

sabudin jurnal

by Sabudin Jurnal

Submission date: 21-Apr-2021 09:03PM (UTC+0700)

Submission ID: 1565625412

File name: jurnal_sabudin.pdf (659.1K)

Word count: 1855

Character count: 12020

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN SOFTWARE VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X TKTL 1 DI SMKN 1 SIDOARJO

Sabudin¹⁾, Cindy Cahyaning Astuti^{2*)}

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Jl. Majapahit 666B Sidoarjo

¹⁾sabudin1998@gmail.com, ^{2*)}Cindy.cahyaning@umsida.ac.id

Absrak - Pencipta teknologi sesuai dengan esensinya dilakukan untuk memudahkan dan membantu kegiatan hidup manusia, seperti dalam proses belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video pada mata pelajaran simulasi digital. Penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran yang dikembangkan dengan *software* videoscribe yang memiliki fitur animasi tangan yang sedang menulis atau menggambar sesuatu yang ada di layar seperti tangan sipembuat yang melakukannya sendiri, serta bisa membantu siswa lebih fokus dan tidak bosan saat proses belajar mengajar agar penyajian materi bisa tersampaikan ke siswa. Metode penelitian yang diterapkan menggunakan R&D dengan menggunakan model 4-D atau *four D*. Pengembangan video pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli media dengan presentase kevalidan 80% dengan kategori "Layak" dan dari ahli materi dengan presentase kevalidan 90% dengan kategori "Sangat Layak", diketahui bahwa produk tersebut mendapatkan kategori "Layak dan Sangat Layak" dan bisa digunakan oleh siswa untuk belajar maupun guru dalam proses pembelajaran dikelas.

Kata kunci : *Simulasi Digital, Software Videoscribe, Video Pembelajaran.*

Abstrack - In accordance to its essence, the creator of technology is done to facilitate and assist human life activities, such as in the learning process. The purpose of this study was to determine the feasibility of video learning media in digital simulation subjects. This research resulted in a learning video produk developed with videoscribe software that features hand animation writing or drawing something on the screen, such as the hand of the maker doing it himself, and can help students focus more and not get bored during the teaching and learning process so that the presentation of material can be conveyed to students. The research method applied uses R&D using a 4-D or four D model. The development of this learning video has been validated by media experts with a validity percentage of 80% in the "Eligible" category and from material experts with a 90% validity percentage with the "Very Appropriate" category. "it is known that the product is in the category of" Appropriate "and can be used by students for learning as well as teachers in the learning process in class.

Kata kunci : *Digital Simulation, Videoscribe Software, Video Learning.*

I PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah kejuruan yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu, karenanya pendidikan kejuruan harus dekat dengan dunia kerja. Karena pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu tentang standar pendidikan nasional, tujuan penyelenggaraan SMK adalah bahwa "pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja dalam mengembangkan sikap profesional". SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apalagi terjun dalam dunia kerja, (Arif Rifai & Barnawi, 2012). Kesadaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa SMK dengan

kurikulum 2013 (K-13) sudah menerapkan mata pelajaran simulasi digital dengan target siswa mampu memahami sistem koding dalam program komputer untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan.

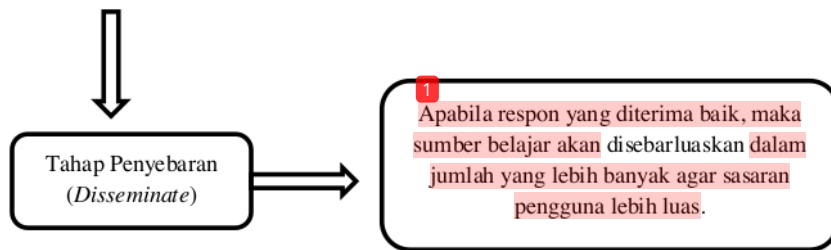
Mata pelajaran Simulasi Digital merupakan salah satu dari mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum (K-13). Kurikulum ini membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar yang kuat untuk berkembang dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kemajuan teknologi. Berhasil atau tidaknya pembelajaran simulasi digital disekolah salah satunya di lihat dari hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Simulasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Kesadaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mempermudah mencari dan mendapatkan informasi. Hal tersebut membuat manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Dengan kemajuan teknologi penggunaan media memiliki banyak manfaat salah satunya dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan, akan tetapi masi ada banyak sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya di sekolah menengah kejuruan. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan, (A. Pribadi, 2017). Hal tersebut bisa dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, atau mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar, suara, dan beberapa animasi sebagai ilustrasi kejadian dari materi yang dipelajari dengan harapan dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik. Media video dalam proses belajar mengajar dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Kualitas suatu proses pembelajaran selain dipengaruhi oleh model pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Media video pembelajaran merupakan suatu alat untuk membuat peserta didik lebih memahami materi yang di ajarkan guru di sekolah. Serta media video pembelajaran juga dapat membuat belajar lebih menarik dan komunikasi yang lebih menengkan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif, serta mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama proses belajar (Fauzi, A & Yulkifli, 2013). Berdasarkan pengertian tersebut maka proses komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik. Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar, media video pembelajaran bisa juga sebagai sumber belajar bagi para peserta didik.

II METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan menggunakan pendekatan model 4-D atau *four D* model yaitu *Definisi, Design, Develop*, dan *Dissiminate* Sugiyono (2010). Prosedur pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Endang Mulyatiningsih, 2011).





Gambar 1 Tahapan 4 D

Define, Pada tahap awal ini adalah peneliti melakukan analisis materi, analisis peserta didik, dan merumuskan tujuan pembelajaran. agar peneliti bisa membuat media yang di kembangkan sesuai dengan yang di analisis. *Design*, pada tahap ini adalah peneliti membuat rancangan awal atau rancangan produk yang disesuaikan dengan kerangka isi hasil analisis materi, dan peserta didik seperti gaya belajar siswa yang dimiliki setiap siswa. Sebelum itu peneliti mengumpulkan materi dan di desain dalam media pembelajaran bentuk video yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran agar pembelajaran dari materi tersebut bisa tersampaikan dengan baik ke siswa sesuai tujuan pembelajaran. *Developmen*, tahap ini perancangan yang telah dilakukan kemudian di validasi kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi. Validasi ini menggunakan lembar penilaian agar mampu mengukur nilai produk atau media yang telah di kembangkan kemudian di terapkan ke siswa. *Disseminate*, pada tahap ini peneliti akan menerapkan langsung ke siswa jika saat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi memberikan skor yang tinggi. Jika hasil yang di dapat dari hasil penerapan ke siswa sangat bagus atau respon siswa baik maka media tersebut sangat layak dan akan dipersebarluaskan.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas hasil dan pengembangan media. Prosedur penelitian dan pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran simulasi digital menggunakan pengembangan perangkat lunak 4D. Model 4D memiliki 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pembahasan meliputi perencanaan dan pengembangan video pembelajaran. Pembahasan penyajian data hasil validasi, analisis data validasi, dan hasil kelayakan video pembelajaran yang di kembangkan.

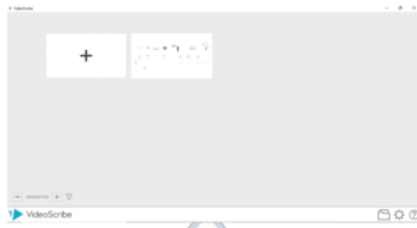
1. Tahap *Define*

Tahap *Define* dimulai dengan kegiatan analisis berbagai aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan video pembelajaran. Tahap analisis awal peneliti melakukan observasi pada kelas X pada saat proses belajar mengajar. Dari hasil observasi peneliti melihat ketidak sesuaian peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung yaitu peserta didik lebih banyak berbicara di belakang dan tidak fokus pada pelajaran yang di sampaikan oleh guru tersebut. Selain observasi pada kegiatan pembelajaran guna mengatahui kondisi dalam kelas. Peneliti juga melakukan analisis pada silabus dan sumber belajar yang digunakan. Menganalisis silabus bertujuan untuk menentukan KI dan KD yang digunakan serta menentukan konsep pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dan peneliti memilih KI dan KD.

2. Tahap *Design*

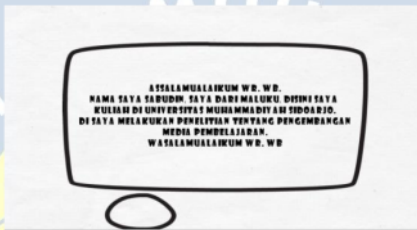
Setelah tahap persiapan selesai dan data diperoleh, barulah peneliti melakukan tahapan yang kedua yaitu *design*. Tahap *design* bertujuan menyiapkan software atau aplikasi untuk *design* objek, *design* pembuatan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah produk yang dilanjutkan dengan validasi oleh dosen pembimbing dan validasi ke ahli. Dibawah ini merupakan hasil dari storyboard perancangan/design video pembelajaran yang di kembangkan :

- a) Pada tampilan pertama *splash screen*.



Gambar 4.1 Tampilan *splash screen*

- b) Pada menu utama, merupakan halaman utama dari video pembelajaran ini. Pada halaman ini terdapat beberapa identitas saya yaitu nama, asal, tempat kuliah, dan tujuan.



Gambar 4.2 Tampilan menu utama

- c) Pada tampilan ini terdapat awal isi materi.



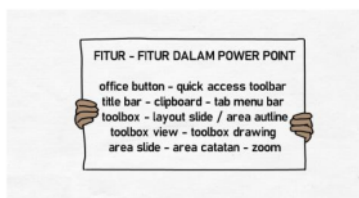
Gambar 4.3 gambar awal materi

- d) Pada tampilan ini terdapat penjelasan atau pengertian dari isi materi.



Gambar 4.4 Tampilan penjelasan isi materi

- e) Pada tampilan ini berisi penjelasan fitur-fitur yang ada di isi materi tersebut.



Gambar 4.5 Tampilan penjelasan fitur-fitur isi materi

3. Tahap *Develop*

Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang dapat dijalankan pada handphone dengan sistem operasi android. Proses pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi diantaranya yaitu software *videoscribe 2.3.0* utama digunakan dalam pengembangan video pembelajaran untuk animasi tulis tangan dan lainnya. Setelah itu proses pengembangan kembali dilakukan dengan memvalidasi media untuk mengetahui apakah media yang sudah dibuat oleh peneliti mendapatkan revisian atau tidak. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli, dan hasil terperinci seperti berikut :

Tabel 1 Hasil validasi ahli media dan ahli materi

NO.	Instrumen Perangkat	Presentase	Keterangan
1.	Ahli Media Akbar Wiguna, M.Pd	80%	Media dapat digunakan tanpa revisi
2.	Ahli Materi Nurfarida Ilmianah, S.Kom, MT.	90%	Materi dapat digunakan dengan revisi

4. Tahap *Disseminate*

Hasil akhir produk dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar nantinya, dan disebarkan saat proses pembelajaran saat di kelas maupun daring. Akan tetapi pada penelitian ini, tahap *Disseminate* tidak dilakukan dikarenakan batasan yang diambil hanya pada sebatas kelayakan media dan kondisi wabah covid-19 yang tidak memungkinkan melakukan hal tersebut.

IV KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan model 4-D yang telah melewati tahapan tersebut. Video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan software *videoscribe* yang di mana media pembelajaran tersebut terdapat animasi di dalamnya seperti fitur materi, fitur gerakan tangan yang sedang menulis yang bisa membantu siswa fokus dalam pembelajaran. Sedangkan untuk hasil pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital mendapatkan nilai presentase dari ahli media 80% dengan kategori "Layak" sedangkan nilai presentase dari ahli materi 90% dengan kategori "Sangat Layak" dan bisa digunakan oleh siswa untuk proses belajar mengajar.

Referensi

- [1]. Benny A. Pribadi. 2017. Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- [2]. Endang Mulyatiningsih. (2011). Riset Terapan. Yogyakarta :
- [2]. Firdausi, Arif. Rifai & Barnawi. (2012). Profil Guru SMK Profesional. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- [3]. Resta, L. I., Fauzi, A. & Yulkifli. 2013. Pengaruh Pendekatan Pictorial Riddle Jenis Video Terhadap hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Inkuiri Pada Materi gelombang Terintegrasi Bencana Tsunami.
- [4]. Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.



sabudin jurnal

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



eprints.uny.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On