

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERGERAK SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI PERUBAHAN MAKNA BAGI MAHASISWA JBSI

Adinda Laili Ramadani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Adinda.19077@mhs.unesa.ac.id

Yuniseffendri

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yuniseffendri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki maksud untuk membantu pengajar dan mahasiswa dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dibuat dengan mudah dan menyenangkan. Maka dengan itu, peneliti menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* yang dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan. Dengan metode pengembangan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Analisis digunakan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa terkait media pembelajaran. Desain digunakan untuk merancang naskah materi dan merancang konsep media video pembelajaran. Pengembangan digunakan untuk membuat produk yaitu berupa video hasil. Implementasinya adalah menggunakan uji-uji dan tes. Sedangkan pada tahap evaluasi digunakan untuk membuat revisi akan video. Peneliti memulai dengan menganalisis kebutuhan mahasiswa yang dilakukan dengan menyebar angket kebutuhan mahasiswa, lalu merancang video serta naskah materi, lalu masuk ke proses pembuatan video, untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan video pembelajaran maka media video pembelajaran di uji dengan uji validitas, angket respon mahasiswa, serta soal tes. Dengan uji-uji tersebut maka diperoleh hasil dari uji validitas yang diuji oleh validator ahli media dan validator ahli materi memperoleh hasil 71,31% dan dikategorikan layak untuk menjadi media video pembelajaran. Lalu untuk angket respon mahasiswa mendapatkan hasil presentase 93,98% dan dikategorikan sangat baik. Dan yang terakhir adalah soal tes yang memperoleh hasil rata-rata kelas sebesar 94,84 yang dapat dikategorikan sangat mudah untuk dipahami.

Kata Kunci: Pendidikan, Penelitian Pengembangan, Media, *VideoScribe*, Perubahan Makna

Abstract

This research has the intention of helping teachers and students understand the material by using learning media that can be made easily. So with that, researchers use the Sparkol VideoScribe application which can be used for all levels of education. With the ADDIE development method, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation, researchers begin by analyzing student needs, then designing videos and material scripts, then entering the process of making videos, to determine the validity, effectiveness, and practicality of learning videos, learning video media tested by validity test, student response questionnaire, and test questions. With these tests, the results obtained from the validity test obtained a result of 71.31% and were categorized as feasible to become learning videos, learning video media tested by validity test, student response questionnaire, and test questions. With these tests, the results obtained from the validity test obtained a result of 71.31% and were categorized as feasible to become learning videos. Then for the student response questionnaire, the percentage results were 93.98% and categorized as very good. And the last one is the test questions which get a class average result of 94.84 which can be categorized as very easy to understand.

Keywords: Education, Research and Development, media, *VideoScribe*, Change of Meaning.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan akan selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan dan wujudnya akan bermacam-macam termasuk dalam media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan pasti membutuhkan media pembelajaran. Menurut

(Hamka, 2018) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat atau perangkat yang digunakan untuk menunjang dan membantu kegiatan pembelajaran. Dengan adanya

teknologi, perkembangan media pembelajaran dan penunjang pendidikan lainnya akan semakin mudah dan praktis.

Menurut Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. selain itu terdapat pengertian penelitian pengembangan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2015: 164) mengemukakan pendapat mengenai pengertian penelitian dan pengembangan yakni metode penelitian yang ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya menjadi lebih baik. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*. Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran video. Agar manusia lebih mudah dalam bidang pembelajaran, penelitian pengembangan terus dilakukan setiap tahun. Penelitian pengembangan adalah satu penelitian yang bertujuan untuk dapat memberikan atau menghasilkan *output* yaitu produk baru yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran baik dari segi keefektifan, kepraktisan, penghematan waktu dalam menjelaskan, serta menunjang siswa dalam hal memahami materi. Pada tahun 1990-an hingga awal 2000, media pembelajaran yang digunakan hanyalah kapur putih dan papan tulis hitam. Namun, dengan teknologi yang ada, sekarang manusia dapat memanfaatkannya. Media pembelajaran berkembang dengan cepat dan memudahkan pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran di antaranya yaitu media pembelajaran visual, audio, bahkan audio visual. Dengan visual kita dapat menggunakan salah satunya adalah *PowerPoint* yang dapat membantu dalam menjelaskan materi yang ada. Dengan audio kita dapat menggunakan rekaman suara atau podcast tentang pengetahuan yang berkolerasi dengan materi yang sedang diajarkan. Sedangkan dengan media pembelajaran audio visual kita dapat menggunakan video bersuara ataupun animasi. Media pembelajaran audio visual dapat juga dengan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe*.

Aplikasi *Sparkol VideoScribe* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaannya menghasilkan sebuah produk video animasi dengan memasukkan gambar, tulisan, bahkan audio yang menarik dan dapat diunduh dari media lokal komputer maupun didapatkan dari internet. Audio

yang diunduh juga dapat direkam melalui aplikasi *VideoScribe* sendiri. *Sparkol VideoScribe* ialah salah satu aplikasi lunak yang hasil produknya adalah video animasi bergerak. Menurut (Octavianingrum, 2016) *VideoScribe* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan dalam membuat desain animasi dengan latar belakang putih yang sangat mudah dan menarik. Dapat juga menggabungkan beberapa video yang di dalamnya terdapat peta konsep, beberapa gambar dan audio yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat ataupun mengamati pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran animasi *Sparkol VideoScribe*.

Dalam media pembelajaran *VideoScribe* ini bentuk animasinya yang menggunakan gambar tangan yang bergerak untuk menulis dan menggambar animasi. Aplikasi *VideoScribe* sendiri memiliki beberapa karakteristik yaitu meskipun dalam bentuk mindmap aplikasi ini dapat menyajikan teks, gambar, dan audio yang dapat diimpor dari luar aplikasi maupun dapat merekam suara dalam aplikasi *VideoScribe*. Akan tetapi dengan berbagai fitur yang ada tidak membuat *VideoScribe* ini menjadi rumit untuk dipahami. Karena pada realitanya, fitur yang ada di *VideoScribe* dapat dengan mudah dipelajari karena terdapat penjelasan pada fiturnya sehingga memudahkan dalam penggunaan. Dengan menggunakan aplikasi *VideoScribe* proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. *VideoScribe* mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mahasiswanya lebih tertarik untuk mengamati video sehingga fokus dalam pembelajaran. Hasil dari *VideoScribe* sendiri nantinya dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri. Dalam penggunaannya, *VideoScribe* dapat digunakan bagi semua jenjang pendidikan. Baik dari Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi. Di perguruan tinggi, *VideoScribe* dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi dosen sesuai dengan materi rancangan perkuliahan.

Berdasarkan hasil kebutuhan siswa, sejumlah 10 orang membutuhkan media pembelajaran *VideoScribe*. Kebutuhan tersebut didasarkan pada media pembelajaran yang ada sebelumnya yaitu buku ajar dan *PowerPoint*.

Dalam Bahasa Indonesia, kata dapat berubah atau bergeser makna selaras dengan kebutuhan. Kata dapat berubah atau bergeser maknanya dalam kurun waktu yang singkat maupun dalam waktu yang lama. Tarigan (2015:78) mengemukakan bahwa perubahan makna seringkali bersamaan dengan perubahan sosial yang disebabkan oleh peperangan, perpindahan penduduk, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, ekonomi, budaya, dan faktor lainnya. Dalam perubahan makna terdapat beberapa macam bentuk perubahan makna. Mulai dari generalisasi, spesialisasi, ameliorasi, peyorasi, sinestesia, asosiasi,

dan metafora. Penelitian yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan *VideoScribe* yang dalamnya akan menampilkan materi Perubahan Makna yang terdapat pada mata kuliah Semantik untuk Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam materi Perubahan Makna akan dijelaskan pengertian Perubahan Makna dan macam dari Perubahan Makna. Dengan menggunakan aplikasi *VideoScribe* diharapkan dapat membantu pemahaman terkait materi Perubahan Makna khususnya untuk mahasiswa JBSI UNESA.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yakni sebuah video animasi bergerak *Sparkol VideoScribe*. Dalam mengembangkan video media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono, model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Dalam metode pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yang dilalui yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Spesifikasi atau kegiatan serta hasil akan dijabarkan sebagai berikut. **Analyze (Analisis)**, pada tahap ini akan diawali dengan menganalisis media pembelajaran bagi mahasiswa JBSI. Mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa JBSI terkait perkuliahan materi Perubahan Makna agar mendapatkan kebutuhan spesifikasi video materi Perubahan Makna. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan klasifikasi kebutuhan materi Perubahan Makna serta menganalisis data hasil angket kebutuhan mahasiswa. **Design (Desain)**, tahapan desain diawali dengan merancang spesifikasi produk yang susunannya adalah pembukaan, isi, dan penutup. Durasi video pembelajaran sekitar 5-10 menit. Selanjutnya adalah menyusun *storyboard* berdasar pada spesifikasi produk: (a) membuat naskah materi Perubahan Makna, (b) membuat *setting* dengan latar waktu, tempat, dan suasana, (c) menyiapkan *background* dan rekaman suara materi Perubahan Makna. Hasil yang didapat adalah spesifikasi produk video pembelajaran. **Development (Pengembangan)**, pada tahapan ini peneliti melakukan desain dalam aplikasi *VideoScribe*. Merancang gambar dan animasi dalam video pembelajaran *VideoScribe*. Lalu menginput rekaman suara ke dalam aplikasi *VideoScribe*. Setelah itu menyatukan video hasil dengan *background* yang telah disiapkan. Tahap akhir dalam bagian ini adalah melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi serta melakukan perbaikan atas masukan sesuai hasil dari validasi. Hasil pada tahap ini adalah video pembelajaran dan

lembar hasil validasi. **Implementation (Implementasi)**, Implementasi dalam tahap ini adalah melakukan uji coba kepada mahasiswa JBSI UNESA dengan hasil nilai angket dan tes. **Evaluation (Evaluasi)**, tahap terakhir adalah tahap evaluasi dengan cara menganalisis hasil implementasi video pembelajaran *VideoScribe*, melakukan evaluasi terkait hasil implementasi video pembelajaran serta melakukan revisi akhir dengan hasil dari tahap ini adalah video akhir. Subjek uji coba penelitian ini adalah mahasiswa JBSI UNESA angkatan 2021 A sejumlah 36 mahasiswa dengan rincian 34 Perempuan dan 2 Laki-Laki.

Data dan sumber data yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Dalam prosedur pengembangan video pembelajaran, data yang digunakan adalah proses pengembangan video pembelajaran dan sumber data diperoleh dari lembar *check list*.
- b. Dalam validasi video pembelajaran, data yang digunakan adalah validasi media kepada ahli media dan validasi materi kepada ahli materi dan sumber data diperoleh dari lembar hasil angket validasi.
- c. Dalam keefektifan video pembelajaran, data yang digunakan adalah uji tes kepada mahasiswa dan sumber data diperoleh dari lembar hasil soal tes.
- d. Dalam kepraktisan video pembelajaran, data yang digunakan adalah angket respon mahasiswa dan sumber data diperoleh dari lembar hasil angket respon mahasiswa.

Dalam penelitian pengembangan, data dapat dikumpulkan menggunakan beberapa macam teknik. Teknik penelitian pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

a. Check List

Untuk mengetahui perkembangan proses pengembangan video pembelajaran materi Perubahan Makna pada mahasiswa JBSI UNESA menggunakan lembar *check list*. Dalam lembar yang disiapkan, peneliti akan memberikan cek (√) di tiap respon sesuai dengan pengamatan.

b. Validasi

Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *VideoScribe* dalam materi Perubahan Makna pada mahasiswa JBSI UNESA menggunakan lembar validasi. Pada tahap ini, peneliti memberikan lembar angket validasi kepada validator ahli. Dalam penelitian ini, peneliti membagi menjadi dua validator ahli. Diantaranya yaitu validator ahli materi dan pembelajaran serta validator ahli media.

c. Tes

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *VideoScribe* dalam materi Perubahan Makna pada mahasiswa JBSI UNESA menggunakan tes. Pada tahap ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh mahasiswa guna melihat pemahaman terkait

video pembelajaran tentang Perubahan Makna yang telah ditonton dan dipahami.

d. Angket

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *VideoScribe* dalam materi Perubahan Makna pada mahasiswa JBSI UNESA menggunakan angket respon mahasiswa. Dalam angket terdapat beberapa ajuan pertanyaan yang digunakan untuk melihat tingkat respon mahasiswa setelah melihat video pembelajaran tentang Perubahan Makna yang telah ditonton.

Analisis penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran. Data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis secara kualitatif yakni data hasil dari *check list*. Sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif adalah data hasil dari angket validasi, angket respon siswa, serta tes dengan menggunakan rumus ssebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Hasil akhir

f = Total data

n = Total ideal

Dengan kategori yang dijelaskan sebagai berikut:

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan data hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah. Yang akan dipaparkan adalah hasil dari proses pengembangan video pembelajaran *VideoScribe* dengan metode ADDIE dan juga kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan media video pembelajaran *VideoScribe* dengan metode ADDIE.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ada pada bab sebelumnya, hasil dari penelitian memiliki jawaban yaitu:

1. Proses Pengembangan Video Pembelajaran dengan Metode ADDIE

Proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode ADDIE Dick dan Carry mulai dilakukan pada bulan Februari 2023. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang dapat menunjang pengembangan. Tahapan dalam ADDIE berupa *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

a. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap awal ini dilakukan pengumpulan informasi, wawancara dan identifikasi data kebutuhan mahasiswa JBSI 2021. Sebelumnya angket kebutuhan disebar kepada 10 mahasiswa JBSI guna mendapatkan hasil indentifikasi kebutuhan mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam kuesioner yang telah dibagikan, hasil yang diperoleh adalah mahasiswa JBSI membutuhkan media video pembelajaran guna mempermudah mahasiswa dalam memahami dan mempelajari materi.

b. *Design* (Desain)

Pada tahap perencanaan dilakukan proses perancangan spesifikasi produk dan membuat *storyboard* video pembelajaran.

1. Merancang Spesifikasi Produk

Proses merancang produk dimulai dari pembukaan, isi, dan penutup. Durasi dalam video berjumlah 8 menit dengan terdiri dari pembukaan, pengenalan materi Perubahan Makna, penjelasan terkait perubahan makna, serta penutup. Dalam tahap ini akan merumuskan tujuan pembelajaran setelah mengetahui kebutuhan mahasiswa JBSI UNESA. Berdasarkan analisis pada tahapan sebelumnya, maka dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut:

- Melalui video pembelajaran *VideoScribe* dengan metode ADDIE, mahasiswa dapat mengetahui dan memahami pengertian Perubahan Makna
- Melalui video pembelajaran *VideoScribe* dengan metode ADDIE, mahasiswa dapat mengetahui dan memahami macam-macam Perubahan Makna
- Melalui video pembelajaran *VideoScribe* dengan metode ADDIE, mahasiswa dapat mengetahui dan memahami contoh dari Perubahan Makna

Selanjutnya, setelah merumuskan tujuan maka peneliti membuat kisi-kisi instrumen yang kemudian dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar identifikasi kebutuhan mahasiswa, lembar validasi, dan lembar angket respon mahasiswa. Lembar identifikasi kebutuhan mahasiswa digunakan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang disajikan. Dan lembar angket respon mahasiswa

digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.

2. Membuat *Storyboard* video pembelajaran

Berikut tahapan penyusunan *storyboard* video pembelajaran:

a. Membuat naskah materi Perubahan Makna

Tahap awal dengan mengumpulkan referensi materi terkait Perubahan Makna. Dimulai dari jurnal tentang pengertian, macam, dan contoh dari Perubahan Makna. Setelah itu, mempersiapkan bahan materi dari pembukaan sampai akhir.

b. Membuat *setting* dengan latar waktu, tempat dan suasana

Menentukan *setting* yang akan dilaksanakan. Pengerjaan video dilaksanakan di rumah dengan ruangan yang kosong dan hening agar suara yang masuk tidak bising.

c. Menyiapkan *backsound* dan rekaman suara materi Perubahan Makna

Backsound dapat di unduh dari *platform* resmi yang ada. Pada *backsound* peneliti menggunakan lagu Lofi yang ada hanya instrumen saja. Kegunaan dari *backsound* ini adalah untuk menambah kesan menyenangkan dan agar tidak monoton.

No	Langkah	Keterangan
1.	Merancang konsep	Membuat durasi 1 menit pembukaan, 5 menit inti materi, 1 menit penutup
2.	Mencari referensi materi	Mencari dalam jurnal-jurnal terkait perubahan makna
3.	Menentukan <i>setting</i>	Tempat: rumah Waktu: malam Suasana: hening

c. *Development* (pengembangan)

Pengembangan dilaksanakan dengan menyiapkan bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam video. Seperti pengertian Perubahan Makna, macam-macam Perubahan Makna, hingga contoh dari Perubahan Makna.

1) Pengertian

Dalam Bahasa Indonesia, kata dapat berubah atau bergeser makna selaras dengan kebutuhan. Kata dapat berubah atau bergeser maknanya dalam kurun waktu yang singkat maupun dalam waktu yang lama. Perubahan makna merupakan suatu proses perubahan atau pergeseran dari satu makna ke makna yang lain. Tarigan mengemukakan bahwa perubahan makna kerap kali bebarengan dengan perubahan social

seperti peperangan, perpindahan penduduk, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, ekonomi, sosial dan budaya dan faktor lainnya. Makna kata dapat berubah atau mengalami pergeseran seiring dengan perkembangan waktu bergantung kepada faktor perubahannya. Terdapat beberapa faktor penyebab perubahan makna. Faktor tersebut adalah (a) perkembangan ilmu dan teknologi, (b) perkembangan sosial dan budaya, (c) perbedaan bidang pemakaian, (d) adanya asosiasi, (e) pertukaran tanggapan indra, (f) perbedaan tanggapan, (g) pengistilahan, (h) proses gramatikal, dan (i) pengembangan istilah (Chaer, 2009: 131-140).

(a) Perkembangan Ilmu dan Teknologi

Perkembangan dalam bidang ilmu dan teknologi dapat menyebabkan terjadinya perubahan makna sebuah kata (Chaer, 2009: 131). Ulman (dalam Pateda. 2010: 167) menjelaskan bahwa perubahan makna karena faktor kebutuhan kata baru dapat dijelaskan dari segi kebutuhan pemakaian mahasa. Seiring dengan perubahan zaman, manusia harus menghadapi hal yang baru. Tiap kata yang biasanya hanyalah mempunyai makna yang sederhana, namun setelah diteliti lagi dapat mengalami banyak perubahan makna.

(b) Sosial dan Budaya

Perkembangan dalam bidang sosial kemasyarakatan dapat menyebabkan terjadinya perubahan makna, sebuah kata yang pada mulanya bermakna "A" lalu berubah menjadi "B" atau "C" (Chaer, 2009: 132). Menurut Djajasudarma (2009: 80) lingkungan masyarakat dapat menyebabkan perubahan makna suatu kata. Kata yang dipakai di lingkungan tertentu belum tentu sama maknanya dengan kata yang dipakai di lingkungan ini. Faktor perkembangan sosial dan budaya mempeengaruhi perkembangan perubahan makna yang terdapat di masyarakat. Kata yang ada dalam lingkungan tertentu mungkin tidak sama dengan makna kata yang ada di lingkungan lainnya.

(c) Perbedaan Bidang Pemakaian

Menurut Chaer (2009:134) setiap bidang kehidupan atau kegiatan memiliki kosakata sendiri yang hanya dikenal dan digunakan dengan makna tertentu dalam bidang tersebut. Dalam bidang pertanian terdapat kata seperti *benih*, *panen*, *menggarap*, *menabur*, *membajak*, *pupuk*, dan *hama*. Dalam bidang pendidikan di sekolah terdapat kata-kata *murid*, *ujian akhir*, *guru*, *menyontek*, dan *menghapal*. Kata-kata yang terdapat dalam bidang-bidang tersebut yaitu pertanian dan pendidikan dulunya hanya

digunakan dalam lingkup bidangnya saja. Namun sekarang kata tersebut dapat digunakan untuk bidang lain, pemakaian sehari-hari, dan menjadi kosakata umum. Maka dari itu, kata-kata tersebut dapat memiliki makna baru selain makna aslinya. Misalnya kata *menggarap* yang berasal dari bidang pertanian dengan segala macam derivasinya, seperti tampak dalam frase *menggarap sawah, tanah garapan, dan petani penggarap*, kini banyak juga digunakan dalam bidang-bidang lain dengan makna „mengerjakan“ seperti tampak pada frase *menggarap skripsi, menggarap usul para anggota, menggarap generasi muda, dan menggarap naskah drama*.

(d) Terdapat Asosiasi

Menurut Chaer (2009: 135) adanya asosiasi adalah hubungan atau pentautan maknanya dengan makna yang digunakan pada bidang asalnya. Djajasudarma (2009: 85) berpendapat bahwa perubahan makna akibat asosiasi adalah hubungan antarmakna asli (makna di dalam lingkungan tempat tumbuh semula kata yang bersangkutan) dengan makna yang baru (makna di dalam lingkungan tempat kata itu dipindahkan ke dalam pemakaian bahasa). Makna asosiasi dapat dihubungkan dengan waktu atau peristiwa, makna asosiasi dapat pula dihubungkan dengan tempat atau lokasi, dan makna asosiasi dapat pula dihubungkan dengan tanda (gambar) tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa faktor perubahan makna dengan adanya asosiasi merupakan perpindahan makna pada kata-kata yang digunakan diluar bidangnya, dari makna asalnya yang sudah di sepakati di bidang barunya. Muncul kata yang bermakna baru tersebut dipengaruhi oleh adanya suatu hal atau peristiwa yang berhubungan dengan kata tersebut. Contoh kata *amplop* yang mempunyai arti awal yaitu sampul surat. Tetapi sekarang ketika kita akan menghadiri sebuah perayaan pernikahan dan sejenisnya, kemudian seorang teman bertanya “kamu kasih *amplop* berapa?” maka asosiasi kita bukan lagi *amplop* yang berfungsi sebagai sampul surat, tetapi *amplop* yang berisi uang sumbangan terhadap acara tersebut.

(e) Pertukaran Tanggapan Indera

Menurut Djajasudarma (2009: 81) berpendapat bahwa *sinestesi* merupakan istilah yang digunakan untuk perubahan makna akibat pertukaran indra (*sinestesi/sun=*

sama dimakna akibat pertukaran tanggapan indra). Kata *sinestesi* berasal dari bahasa Yunani *sun* (sama) di tambah *aisthetikos* (nampak). Chaer (2009: 136) juga berpendapat bahwa ada lima alat indra yang masing-masing mempunyai fungsi untuk menangkap gejala-gejala. Misalnya, rasa pahit, getir, dan manis harus ditanggapi oleh alat perasa lidah. Rasa panas, dingin, dan sejuk harus ditanggapi oleh alat perasa pada kulit. Dari beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pertukaran tanggapan indra: pencium, peraba, perasa, pendengaran, penglihatan masing-masing memiliki fungsi yang berbeda satu sama lain. Indra pencium menggunakan hidung sebagai alat mencium bau, indra peraba menggunakan tangan sebagai alat peraba, indra perasa menggunakan lidah sebagai alat pengecap, indra pendengaran menggunakan telinga sebagai alat pendengaran, indra penglihatan menggunakan mata sebagai alat untuk melihat. Adapun terjadinya kasus pertukaran tanggapan indra, sudah banyak terjadi di dalam penggunaan bahasa. Contoh pada kata *manis* yang biasanya dapat dirasakan melalui indra perasa/pengecap yaitu lidah, mengalami pertukaran dengan indra penglihatan seperti tampak pada kalimat “wanita itu *manis* sekali”. Contoh lain misalnya kata *tajam* dalam kalimat “matakku *tajam* bagaikan elang”, indra penglihatan mengalami pertukaran dengan indra peraba, karena *tajam* dapat dirasakan dengan meraba. Gejala *Sinestesia* tersebut sudah banyak terjadi dalam pemakaian bahasa Indonesia secara umum. Contoh lain yaitu *kata-katanya sungguh pedas, sedap dipandang, suaranya enak didengar*, dan lain-lain.

(f) Perbedaan Tanggapan

Chaer (2009: 137) berpendapat bahwa setiap unsur leksikal atau kata sebenarnya secara sinkronis telah mempunyai makna leksikal yang tetap. Namun karena pandangan hidup dan ukuran dalam norma kehidupan di dalam masyarakat maka banyak kata yang menjadi memiliki nilai rasa yang “rendah”, kurang menyenangkan. Selain itu juga ada yang memiliki nilai rasa “tinggi” atau yang menyenangkan. Kata yang nilainya *merosot* menjadi rendah ini lazim disebut *peyoratif*, sedangkan yang nilainya naik menjadi tinggi disebut *amelioratif*. Perkembangan pandangan hidup yang biasanya sejalan dengan perkembangan

budaya dan kemasyarakatan dapat memungkinkan terjadinya *peyoratif* dan *amelioratifnya* sebuah kata. Menurut Djajasudarma (2009: 83) makna kata dapat mengalami perubahan akibat tanggapan pemakai bahasa. Perubahan tersebut cenderung ke hal-hal yang menyenangkan atau ke hal-hal yang sebaliknya, tidak menyenangkan.

Dari beberapa pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa perubahan makna yang dipengaruhi adanya perbedaan tanggapan dikarenakan adanya dua hal atau dua pandangan di dalam kehidupan masyarakat, yang di masing-masing hal tersebut mempunyai nilai rasa yang saling bertolakbelakang. Kedua nilai rasa tersebut yaitu nilai rasa yang rendah atau hal yang kurang menyenangkan (*peyoratif*), dan nilai rasa tinggi atau hal yang menyenangkan (*amelioratif*). Pandangan pemikiran masyarakat satu ke masyarakat lain berbeda sehingga timbul perbedaan tanggapan anara ke arah menyenangkan yaitu *amelioratif*, atau ke arah yang kurang menyenangkan yaitu *peyoratif*. Contoh urutan kata *cuci tangan* yang dahulu dihubungkan dengan kegiatan mencuci tangan setelah bekerja atau makan. Kini gabungan kata tersebut mempunyai makna tidak bertanggung jawab di suatu persoalan atau tidak mau ikut campur karena kegiatannya membahayakan diri sendiri.

(g) Adanya Penyingkatan

Chaer (2009: 138) berpendapat bahwa dalam bahasa Indonesia ada sejumlah kata atau ungkapan yang karena sering digunakan, maka tanpa diucapkan atau dituliskan secara keseluruhan, orang akan mengerti maksudnya. Oleh karena itu, kemudian orang lebih banyak menggunakan singkatannya saja daripada menggunakan bentuk utuhnya. Contoh, dikatakan ayahnya telah *berpulang*, tentu maknanya adalah ayahnya telah meninggal dunia atau berpulang ke Rahmatullah. Terdapat singkatan lain misalnya *dok* yang berarti dokter, *kep* yang berarti kapten, serta bentuk akronim seperti *asdos* atau asisten dosen, *satpam* untuk satuan pengamanan dan lain-lain. Penyingkatan bukanlah suatu peristiwa perubahan makna yang terjadi sebab makna atau konsep itu tetap. Gejala penyingkatan ini terjadi pada perubahan bentuk makna atau bentuk-bentuk yang sudah dipendekan.

(h) Pengembangan Istilah

(Chaer, 2009: 139) berpendapat bahwa salah satu upaya dalam pengembangan atau pembentukan istilah baru adalah dengan memanfaatkan kosakata bahasa Indonesia yang ada dengan jalan memberi makna baru, entah dengan menyempitkan makna tersebut, meluaskan, maupun memberi arti baru sama sekali. Misalnya kata *papan* yang semula bermakna lempengan kayu (besi) tipis, kini diangkat menjadi istilah *perumahan*. Kata *sandang* yang semula bermakna *selendang* kini diangkat menjadi istilah untuk makna pakaian. Contoh lain, perubahan makna sebagai akibat usaha dalam pembentukan istilah seperti kata-kata *canggih*, *gaya*, *tapak*, *paket*, *menanyakan*, *menggalakan*. Perubahan makna tersebut timbul sebagai akibat perkembangan istilah dari zaman ke zaman yang terus berubah.

a. Macam-Macam Perubahan Makna

Terdapat 7 macam Perubahan Makna dalam Semantik, diantaranya yaitu:

a) Generalisasi atau perluasan makna

Generalisasi atau perluasan merupakan bentuk perubahan yang diakibatkan oleh makna yang awalnya hanya memiliki satu makna saja namun seiring dengan berkembangnya waktu makna dapat memiliki beberapa makna. Generalisasi yang dimaksud dengan perubahan makna meluas adalah yang pada awalnya hanya memiliki 'makna' karena beberapa faktor sehingga menjadikannya memiliki makna-makna lain.

b) Spesialisasi atau penyempitan makna

Spesialisasi atau penyempitan makna merupakan suatu proses pergeseran makna yang pada mulanya memiliki banyak makna sekarang berubah hanya memiliki satu makna atau mengalami penyempitan. Perubahan menyempit yang dimaksud adalah gejala yang terjadi pada sebuah kata yang pada mulanya mempunyai makna yang cukup luas, kemudian berubah menjadi terbatas hanya pada sebuah makna saja. Sebagai contoh kata sarjana dulu digunakan untuk menyebut orang yang cerdas, pandai tetapi sekarang hanya digunakan untuk menyebut orang yang sudah lulus dari perguruan tinggi.

c) Ameliorasi atau peninggian makna

Proses ini terjadi ketika makna berubah menjadi lebih tinggi maknanya. Sehingga dapat dikatakan bahwa makna sebelumnya hanya berupa makna yang memiliki pengertian yang negatif saja. Namun ketika mengalami perubahan makna, makna tersebut menjadi tinggi nilainya. Perubahan makna ameliorasi adalah suatu proses perubahan makna, yang pada mulanya memiliki makna lebih rendah daripada makna sekarang. Atau dengan kata lain

makna baru lebih tinggi atau lebih baik daripada makna dahulu. Asosiasi yaitu perubahan makna yang terjadi karena adanya persamaan sifat sehingga suatu kata atau istilah dapat dipakai untuk pengertian lain. Dalam bahasa Arab perpindahan makna yang dimaksud adalah ketika dua kata berbeda dengan makna sama berubah menjadi makna berbeda.

d) Peyorasi atau penurunan makna

Berlawanan dengan ameliorasi, proses perubahan makna peyorasi adalah proses yang terjadi ketika makna mengalami penurunan makna. Sehingga maknanya menjadi kurang menyenangkan atau kurang bermutu.

e) Sinestesia

Sinestesia berasal dari bahasa Yunani *sun* yang artinya 'sama' dan *aisthetikos* artinya 'nampak'. Pada jenis ini makna mengalami perubahan akibat tanggapan dua indera. Contohnya seperti perubahan dari indera penglihatan ke indera pendengaran.

f) Asosiasi

Asosiasi yaitu perubahan makna yang terjadi karena adanya persamaan sifat sehingga suatu kata atau istilah dapat dipakai untuk pengertian lain. Dalam bahasa Arab perpindahan makna yang dimaksud adalah ketika dua kata berbeda dengan makna sama berubah menjadi makna berbeda. Asosiasi merupakan proses perubahan makna yang terjadi akibat perubahan sifat. Dalam hal ini, satu kata dapat menjadi makna yang ganda.

g) Metafora

Proses ini terjadi ketika pemakaian kata tertentu untuk objek atau konsep yang berdasarkan dengan persamaan atau kias.

2) Contoh dari Macam Perubahan Makna

a) Generalisasi

"Dita merupakan mahasiswa 'jurusan' Pendidikan Olahraga," pungkasnya.

Kata *jurusan* dulunya hanya digunakan untuk bidang transportasi. Namun sekarang kata *jurusan* juga dapat berkembang dalam bidang pendidikan atau akademik. Kata *jurusan* dalam contoh tersebut mengalami proses generalisasi makna. Karena mengalami perubahan makna dari khusus ke umum.

b) Spesialisasi

"Haryo merupakan seorang *sarjana*," cetusnya.

Kata *sarjana* yang dulunya digunakan untuk menyebut orang yang cerdas, akan tetapi sekarang digunakan untuk orang yang lulus dari perguruan tinggi. Kata *sarjana* dalam contoh tersebut mengalami proses spesialisasi makna. Karena mengalami perubahan makna dari umum ke khusus.

c) Ameliorasi atau peninggian makna

Ibnu memberikan cincin kepada *istrinya* sebagai bukti ikatan cinta mereka berdua

Kata *istri* lebih baik artinya daripada kata *bini*. Kata *istri* dalam contoh tersebut mengalami proses peninggian makna. Karena makna berubah menjadi lebih tinggi maknanya. Sehingga dapat dikatakan bahwa makna sebelumnya hanya berupa makna yang memiliki pengertian yang negatif saja. Namun ketika mengalami perubahan makna, makna tersebut menjadi tinggi nilainya.

d) Peyorasi

"Perempuan itu menangis di tengah jalan sejak satu jam yang lalu," ujar lelaki itu.

Kata *perempuan* lebih rendah maknanya daripada *wanita*. Kata *perempuan* dinilai lebih rendah artinya daripada kata *wanita*. Kata *perempuan* dalam contoh tersebut mengalami proses penurunan makna. Karena makna tersebut mengalami proses yang terjadi ketika makna mengalami penurunan makna. Sehingga maknanya menjadi kurang menyenangkan atau kurang bermutu.

e) Sinestesia

"Pengetahuan dalam bidang sastra membantu saya dalam *menajamkan* makna puisi," katanya.

Kata *menajamkan* pada kalimat di atas berarti *membuat jelas makna* yang berkaitan dengan penglihatan. Sedangkan pada makna yang lain, kata *menajamkan* berarti *tajamnya pisau* yang jika mengenai kulit akan terasa sakit.

f) Asosiasi

"Sebelum jadi Gubernur, saya pernah *duduk* di parlemen," kata salah satu anggota dewan.

Kata *duduk* merupakan contoh dari asosiasi karena mengalami perubahan makna akibat dari persamaan sifat. Kata *duduk* pada kalimat di atas merupakan pengertian dari *menjabat*. Akan tetapi, mulanya kata *duduk* berarti meletakkan pantat di kursi dengan posisi yang sudah ditentukan.

g) Metafora

"Dalam *dunia maya* terdapat berbagai macam akun yang dapat kalian ajak untuk berinteraksi."

Frasa *dunia maya* pada kalimat di atas merupakan contoh perubahan makna jenis metafora. *Dunia maya* dalam kalimat tersebut memiliki makna bentuk media elektronik yang dapat digunakan untuk komunikasi dalam jaringan.

Dalam membuat video pembelajaran pada umumnya dibagi menjadi tiga tahap. Ketiga tahap tersebut adalah tahap pra produksi, produksi, dan pasca sarjana.

a. Pra Produksi

Ketika awal tahap pra produksi dilakukan kegiatan awal sebelum pembuatan media video pembelajaran melalui metode ADDIE. Di tahap ini peneliti akan melakukan kegiatan berikut:

- 1) Mencari referensi video pembelajaran yang menggunakan *Videoscribe* seperti di aplikasi *Youtube*.
- 2) Merancang konsep video pembelajaran *VideoScribe*.
- 3) Merancang naskah materi Perubahan Makna.
- 4) Membuat konsep desain video pembelajaran.

Mendesain video pembelajaran.

b. Produksi

Pada tahap ini akan dilaksanakan pembuatan video pembelajaran dalam materi Perubahan Makna yang berdurasi 7 menit.

c. Pasca Produksi

Pada proses pembuatan video pembelajaran dilakukan proses penyempurnaan media video interaktif yang melibatkan validator ahli. Dalam hal ini validator ahli media dan validator materi sudah ditentukan. Untuk validator ahli materi adalah Bapak Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd. Alasan memilih beliau adalah karena beliau memiliki latar belakang dalam penggunaan media pembelajaran. Sedangkan untuk validator media adalah Bapak M. Rois Abidin, S.Pd., M.Pd. untuk pemilihan beliau didasari pada beliau adalah seorang ahli dalam bidang ilustrasi, penggunaan animasi, dan juga dosen Desain Komunikasi Visual. Berikut merupakan komentar dan saran dari validator.

Tabel 4.3 Komentar dan Saran Validator

No	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran
1	Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd.	Dosen JBSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video dipersingkat dan diberi gambar yang menarik 2. Kalimat yang digunakan diringkas. 3. Durasi video dikurangi 4. Kalimat diperbesar
2	M. Rois Abidin, S.Pd.,M.Pd.	Dosen DKV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibuat berseri 2. Sebaiknya diedit dengan baik 3. Teks diperbesar

d. Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan perbaikan video dengan proses validasi. Setelah itu, maka dapat diperoleh komentar dan saran dari validator ahli media dan ahli materi. Setelah evaluasi selesai maka dilakukan uji validitas lagi guna mengetahui penilaian terkait media pembelajaran.

No.	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran
1.	Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd.	Dosen JBSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video sudah lebih singkat 2. Kalimat sudah ringkas
2.	M. Rois Abidin, S.Pd.,M.Pd.	Dosen DKV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks sudah lebih jelas

d. *Implemetation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap video pembelajaran. Tahap ini juga dilakukan untuk melihat apakah video sudah sesuai atau tidak. Kekurangan video pembelajaran pada tahap ini adalah video pembelajaran terlalu monoton sehingga perlu adanya tambahan animasi gambar yang berwarna agar tidak hanya warna monokrom saja.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan proses penyempurnaan media video interaktif karena media sudah valid, praktis, dan efektif. Maka dari itu, media video pembelajaran dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah melalui banyak proses uji coba.

2. Kualitas Video Pembelajaran

Kualitas video pembelajaran dinilai dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut penjabaran dari masing-masing bagian.

a. Kevalidan Video Pembelajaran

Kevalidan media dilihat berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil dari validasi menunjukkan kelayakan dapat digunakan untuk proses pembelajaran materi Perubahan Makna. Dalam proses validasi mulanya dibuatkan susunan angket validasi yang digunakan untuk penilaian validator ahli.

Setelah pembuatan angket validasi, peneliti juga memberikan skor dari 1 – 5 untuk standar penilaian. Adapun skor yang disajikan yaitu sebagai berikut:

- a) 4 = Sangat Baik
- b) 3 = Baik
- c) 2 = Cukup Baik
- d) 1 = Kurang Baik

Dengan kriteria kategori kevalidan video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kriteria Kategori Kevalidan Video Pembelajaran

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan penilaian dari validasi yang dilakukan oleh validator ahli maka dapat melakukan perhitungan presentasi sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{37}{65} \times 100\% = 56,92\%$$

Hasil yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli validasi media adalah 56,92%

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari validasi yang dilakukan oleh validator ahli maka dapat melakukan perhitungan presentasi sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{30}{35} \times 100\% = 85,71\%$$

Hasil yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli validasi materi adalah 85,71%.

Sehingga jumlah keseluruhan dari validator ahli media dan materi dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{56,92+85,71}{2} \times 100\% = 71,31\%$$

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kategori kelayakan dari video pembelajaran *VideoScribe* dalam materi Perubahan Makna dengan presentase sejumlah 71,31%. Sehingga video pembelajaran dapat dikatakan layak.

b. Keefektifan Video Pembelajaran

Keefektifan dapat dilihat melalui soal tes yang dibagikan setelah mahasiswa menonton video pembelajaran. Berdasarkan perolehan

jumlah total maka dapat dirumuskan rata-rata nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah keseluruhan data}}{\text{Total jumlah data ideal}} \times 100 = \frac{3130}{3300} \times 100 = 94,84$$

Rata-rata total perolehan skor adalah 94,84 dengan kategori skor sangat bagus. Dalam tabel di atas terdapat beberapa mahasiswa yang mendapatkan nilai 10 dikarenakan mahasiswa tersebut hanya berhasil menyebutkan sejumlah 3 macam saja. Lalu terdapat mahasiswa yang hanya memperoleh nilai 0 karena mahasiswa tersebut tidak berhasil menjawab semua soal tes yang diberikan. Sebagian besar mahasiswa dapat menjawab soal tes yang diberikan sehingga dapat dikatakan video pembelajaran mudah dipahami.

c. Kepraktisan Video Pembelajaran

Kepraktisan dapat dilihat dari angket respon mahasiswa. Angket diberikan untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran. Berdasarkan kategori di atas, dengan presentase sebesar 93,98% maka video pembelajaran *VideoScribe* dapat dikategorikan sebagai sangat mudah untuk dipahami.

Mahasiswa merasa bahwa penggunaan media pembelajaran seperti *VideoScribe* sangat mudah dipahami dan layak untuk dijadikan sebagai video pembelajaran. Kaidah bahasa yang ada dalam video pembelajaran sudah sesuai sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mencerna keahsaannya. Selain itu, dalam pendalaman materi Perubahan Makna terkait pengertian, macam-macam, dan contoh membantu dalam menjawab pertanyaan pada soal tes. Tata letak serta pemilihan jenis huruf juga tertata dengan baik sehingga terlihat rapi.

PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan video pembelajaran *VideoScribe* dalam materi Perubahan Makna bagi mahasiswa JBSI UNESA ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Dalam metode ini memiliki lima tahapan yang harus dilalui. Lima tahapan tersebut adalah *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap awal terdapat analisis data. Analisis data dilakukan dengan kegiatan yang ada yaitu menganalisis media pembelajaran yang pernah diterapkan untuk mahasiswa JBSI UNESA. Mahasiswa JBSI

menerapkan beberapa media pembelajaran, diantaranya yaitu *Power Point* dan buku teks. Selain itu pada tahap ini peneliti juga mengumpulkan kebutuhan materi Perubahan Makna yang digunakan untuk mendesain video pembelajaran. Peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan mahasiswa yang digunakan untuk melihat kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan angket yang telah disebar, rata-rata nilai persentasenya adalah 90% sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa JBSI UNESA membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pemahaman terkait Perubahan Makna. Dengan begitu, hasil yang didapat dalam tahap ini berupa data kebutuhan spesifikasi video dalam materi Perubahan Makna dan data kebutuhan materi bagi mahasiswa JBSI.

Tahapan selanjutnya adalah merancang spesifikasi produk dan menyusun *storyboard* berdasarkan spesifikasi produk. Video pembelajaran diawali dengan pembukaan, pengenalan materi, isi, dan diakhiri dengan penutup yang berdurasi 8 menit 16 detik. Setelah merancang spesifikasi produk, langkah selanjutnya adalah membuat naskah materi Perubahan Makna berdasarkan kepada data kebutuhan materi, membuat *ssetting*, menyiapkan rekaman suara yang digunakan untuk menjelaskan materi pada tiap selandia materi yang ada, dan yang terakhir adalah menyiapkan *background* yang digunakan untuk lagu latar agar video pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selanjutnya adalah tahapan *development* yang berarti adalah melakukan desain di dalam aplikasi *VideoScribe* serta menginput rekaman suara ke dalam aplikasi *VideoScribe*. Selain itu juga dilakukan validasi kepada ahli media serta materi. Dengan menyebarkan angket validasi untuk menilai kelayakan produk. Hasil dari validasi ahli menunjukkan persentase sejumlah 71,31%. dengan kriteria layak *Implementation* diawali dengan melakukan uji coba kepada mahasiswa JBSI dengan membagikan angket respon siswa untuk melihat keefektifan video pembelajaran dan juga soal tes yang digunakan untuk melihat kepraktisan video pembelajaran. Dalam tahap ini nilai keefektifan yang diperoleh adalah 94,84 dengan predikat sangat baik. Untuk nilai tes adalah 93,98% yang dinyatakan sangat mudah untuk dipahami. Tahapan terakhir adalah *Evaluation* dengan menganalisis hasil implementasi video pembelajaran dan melakukan evaluasi hasil implementasi video pembelajaran. Dalam tahap ini juga dilakukan revisi akhir berupa video akhir.

2. Validasi Video Pembelajaran *VideoScribe*

Validasi video pembelajaran dilakukan dengan menilai kevalidan media pembelajaran melalui validator ahli media dan validator ahli materi. Di tahap ini, Dengan menyebarkan angket validasi untuk menilai kelayakan produk. Hasil dari validasi ahli menunjukkan persentase sejumlah 71,31%. dengan kriteria layak. Presentasi tersebut menyatakan bahwa video pembelajaran layak dan dapat ditampilkan.

3. Keefektifan Video Pembelajaran *VideoScribe*

Setelah melakukan validasi, maka tahap selanjutnya adalah menilai keefektifan video pembelajaran. Keefektifan dalam video pembelajaran dapat dinilai menggunakan uji soal tes. Setelah melakukan uji tes, dapat diperoleh hasil 93,84 yang dinyatakan sangat mudah untuk dipahami. Nilai pemerolehan tersebut menyatakan bahwa video pembelajaran efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Kepraktisan Video Pembelajaran *VideoScribe*

Tahap terakhir dalam menilai kualitas video pembelajaran adalah kepraktisan video pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyebaran 36 angket respon mahasiswa. Setelah melakukan penyebaran dan penjumlahan hasil respon mahasiswa diperoleh hasil 93,98% dan dinyatakan sangat praktis. Nilai pemerolehan tersebut menyatakan bahwa video pembelajaran praktis digunakan untuk video pembelajaran materi Perubahan Makna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Video

Metode ADDIE memiliki lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap awal dilakukan penyebaran angket guna memperoleh informasi terkait media pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa. Lalu tahap kedua dilakukan pengumpulan bahan materi serta menyusun *storyboard* yang akan menjadi landasan dalam pembuatan video pembelajaran. Tahap ketiga dilakukan proses desain dalam aplikasi *VideoScribe* untuk menghasilkan produk baru yaitu video pembelajaran. Tahap keempat yaitu melakukan penyebaran angket respon mahasiswa dan soal tes untuk melihat keefektifan serta kepraktisan video pembelajaran. Dan tahap terakhir adalah bagian revisi produk yang menghasilkan produk akhir.

2. Kualitas Media

Kualitas media diukur dari kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan. Pada video pembelajaran ini diperoleh hasil sebagai berikut.

- Tingkat kevalidan video pembelajaran berdasarkan pada penilaian validator ahli adalah sebesar 71,31% sehingga dinyatakan layak.
- Tingkat keefektifan video pembelajaran berdasarkan pada angket respon mahasiswa dapat diperoleh nilai sebesar 93,98% dan dinyatakan sangat baik.
- Tingkat kepraktisan video pembelajaran berdasarkan pada soal tes yang memperoleh hasil sebesar 94,84 dengan kriteria sangat bagus.

SARAN

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *VideoScribe* dapat digunakan untuk semua jenjang. Semua jenjang dapat mempelajari karena penggunaannya yang mudah. Berikut saran yang diberikan peneliti dan dapat menjadikan dasar penelitian berikutnya.

a. Bagi Dosen

Sebagai aplikasi yang mudah digunakan *VideoScribe* dapat membantu dosen untuk membuat media pembelajaran dan mampu membantu dosen dalam perkuliahan. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

b. Bagi Mahasiswa JBSI

Mahasiswa dapat menggunakan video pembelajaran agar dapat lebih mudah memahami materi dan memperdalam pengetahuan terkait Perubahan Makna. Video pembelajaran juga dapat menambah semangat mahasiswa JBSI dalam mempelajari materi perkuliahan.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian pengembangan, metode pengembangan adalah salah satu hal penting. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya, pemilihan metode pengembangan harus lebih diperhatikan agar penelitian dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, Aliv Via. 2014. *Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Akuntansi Pada Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JPA FE UNESA Surabaya.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Journal of Natural Science Integration, 2(2), 191-202.
- Amri, Sofan dan Ahmadi, Lif Khoiru. 2010. *Konstruksi Pengembangan pembelajaran*. Jakarta. PT Prestasi Pustakaraya
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, & Gall. (1983). Educational research: An introduction. In: *New York Longman*.
- BSNP. 2014. *Naskah Akademik Instrumen Penilaian Buku Teks Kelompok Peminatan Ekonomi*. Jakarta: BSNP.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Bahan Ajar*. Jakarta.: Depdiknas
- Diana, S., Arif R, & Euis S R. (2015). *Profil Kemampuan Literasi Sains Siswa SMA Berdasarkan Instrumen Scientific Literacy Assessments (Sla)*. Makalah Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS, 285-291.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction.
- Depdiknas. (2011). *Pembinaan Pendidikan Karakter Di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Khairani, A., & Quratul Ain S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Statistic Siswa Kelas IV SD N 104 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Social Dan Agama - Qalamuna, Vol. 13(2) : 219-238.
- Kurnia, Z., & Fathurohman. (2014). *Analisis Bahan Ajar Fisika Sma Kelas Xi Di Kecamatan Indralaya Utara Berdasarkan Kategori Literasi Sains*. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, Vol. 1(1) : 43-47.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Megahantara, G. S. (2017). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurjanah, F., Nazar M, & Rusman. (2017). *Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe Pada Materi Minyak Bumi Kelas X Mia Man Darussalam*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia, Vol.2(4).
- Nuzula, Elvira Firdausi. 2013. *Pengembangan Buku Saku Volume Kubus, Balok, dan Limas sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP*, (Online), vol 6(3).

- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Jakarta: Diva Press
- Putri, Vela Chintika. 2014. *Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal*.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel D S, & Semmel M I. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Wulandari, D.A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Materi Cahaya Kelas Viii Smpn 1 Kerjo Ta 2015/2016*. Skripsi Program Teknologi Pendidikan. Surabaya: Unesa.
- Wulandari, M. P. (2019). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Ipa Sd Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv*. *Jurnal Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar (Pancar)*, Vol. 3(2).