

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO *SCRIBE* PADA KOMPETENSI DASAR MELAKUKAN PELAYANAN PURNA JUAL TERHADAP KOMPETENSI SISWA KELAS XII PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JOMBANG

**Yunita Wardani**

S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [yunitawardani@mhs.unesa.ac.id](mailto:yunitawardani@mhs.unesa.ac.id)

**Tri Sudarwanto**

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [trisudarwanto@unesa.ac.id](mailto:trisudarwanto@unesa.ac.id)

## ABSTRAK

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video *Scribe*, untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran video *Scribe* dan respons siswa terhadap media pembelajaran video *Scribe*. Media pembelajaran video *Scribe* merupakan media yang berbentuk video, di mana video tersebut dapat menggabungkan gambar-gambar, bagan maupun bunyi. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai model pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, ditinjau dari segi kelayakan pengembangan media pembelajaran video *Scribe* didapatkan nilai untuk validasi media sebesar 99% di mana masuk dalam kategori "Sangat Layak", untuk validasi materi didapatkan nilai sebesar 83% di mana masuk dalam kategori "Sangat Layak", kemudian uji coba mendapatkan nilai sebesar 86,3%.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video *Scribe*, Kompetensi Siswa.

## Abstract

*The purpose of this study was to determine the development of Scribe video media learning media, to determine the feasibility of Scribe video learning media, and student responses to Scribe video media learning media. Scribe video learning media is a media in the form of video, where the video can combine images, charts and sounds. In this study, researchers used the ADDIE model as a learning model. The ADDIE model consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Based on the results of the study, in terms of the feasibility of developing video Scribe learning media, the value for media validation was 99%, which was included in the category of "Very Eligible", for material validation, a value of 83% was included in the "Very Eligible" category, then a trial get a value of 86.3%.*

**Keywords:** Learning Media, Video *Scribe*, Student Competencies.

## PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif memiliki keterkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, hal ini dikarenakan di dalam kompetensi ini masih banyak sekali siswa yang memiliki pengetahuan dan pemahaman yang kurang terhadap materi yang telah diajarkan oleh Guru dikelas. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan pada saat Guru melaksanakan evaluasi dengan mengadakan Ulangan Harian, pada saat itulah terlihat bahwa masih saja terdapat siswa yang mendapatkan hasil di bawah nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimum). Di bawah ini merupakan data Ulangan Harian siswa masih belum mencapai KKM. Nilai tersebut didapatkan dari Guru mata pelajaran yang bersangkutan.

**Tabel 1. Hasil Nilai Ulangan Harian**

No.	Kelas	KKM	Belum KKM
1	XII PM 1	80	14 Siswa
2	XII PM 2	80	15 Siswa
3	XII PM 3	80	16 Siswa

(Sumber: Hasil Observasi, 2018)

Berdasarkan pada data yang telah diperoleh di atas, maka dapat dilihat pengetahuan yang dimiliki oleh

siswa yang berasal dari kelas XII PM 1 sampai dengan XII PM 3 jika dipresentasikan maka dari 30 siswa XII PM 1 yang berada di bawah batas nilai KKM ialah sebesar 16%, kemudian untuk XII PM 2 dari 30 siswa yang berada di bawah batas nilai KKM sebesar 15%, kemudian untuk kelas XII PM 3 dari 30 siswa yang berada di bawah batas nilai KKM sebanyak 14%.

Seorang Guru haruslah memikirkan bagaimana nilai ulangan harian dari siswa meningkat dan mencapai batas KKM, salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah menggunakan media pembelajaran baru sehingga diharapkan pada saat ulangan harian diadakan kembali siswa dapat mencapai KKM. Banyak jenis media yang dapat digunakan oleh Guru, salah satunya ialah penggunaan Video *Scribe* sebagai media pembelajaran, dalam video *Scribe* ini terdapat music dan gambar animasi yang mana gambar tersebut dapat berfungsi sebagai perhatian siswa maupun berfungsi sebagai perangsang siswa belajar. Penggunaan video *Scribe* ini Guru pun dapat melakukan pengajaran secara manual maupun otomatis dengan melakukan perekaman suara Guru pada saat kompetensi dasar tersebut diajarkan. Ketika Guru memakai pengajaran yang otomatis pada media pembelajaran video *Scribe* maka

Guru hanya tinggal melakukan pengawasan terhadap siswa yang sedang mendengarkan media tersebut.

Sudjana (2003:58) telah menyebutkan mengenai media audio visual. Media ini merupakan satu di antara sekian banyak media di mana pembuatannya didasarkan pada penggunaan animasi dalam hal penyampaian gagasan, konsep serta pengalaman. Dan ini adalah daya Tarik yang dimiliki media ini. Penggunaan media audio visual dapat membantu menerapkan teori dari pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan oleh Guru. Media ini dapat membantu membangkitkan motivasi penggunaannya untuk dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas, siswa akan lebih bisa memperhatikan Guru yang memberikan penjelasan terkait materi yang diajarkan secara baik sehingga siswa tidak lagi melakukan kegiatan seperti bercanda dan berbicara dengan teman sebangku. Dan siswa juga tidak akan cepat mengalami kebosanan saat pembelajaran berlangsung karena adanya animasi dalam media yang digunakan.

Berkaitan dengan masih minimnya penggunaan media audio visual sebagai bagian dari pembelajaran yang terdapat disekolah, peneliti memutuskan melakukan pengembangan terhadap media audio visual di SMKN 1 Jombang. Di dalam sekolah SMKN 1 Jombang tersebut belum semua Gurunya mengaplikasikan media ini dalam pembelajarannya. Guru membuat media ini melalui aplikasi video *Scribe* yang sangat mudah dibuat, untuk pembuatannya bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*. Penggunaan media pembelajaran berbasis video *Scribe* ini memberikan keuntungan terhadap siswa dan Guru. Keuntungan untuk Guru tersebut antara lain hanya memerlukan biaya yang murah, karena di zaman sekarang ini teknologi telah mengalami peningkatan yang sangat pesat sehingga memungkinkan pembuatan video menjadi lebih murah dan lebih bervariasi. Kemudian Guru juga dapat memperdalam kembali keterampilan mengajar yang dimiliki melalui penjelasan yang diberikan sesuai perkembangan zaman. Berdasarkan hal tersebut, maka video *Scribe* ini dirasa mampu menjadi salah satu media pembelajaran untuk Guru dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kompetensi dasar.

Berdasarkan observasi terhadap Guru pelajaran pelayanan penjualan Ibu Dra. Supartini, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang terdapat disekolah masih menggunakan media konvensional yakni dengan menggunakan media modul dengan metode ceramah. Kemudian Guru juga membuat materi memakai PPT (*PowerPoint*), akan tetapi materi dalam PPT tersebut tidak langsung pada poin yang diajarkan, karena Guru melakukan *Copy-Paste* materi yang kemudian diletakkan dalam PPT yang telah dibuat. Seharusnya Guru membuat poin-poin dari materi yang akan diajarkan tersebut dan kemudian memberikan penjelasan atas poin-poin tersebut kepada siswa pada saat melakukan pengajaran dikelas. Atau Guru dapat memakai media pembelajaran yang karenanya dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan di dalam kelas. Dengan adanya media video *Scribe* ini para siswa menjadi semakin fokus pada penyampaian

materi oleh Guru, jika mereka fokus, maka nilai mereka akan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan pada fenomena yang terdapat di SMKN 1 Jombang tersebut di atas, maka penulis memutuskan melakukan pembuatan media untuk pembelajaran berupa video *Scribe* untuk kelas XII Program Pemasaran pada materi pelajaran pelayanan penjualan di mana materi tersebut memiliki kompetensi dasar untuk melakukan pelayanan purna jual sebagai dasar pengetahuan untuk memahami materi pelayanan penjualan. Dari penelitian ini, diharapkan agar siswa-siswa dapat meningkatkan kompetensi dasar yang harus dikuasai dan tidak mengalami kebosanan saat menerima pembelajaran. Melalui media video *Scribe* ini dapat menjadi menarik perhatian siswa dan menyebabkan para siswa tersebut fokus terhadap materi pelajaran yang dijelaskan oleh Guru. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih untuk fokus terhadap penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Scribe* Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas XII Pemasaran Di SMKN 1 Jombang”.

Tujuan penelitian yang dapat diambil antara lain;

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video *Scribe* yang diterapkan dalam Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual terhadap kompetensi siswa kelas XII Pemasaran di SMK Negeri 1 Jombang?
2. Bagaimana status kelayakan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video *Scribe* yang diterapkan dalam Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual terhadap kompetensi siswa kelas XII Pemasaran di SMK Negeri 1 Jombang?
3. Bagaimana respons dari siswa terhadap media pembelajaran berbasis video *Scribe* yang diterapkan dalam Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual terhadap kompetensi siswa kelas XII Pemasaran di SMK Negeri 1 Jombang?

Media pembelajaran merupakan segala hal yang dipakai oleh Guru untuk membantunya dalam mentransfer materi pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya antara lain televisi, *website*, radio, media audio visual dan lain sebagainya juga dapat berfungsi sebagai media dalam pembelajaran. Kemudian Rayandra (2012:44) mengemukakan mengenai media audio visual, di mana media tersebut ialah satu dari banyak jenis media yang memang dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar. Media ini melibatkan kedua indera secara bersamaan, indera yang terlibat ialah indera penglihatan dan indera pendengaran dalam proses pembuatan media pembelajaran yang akan diajarkan di dalam kelas.

Video *Whiteboard animation* mempunyai banyak nama, untuk nama-nama tersebut antara lain, “*explainer videos*” atau “*doodle videos*” atau “*video scribing*” atau malah “*sketch video*”. Walaupun dikenal dengan banyak nama yang berbeda, kebanyakan dari orang-orang mengenalnya dengan *whiteboard animation* atau bisa diartikan sebagai animasi dalam papan tulis. Dalam *whiteboard animation* ini seseorang dapat memilih gambar dan teks dalam menggambarkan skrip tertentu

maupun narasi (Darmawan dalam Air, Jon & dkk., 2014:4).

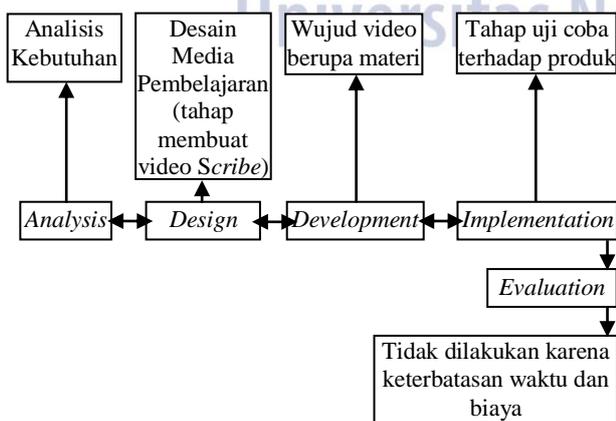
## METODE PENELITIAN

Metode penelitian *Research and Development* ialah metode yang dipilih di dalam penelitian ini. Metode *Research and Development* atau sering kita kenal sebagai metode penelitian dan pengembangan. Sujadi (2003:164) mendefinisikan *Research and Development* merupakan pengembangan terhadap produk baru atau bahan yang belum ada, dapat pula merupakan penyempurnaan dari yang telah ada.

Validator ahli media adalah ibu Khusnul Khotimah S.Pd., M.Pd., dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan Validator ahli Materi adalah ibu Supatini S.Pd., dari SMKN 1 Jombang dan bapak Dr. Tri Sudarwanto S.Pd., MSM., dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Uji coba dilakukan dua kali yaitu sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang yang beralamat di jalan Dr. Sutomo No. 15, Jombang. Sedangkan waktu Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan September sampai Selesai.

Kemudian dalam prosesnya, penelitian yang dilakukan ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan dari ADDIE, ADDIE sendiri memiliki 5 tahapan. Untuk kelima tahapan tersebut terdiri atas; 1). Analisis (*Analysis*), 2). Perancangan atau Desain (*Design*), 3). Pengembangan (*Development*), 4). Implementasi (*Implementation*) dan 5). Evaluasi (*Evaluation*) tidak peneliti lakukan karena keterbatasan waktu dan biaya (Prawiradilaga, 2012:203). Tahap analisis ialah proses untuk mendeskripsikan atau mendefinisikan apa yang akan dilakukan. Tahap desain ialah pembuatan rancangan produk yang direncanakan. Tahap pengembangan ialah proses untuk mewujudkan desain atau rancangan yang telah dirancang. Tahap implementasi ialah penerapan desain atau rancangan yang telah dibuat dalam pembelajaran. Dan tahap evaluasi ialah proses untuk melihat keberhasilan dalam pengembangan produk yang telah dibuat (Chaeruman, 2008).

Untuk lebih jelas mengenai model penelitian dan pengembangan ADDIE, maka terdapat gambar di bawah ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

(Sumber: Prawiradilaga (2012:203) dengan modifikasi oleh peneliti)

### 1. Tahapan Analisis

Tahapan analisis dilakukan untuk menganalisis masalah, serta kebutuhan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### a. Analisis Kebutuhan

Sekolah memiliki fasilitas yang lengkap dan menunjang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan yang selama ini masih kurang dimiliki oleh siswa.

b. Merumuskan Materi dan tujuan pembelajaran  
Materi yang akan dikembangkan adalah materi pada mata pelajaran pelayanan penjualan KD 3.5 Melakukan Pelayanan Purna Jual, berdasarkan kebutuhan siswa, materi pelayanan penjualan adalah materi yang tidak membutuhkan teori saja tetapi juga penerapan dalam melaksanakannya. Sebelum siswa mengimplementasikannya siswa harus memahami teori yang ada terlebih dahulu, teori yang dipakai di dalam pengembangan media adalah teori untuk pengetahuan tentang pelayanan.

#### c. Tahap Desain

Merupakan tahapan merancang produk berdasarkan kebutuhan dan analisis masalah. Media pembelajaran media audio visual pada mata pelajaran pelayanan penjualan, dibuat dengan menggunakan aplikasi media video *Scribe*.

#### d. Tahap *Development*

Pada tahap *Development* peneliti harus menyiapkan segala sesuatu untuk tahap implementasi, seperti mempersiapkan media yang dibuat di tahapan sebelumnya dan akan melakukan uji coba, menyusun pola implementasi, menyusun instrumen, validasi kelayakan media, dan kelayakan materi oleh validator.

#### e. Tahap *Implementation*

Merupakan tahapan untuk uji coba produk, dilakukan oleh siswa kelas XII yang berjumlah 30 siswa, tujuan dilakukan *implementasi* ini ialah untuk mengetahui respons dari siswa yang menggunakan media yang telah dikembangkan

#### f. Tahap *Evaluation*

Pada penelitian ini tahapan evaluasi tidak peneliti lakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya sistem pembelajaran menggunakan media *video Scribe*.

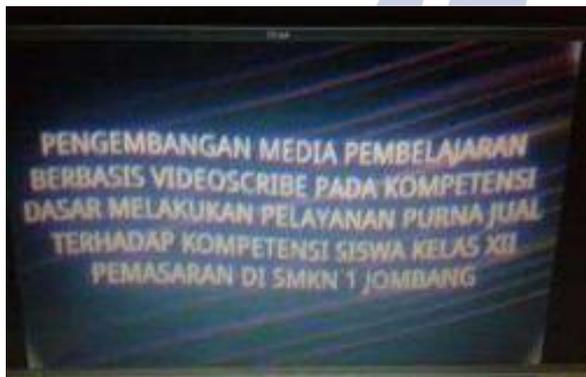
Penelitian ini menggunakan dua metode untuk melakukan pengumpulan data. Kedua metode tersebut ialah angket dan tes. Angket dipakai sebelum penelitian berlangsung guna mendapatkan respons dari berbagai pihak yang bersangkutan (siswa, guru dan Dosen Teknologi Pendidikan) terhadap media yang akan dikembangkan. Kemudian tes diterapkan ketika penelitian berlangsung agar dapat diketahui apakah

media yang telah dikembangkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas dari siswa.

Untuk Teknik analisis data yang digunakan juga terdapat dua Teknik, kedua Teknik tersebut antara lain ialah: lembar validasi yang diisi oleh ahli media dan materi kemudian angket respons siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media video *Scribe*, di mana video *Scribe* adalah media pembelajaran untuk membuat presentasi berbasis video animasi dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer atau laptop dalam proses perkembangannya. Media pembelajaran ini berbentuk video pembelajaran yang menyajikan materi yang dikemas dengan kombinasi audio berupa narasi penjelasan materi dan visualisasi untuk mengilustrasikan materi menggunakan animasi yang menarik, sehingga diharapkan media video *Scribe* ini mampu mempermudah guru dalam proses menerangkan materi pada proses belajar mengajar.



Gambar 2. Media Video Scribe  
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Pada saat proses penelitian dalam pembuatan media video *Scribe* yang menggunakan model pengembangan ADDIE, di mana model ADDIE ini ialah model pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem efektif efisien, prosesnya juga sangat interaktif di mana evaluasi dalam tiap fase membuat pengembang media pembelajaran dapat lanjut ke fase berikutnya. Dapat dikatakan bahwa hasil akhir dari satu fase merupakan awal bagi fase selanjutnya. Fase dalam ADDIE terdiri atas fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (Ibrahim, 2011).

Model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, didapatkan hasilnya sebagai berikut ini;

### a. Tahap Analisis

Untuk tahap ini akan dapat diketahui permasalahannya, di mana permasalahan tersebut ialah kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran masih menggunakan media konvensional (media modul dan ceramah) serta kurangnya pengetahuan serta pemahaman siswa, sehingga muncul respons kurang antusiasnya siswa dalam memperhatikan pembelajaran. Kemudian diketahui pula saat pembelajaran sedang berlangsung terdapat beberapa siswa yang terlibat pembicaraan dengan teman terdekatnya. Kemudian dari hasil observasi, didapatkan bahwa kelas XII Pemasaran

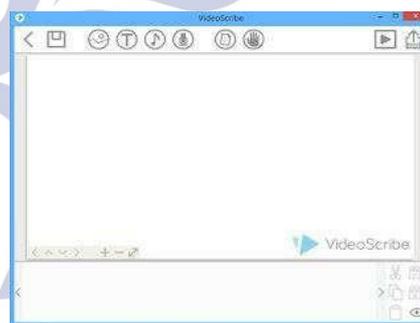
memiliki fasilitas yang memadai, hanya saja fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan dengan optimal sebagai media pelajaran. Fasilitas di dalam kelas XII Pemasaran antara lain ialah LCD dan Proyektor.

Pada zaman sekarang ini, siswa dituntut untuk memiliki pikiran yang inovatif dan kreatif serta memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Hal ini dapat dibantu dengan penyajian materi secara inovatif dan kreatif, dengan bantuan dari teknologi yang berkembang saat ini akan lebih mudah dalam menyajikan materi yang inovatif dan kreatif tersebut. Menurut Setyosari (2009), media pembelajaran yang berupa teknologi sebagai penerapan pengetahuan dalam wujud media elektronik ternyata menempati posisi yang baik dalam mempermudah serta memperlancar proses belajar-mengajar.

### b. Tahap Perancangan

Dalam tahap perencanaan inilah produk dirancang berdasarkan kebutuhan dan analisis masalah yang telah dilakukan dalam tahap Analisis. Untuk media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pelayanan penjualan dibuat dengan menggunakan aplikasi media video *Scribe*. Video *Scribe* berisikan materi pembelajaran yang akan diajarkan di dalam kelas. Berikut ini ialah langkah-langkah dalam penggunaan media video *Scribe*:

1. Buka aplikasi sparkol.
2. Login menggunakan email, klik *start scribing* di kiri-bawah.
3. Muncul lembar kerja aktif dari sparkol, jika dalam lembar kerja aktif *Sparkol* tersebut terdapat tulisan maka silakan klik tombol apa pun, tulisan tersebut akan langsung hilang sendiri.



Gambar 3. *Worksheet* atau Lembar Kerja  
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

4. Terdapat beberapa menu yang mana pada setiap menu yang ada tersebut telah memiliki fungsinya sendiri. Pada menu pertama, menu yang terlihat seperti ikon pensil yang digunakan untuk menambahkan gambar yang hendak dimasukkan ke dalam pembuatan video. Di dalam ikon pensil ini telah dilengkapi dengan berbagai sub menu yang antara lain ialah; sub menu *favorite*, sub menu *computer*, sub menu *library*, sub menu *drop box* dan sub menu *web URL*.
5. Untuk menu selanjutnya ialah menu yang terdapat di sebelah menu pensil, yaitu menu yang menggunakan ikon dari huruf T, menu ini

digunakan untuk meng-*input* kata, kalimat maupun teks.

6. Menu selanjutnya ialah menu yang menggunakan ikon nada, kegunaan dari menu tersebut ialah untuk memasukkan music yang ingin digunakan dalam video. Jika tidak menggunakan music sendiri, maka dapat menggunakan music yang telah disediakan oleh sparkol.
7. Menu yang selanjutnya ialah menu *recorder* yang mana menu tersebut digunakan dalam melakukan *input* rekaman atau music suara rekaman untuk dimasukkan dalam *project*.
8. Menu terakhir adalah menu *setting*, di dalamnya terdapat beberapa fitur yang cukup mendukung pekerjaan kita. Dengan kata lain menu *setting* ini digunakan untuk mengganti animasi Gerakan tangan maupun lembar kerja yang dimiliki sparkol.



Gambar 4. Proses *Setting* dan publikasi video  
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

9. Untuk proses penyimpanan video, pengguna tinggal klik "*Create and Share this Video*".



Gambar 5. Pemilihan Kualitas Penyimpanan  
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

#### c. Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini, dilakukan validasi terkait materi serta media kepada Dosen Ahli materi yang bersangkutan. Peneliti memberikan media serta transkrip materi kepada validator kemudian memberikan angket pernyataan untuk diisi oleh validator, kemudian validator memberikan saran atas media dan materi yang telah dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan.

#### d. Tahap Implementasi

Untuk tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Jombang kelas XII Pemasaran. Untuk waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 April 2019. Tahapan ini perlu dilakukan, agar peneliti dapat mengetahui respons yang dimiliki oleh siswa terhadap penggunaan media video *Scribe*. Dalam tahap implementasi ini dilakukan uji coba dalam kelas besar

yang disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas yakni sebanyak 30 orang.

#### e. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model ADDIE yang memiliki tujuan untuk mengetahui sistem pembelajaran yang diterapkan berhasil atau tidak. Untuk tahap ini peneliti memilih tidak melaksanakan tahapan evaluasi, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya.

**Tabel 2. Telaah Media dan Materi**

No.	Komentar dan Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Diberi nama peneliti dan judul skripsi	Langsung ke materi	Sebelum ke materi terdapat nama peneliti dan judul skripsi peneliti
2.	Penambahan materi	Pengertian layanan purna jual	Pengertian layanan purna jual dan pengertian layanan purna jual menurut para ahli
3.	Diberi narasi	Belum ada narasi	Sudah ada narasi
4.	<i>Back sound</i>	<i>Chilled cow-relaxation</i>	<i>A day of dream-relax &amp; joakim karud-dream</i>
5.	Terdapat contoh berupa video	Belum terdapat contoh berupa video	Sudah terdapat contoh berupa video

(Sumber: Diolah peneliti, 2018)

Validator ahli media ialah Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil validasi tersebut diperoleh nilai komponen kelayakan isi dan tujuan sebesar 100% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Komponen kelayakan instruksional sebesar 100% yang juga termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Komponen kelayakan teknis sebesar 98,68% dengan kategori "Sangat Layak".

Dapat disimpulkan bahwa pembuatan media berbasis video *Scribe* ini layak dan valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran yang didasarkan pada kriteria interpretasi skor kelayakan. Hal tersebut diperkuat oleh Riduwan (2015:15) yang menyatakan bahwa media layak digunakan jika memperoleh nilai lebih besar dari 60%. Yang mana dalam penelitian ini kelayakan media secara keseluruhan mendapatkan nilai 99,09% yang masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil ini sama dengan hasil yang didapatkan oleh Purnama, Putra (2017), yang mana Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Video *Scribe* Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017 memperoleh hasil kelayakan media sebesar 96,6% di mana kategori nilai tersebut masuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan valid dipakai dalam pembelajaran.

Kemudian untuk validator ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini ialah Bapak Dr. Tri Sudarwanto, S.Pd., MSM, selaku Dosen Fakultas

Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Kemudian juga menggunakan validator ahli materi yang berasal dari sekolah SMKN 1 Jombang yaitu Ibu Dra. Supartini selaku Guru Mata Pelajaran. Untuk hasilnya didapatkan bahwa komponen kelayakan isi dan tujuan sebesar 83,3% kategorinya “Sangat Layak”. kemudian kelayakan instruksional dengan nilai 83,75% kategorinya “Sangat Layak”. Yang terakhir untuk komponen kelayakan teknis diperoleh hasil sebesar 81,67% kategorinya “Sangat Layak”.

Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang dipakai untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk video *Scribe* dalam menyampaikan kompetensi dasar melakukan pelayanan purna jual mata pelajaran pelayanan penjualan dikategorikan sangat layak. Hal tersebut didasarkan pada kriteria interpretasi skor kelayakan, yakni materi dapat dikatakan layak jika memperoleh nilai lebih besar dari pada 60% (Riduwan, 2015:15). Yang mana di dalam penelitian ini didapatkan nilai kelayakan materi secara keseluruhan ialah sebesar 83% yang mana nilai tersebut lebih besar dari 60% sehingga materi yang terdapat dalam media berbasis video *Scribe* layak sekali untuk dipakai. Hal senada juga didapatkan oleh Fransisca (2018), di mana hasil kelayakan materi yang diperoleh sebesar 90,83% di mana nilai tersebut masuk ke dalam kriteria sangat layak sehingga dapat dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran. Kemudian Trianto (2014:93) menyatakan bahwa dalam menghasilkan perangkat yang layak maka haruslah melalui tahapan uji validasi baik materi maupun media yang dikembangkan.

Media pembelajaran berupa video *Scribe* telah dilakukan telaah dan validasi baik validasi yang dilakukan oleh ahli materi maupun ahli media yang kemudian dilakukan uji coba pula terhadap siswa kelas XII jurusan Pemasaran SMKN 1 Jombang. Untuk skor dari uji coba dalam melihat respons yang dimiliki para siswa terhadap pengembangan media video *Scribe* ini digunakan siswa sejumlah 30 anak dan membutuhkan waktu kurang lebih selama 90 menit. Lembar penilaian yang digunakan dalam penilaian dibagikan setelah siswa selesai melihat video *Scribe*. Lembar penilaian tersebut untuk mengetahui mengenai respons siswa.

**Tabel 3. Hasil Respons Siswa**

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1	Instruksional	82%	Sangat Layak
2	Teknis	89,89%	Sangat Layak
<b>Rata-rata skor keseluruhan</b>		<b>90,83%</b>	<b>Sangat Layak</b>

(Sumber: Diolah Penulis, 2019)

Dalam komponen instruksional didapatkan nilai sebesar 82% kriteria “Sangat Layak”, hal tersebut berarti pengajaran dalam kelas yang diajarkan oleh peneliti telah sama dengan materi. Kemudian komponen teknis mendapat 89,89% yang mana besaran nilai tersebut masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”, hal ini menunjukkan bahwa tampilan dalam video *Scribe* telah sesuai dengan media. Untuk nilai total keseluruhan respons siswa terhadap video *Scribe* diperoleh nilai rata-rata 90,83%. Berdasarkan nilai tersebut, maka pengembangan dari media pembelajaran yang berbentuk

video *Scribe* yang diterapkan dalam mencapai kompetensi dasar melakukan pelayanan purna jual untuk kelas XII jurusan Pemasaran di SMKN 1 Jombang layak untuk dikembangkan sebagai salah satu media yang dapat membantu Guru dalam melakukan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan pengembangan ADDIE adalah tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, Kelayakan media berdasarkan ahli materi mendapatkan nilai persentase 99,09% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kelayakan materi berdasarkan ahli materi mendapatkan nilai persentase 83% dengan kriteria “Sangat Layak”, Hasil angket respons siswa yang telah diujicobakan kepada siswa kelas XII Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang berjumlah 30 siswa dengan jumlah skor respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis video *Scribe* sebesar 90,83% dengan kriteria “Sangat Layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon & dkk. (2014). *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Fransisca, Indyra & Mintohari. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD*. J-PGSD UNESA. Volume 06 Nomor 11 Tahun 2018, 1916-1927. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24661>
- Ibrahim, Reyzal. (2011). *Model Pengembangan ADDIE*. <http://Jurnalpdf.info/model-pengembangan-addie.html>
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Purnama, Putra & dkk.(2017). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Video Scribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)-Vol. 2, No.3 (253-260) <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-kimia/article/download/4930/2087>
- Rayandra, Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Riduwan.(2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. (2003). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sujadi. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Setyosari, Punaji. (2009). *Model Pembelajaran*. Malang: UM.

Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

