungan yaitu: dapat mengembangkan potensi di luar batasan inteligensinya, dapat berprestasi menumbuhkan kompetisi yang sehat dan cepat, dapat efektif menggunakan sumber daya yang dimiliki, dapat menemukan cara baru dan lebih baik untuk memecahkan masalah, dapat meningkatkan pengetahuan dan berkembang di masyarakat, dapat menjaga kesehatan mental dan kualitas proses pembelajaran, dan dapat mempengaruhi kepemimpinan yang aktif.

Cecariyani dan Gregorius (2018) berpendapat bahwa sikap yang dapat meningkatkan kreativitas adalah: siap menghadapi resiko, percaya terhadap pemikirannya, partisipatif aktif dalam pengembangan ide, berbagi informasi dengan orang lain, antusias tinggi, keterbukaan, terus mengupgrade diri, berfikir positif terhadap ide, fokuskan diri pada kreasi, menjabarkan beragam ide, berkolaborasi bersama, tidak ragu saling membantu dan dukungan terhadap ide yang dikerjakan

Munandar (2004) menjelaskan mengenai pentingnya kreativitas, diantaranya: 1) Kreativitas merupakan suatu yang esensial dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia; peranan sekitar sangat menentukan. 2) Pengembangan sumber daya yang berkualitas mampu mengantar Indonesia sejajar dengan negara-negara lain, dalam berbagai yang pada hakekatnya menuntut komitmen dalam penemukenalan bakat unggul dan penumpukan kreativitas dasar yang dimiliki setiap orang sejak dini. 3) Mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru, yang memiliki potensi kreatif-inventif sesuai kebutuhan. pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi. Namun sayangnya penelitian mengenai kreativitas masih sangat kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.

Hasil ungkapan tersebut dan didukung oleh pernyataan ahli tersebut mengenai pentingnya kreativitas, maka penulis tergugah untuk melakukan kajian mengenai kreativitas dengan pendekatannya melalui praktikum pembelajaran daring mandiri pada pembelajaran Biologi. Pada proses praktikum, peserta didik dituntut memainkan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Bukan didominasi oleh otoritas asisten laboratorium maupun pendidik dalam pengembangan *knowlage* yang telah dipelajarinya. Padahal kreativitas dapat berkembang jika tidak ada pengekanan artinya diberi keluasan baik dalam berpikir maupun bertindak. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas adalah melalui penerapan pembuatan laporan hasil praktikum secara mandiri yang melalui video presentasi hasil praktikum.

Kreativitas yang tinggi dalam pembuatan laporan praktikum melalui video menyebabkan seseorang terus mengembangkan ketidakpuasan rasa terhadap apa yang telah dibuatnya. Untuk dapat menarik simpati dan perhatian serta memberikan hasil yang terbaik bagi penikmatnya (penonton). Hal ini didukung oleh Ichsan (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio visual seperti video, dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik dalam proses pengkonstruksian konsep materinya. Oleh karena itu, laporan hasil praktikum yang dimuat melalui video, dapat membuat peserta didik lebih menuangkan beragam ide yang dipadukan dengan aspek estetik dari penyajian presentasi dalam videonya.

Selain itu, ketika praktikum dilakukan di rumah secara mandiri, peserta didik dapat menentukan secara kreatif kesesuaian alat dan pelaksanaan cara kerjanya tidak terbatas dalam sebuah eksperimen di laboratorium. Peserta didik dapat mencari alternatif pengganti alat kerja yang biasanya digunakan di laboratorium dengan alat-alat yang ada di rumah dan sekitarnya, yang memiliki fungsi dan mekanisme kerja yang hampir serupa. Contohnya ketika praktikum Anatomi Fisiologi Manusia dalam pengukuran volume udara pernapasan yang seharusnya menggunakan alat spirometer dapat digantikan dengan pembuatan spirometer sederhana dari drigen bekas yang diberi skala dan dihubungkan ke selang plastik sehingga dapat digunakan untuk mengukur volume pernapasan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahmud (2010) menyatakan bahwa faktor situasional seperti lingkungan atau keadaan yang peserta didik alami dapat mempengaruhi perilaku dalam menyelesaikan problem yang dihadapinya. Pendapat tersebut didukung Retnowati (2015) menyatakan peserta didik dapat diarahkan pada suatu permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan menyelidikinya, serta mendapatkan pementapan konsep sesuai topik masalah yang diberikan.

3. Perlunya Kemampuan Komunikasi Lisan

Menurut Hardjana (2003) secara etimologis komunikasi berasal dari kata *communio/ communion* (cum: berarti bersama dengan, dan *umus*: berarti satu) yang berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan. Perihal tersebut perlu adanya sebuah usaha dan kerja, maka kata tersebut bermakna tukar menukar, membicarakan, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, dan sebagainya. Oleh karena itu, komunikasi mempunyai makna pemberitahuan/ pembicaraan. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi antar orang satu dengan lainnya. Komunikasi dapat berjalan baik bila lingkungan

sekitarnya timbul saling pengertian, artinya apabila kedua belah pihak (pengirim dan penerima) dapat saling memahami pesannya (Widjaja, 2000).

Seseorang dalam aktivitas kesehariannya tidak lepas dari bersosialisasi dan berkomunikasi (Hariko, 2017). Begitu pula dengan peserta didik di kelas, perlu memiliki keterampilan komunikasi lisan dalam pembelajaran agar dapat mengekspresikan pemikiran/gagasan mereka secara lisan langsung kepada pendidik maupun temannya. Komunikasi di kelas merupakan komunikasi interpersonal yang dapat berlangsung satu arah atau dua arah, bergantung pada *feed back* yang diterimanya (Miftah, 2009). Jika peserta didik pasif, maka implikasi pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam proses pendidikan di sekolah yang berlangsung di kelas merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dinilai efektif apabila adanya penyaluran informasi/ pesan yang dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut Suharto (2005) mengungkapkan bahwa pada dasarnya keterampilan berkomunikasi lisan adalah kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analisis yang dikemas dalam bahasa sebagai media untuk menyalurkan ide/ gagasan. Artinya, seseorang yang memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik akan memerlukan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analisis, sehingga ide/ gagasan yang diungkapkan menjadi lebih berkualitas. Tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman makna atau mengubah persepsi dan bahkan perilaku seseorang. Komunikasi tidak hanya bentuk penyampaian informasi/ pesan, tetapi juga dilakukan sebagai upaya pembentukan suatu makna serta mengemban harapan-harapannya (Ruslan, 2003). Oleh karena itu, komunikasi berperan dalam menentukan efektivitas koordinasi kerja untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Marhaeni (2009) unsur-unsur komponen komunikasi terdiri dari:

- 1) Komunikator (*Communicator*) sebagai sumber asal informasi menjadi dasar dalam penyampaian pesan untuk memperkuat informasi. Sumber dapat berupa orang, lembaga, buku, dan dokumen, ataupun sejenisnya.
- 2) Pesan (*message*) sebagai seperangkat lambang kebermaknaan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan mempunyai tema yang dapat mengubah sikap dan tingkah laku komunikan.
- 3) Saluran (*channel*) sebagai tempat berlalunya pesan dari komunikator ke komunikan.
- 4) Komunikan sebagai pihak penerima pesan. Tugas seorang komunikan tidak hanya menerima pesan, tetapi juga menganalisis hingga menafsirkan makna pesan tersebut.
- 5) Umpan Balik (*feedback*) sebagai penentu keberlanjutan atau berhentinya komunikasi, dan dapat bersifat positif ataupun negatif.
- 6) Gangguan (*noise*) sebagai hambatan dalam kelancaran penyampaian pesan, baik yang bersifat teknis maupun semantic.

Dalam proses komunikasi tidak selalu semua komponen tersebut muncul. Prasyarat minimal adanya komunikator, pesan, dan komunikan.

Adapun indikator untuk mengukur kemampuan komunikasi lisan menurut Noviyanti (2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Merespon suatu pernyataan atau persoalan.
- 2) Mengajukan pertanyaan.

- 3) Menyelesaikan suatu permasalahan.
- 4) Menyampaikan gagasan secara lisan.
- 5) Memilih cara yang tepat dalam menyampaikan penjelasannya.
- 6) Menyajikan penyelesaian suatu permasalahan.
- 7) Menjelaskan kesimpulan yang diperolehnya.
- 8) Menggunakan lambang matematis secara lengkap dan tepat.

Kemampuan komunikasi lisan dipengaruhi beberapa faktor, yang dikategorikan dalam dua kelompok, yakni sebagai inhibitor dan aktivator. Faktor yang menghambat (inhibitor) dalam proses pembelajaran yakni anteseden berupa lingkungan kelas yang tidak mendukung keaktifan peserta didik seperti pendidik yang tidak memberikan kesempatan untuk aktif dan tidak dalam menghargai keterampilan peserta didik serta adanya kecenderungan pengejekkan temannya yang aktif saat pembelajaran, sedangkan Faktor yang mendukung (aktivator) tingginya komunikasi lisan peserta didik di kelas adalah adanya sikap respek pendidik terhadap siswa dan lingkungan kelas yang mendukungnya (Ningsih *et.al.*, 2017). Pada pembelajaran daring komunikasi terjadi secara tidak langsung melalui berbagai platform *learning management sistem* seperti *google meet*, *google classroom* dan sebagainya, dengan berbagai keterbatasan hambatan jaringan yang ada, menjadi penyampaian informasi dan pemahaman akan pesan yang disampaikan menjadi terhambat. Oleh karena itu melalui video pembelajaran penyampaian pesan verbal dapat tersampaikan secara lebih menarik dibandingkan yang hanya menggunakan tulisan.

Pendapat tersebut didukung oleh Daryanto (2010) yang menyatakan bahwa pemrosesan pemerolehan informasi akan lebih besar melalui medium visual (penglihatan) dan auditori (pendengaran), dalam hal ini melalui video pembelajaran, sebab tingkat retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika indra penglihatan dan pendengarannya digunakan dalam menyerap informasi pembelajaran. Oleh sebab itu, media video dapat menjadi alternatif untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik agar menumbuhkan pemahaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Pemanfaatan Video sebagai Media Presentasi Laporan Praktikum

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga makna pesan informasi yang ingin disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh informasi yang disampaikan pendidik sehingga materi lebih meningkatkan pemahaman dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik. Manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan pedoman dalam pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018).

Arsyad (2007) menjelaskan penggunaan media di dalam proses belajar mengajar yaitu: dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, dapat meningkatkan perhatian yang menimbulkan motivasi dan interaksi belajar, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, selain itu dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik.

Daryanto (2010) menyatakan bahwa video merupakan media penyampaian sinyal audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Menurut Zabidi (2019)

menerangkan bahwa materi akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan video pembelajaran, karena melalui video peserta didik tidak hanya mendengar materi seperti ketika pendidik menjelaskan tanpa media. Video dapat memvisualkan materi secara nyata, karena dengan video akan menampilkan gambar, gerakan dan suara layaknya melihat objek asli yang memberikan peraga. Pendapat tersebut menerangkan bahwa melalui video sebagai media audio visual yang dapat membantu menyampaikan materi yang sulit menjadi lebih mudah dipelajari.

Menurut Sadiman (2011) kelebihan media video diantaranya: (1) dapat menarik perhatian, (2) dapat merekam dengan menyiarkan informasi dalam jumlah besar penonton, (3) dapat menghemat waktu dan diputar berulang, (4) dapat mengamati objek lebih dekat objek yang bergerak atau objek berbahaya, (5) dapat diatur keras lemahnya suara dan disisipi komentar, (6) dapat memproyeksi dan membekukan gambar untuk diamati seksama, (7) dapat disesuaikan penyajian kontrasnya sesuai tempat. Meskipun memiliki beberapa kelebihan, media video juga memiliki kelemahan yaitu: (1) perhatian penonton sulit dikuasai, (2) sifat komunikasinya bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan umpan balik dalam bentuk yang lain, (3) kurang menampilkan detail dari objek secara sempurna, (4) perlu peralatan yang kompleks dan mahal.

Kegiatan pelaporan hasil praktikum dapat lebih menarik ketika berbasis audio visual yang dapat memfasilitasi beragam gaya belajar dan penyampaian informasi verbal yang dilakukan. Laporan yang semula hanya menggunakan portofolio berupa tulis tangan, karena tuntutan modernisasi pendidikan dan kondisi pandemi yang berdampak pada perubahan tatanan sistem pendidikan, laporan hasil praktikum dapat dikomunikasikan secara lisan melalui video presentasi yang dapat melatih kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Aspek yang dapat dievaluasi dari video presentasi laporan praktikum sama halnya dengan laporan pada umumnya ditambah dengan adanya aspek pengukuran kreativitas dan kemampuan komunikasi lisan. Aspek yang diamati dan dinilai dari video tersebut adalah:

- 1) Pendahuluan: terdiri dari latar belakang, tujuan dan manfaat praktikum yang dilakukan (aspek ini dapat melatih komunikasi lisan dari *problem solving* peserta didik dalam merespon suatu persoalan dan penyelesaian masalah yang sesuai)
- 2) Dasar Teori: terdiri dari kajian-kajian teoritis pendukung penyelesaian praktikum yang dilakukan. (aspek ini dapat melatih komunikasi lisan dari penyajian gagasan-gagasan pendukung dalam menyelesaikan permasalahan)
- 3) Metode: terdiri dari penjabaran alat dan bahan yang digunakan dan cara kerja praktikum yang dilakukan (aspek ini melatih kreativitas dalam pemilihan efisiensi alat dan bahan yang digunakan dalam mendukung cara kerja praktikum yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan yang tersedia di lingkungan sekitar)
- 4) Hasil dan Pembahasan: terdiri dari pemaparan hasil percobaan yang telah dilakukan dan diintegrasikan sesuai dengan tinjauan teori yang telah diketahui (aspek ini dapat melatih komunikasi lisan dalam menganalisis dan berfikir secara logis dan sistematis untuk mendukung argumentasi verbal dari praktikum yang telah dilakukan).
- 5) Penutup: terdiri dari simpulan dan saran dari praktikum yang dilakukan dalam menjawab tujuan praktikum sesuai hasil yang praktikum yang telah dilakukan (aspek ini dapat melatih aspek komunikasi lisan dalam menjelaskan kesimpulan yang telah diperoleh)

Selain aspek tersebut menurut Tyaningsih (2016) dalam mengukur video presentasi dalam aspek kemampuan komunikasi lisan dapat diamati penggunaan bahasa, penguasaan isi, penguasaan teknik dan penampilan berbicara, sedangkan aspek kreativitas didasarkan atas kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas (Munandar, 2004).

KESIMPULAN

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam mengkreasikan sesuatu hal yang baru, kreativitas dapat diukur melalui aspek kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas, sedangkan kemampuan komunikasi lisan sebagai kemampuan menyampaikan informasi yang bermakna untuk mengukurnya dapat dilihat dari aspek penggunaan bahasa, penguasaan isi, penguasaan teknik dan penampilan berbicara. Kedua hal tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan praktikum mandiri yang dapat menjadi alternatif pelaksanaan kegiatan praktikum di masa pandemi ini. Praktikum memiliki urgensi yang tinggi dalam pengaplikasian ilmu yang telah dimiliki. Melalui video presentasi sebagai alternatif penilaian laporan hasil praktikum dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi lisan peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arizona, Kurniawan. *et.all.* (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5 (1): 64-70.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Cecariyani, Shera Aske & Gregorius G. S. (2018). Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten prank Yudist Ardhana). *Jurnal Prologia*, 2 (2): 495-502.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ichsan, I. Z., Rusdi & Nurmasari S. (2017). Hasil Belajar Sistem Saraf Menggunakan Film Pendek. *Jurnal Pendidikan Biologi (Biosfer)*. 10 (2): 49-59
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi intrapersonal dan komunikasi interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hasruddin dan Rezeqi, S. (2012). Analisis Pelaksanaan Praktikum Biologi dan Permasalahannya di SMA Negeri SeKabupaten Karo. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(1): 17-32.
- Khamidah, N & Aprilia, N. (2014). Evaluasi Program Pelaksanaan Praktikum Biologi Kelas XI SMA Se-Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta Semester II TahunAjaran 2013/2014. *Jurnal JUPEMASI-PBIO*, 1(1): 5-8.
- Mahmud. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Marhaeni, Fajar. (2009). *Ilmu komunikasi teori dan praktek*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

- Ningsih, D. A. P., Legowo, E., & Hidayat, R. R. (2017). Peningkatan Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa sebagai Fungsi dari Teknik Instruksi Diri. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(3): 86-96.
- Noviyanti, S. (2013). Penerapan Pembelajaran Missouri Mathematics Project pada Penerapan Kemampuan komunikasi Lisan Matematis Siswa Kelas VIII. Online: <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASHf1de/c0fe599f.dir/doc.pdf>, diakses tanggal 20 November 2020.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1): 171-187.
- Pertiwi, R.I. (2013). Persepsi Mahasiswa tentang Penyelenggaraan Praktikum pada Pendidikan Tinggi Terbuka Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 4(1): 45- 56.
- Retnowati, Nova., Sudarti & Subiki. (2015). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Kurikulum 2013 terhadap Hasil Belajar dan Berfikir Kritis Siswa Kelas VII SMP di Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 4(2): 128-134.
- Ruslan, Rusadi. (2003). *Metode penelitian public relations dan komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sari, Z. O., & Erda A. S. (2016). Pentingnya Kreativitas dan Komunikasi pada Pendidikan Jasmani dan Dunia Olahraga. *Jurnal Olah raga Prestasi*, 12 (1): 97-110.
- Sadiman, A.S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sumiatun, S. (2013). Analisis mutu pembelajaran praktikum kebidanan sebagai upaya peningkatan pencapaian kompetensi program studi diploma iii kebidanan stikes maharani malang. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1): 78-93.
- Tyaningsih, Ratna Yulis. (2016). Keterampilan Komunikasi Lisan Calon Guru Matematika Pada Mata Kuliah Proses Belajar Mengajar (MK PBM). *Jurnal Math Educator Nusantara*, 2(1): 55-66.
- Warsita, Bambang. (2013). Kreativitas dalam Pengembangan Media Video/Televisi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 13 (2): 85-99.
- Widjaja. (2000). *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Bina Aksara.
- Winardi (1991) *Kreatifitas dan Teknik-Teknik Pemikiran Kreatif Dalam Bidang Manajemen*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Wiyanto. (2008). *Menyiapkan Guru Sains Mengembangkan Kompetensi Laboratorium*. Semarang: UNNES Pres.
- Zabidi, Ahmad. (2019). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2): 128-144.
- Zahrotunni'mah. (2020). Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, 7(3): 247-260.