

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SCRIBE
PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI BISNIS
DENGAN MATERI POKOK ANALISIS PRODUK DAN LAYANAN
KELAS X SMK NEGERI 4 SURABAYA**

Achmad Suherman

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
E-mail: achmadsuherman@mhs.unesa.ac.id

Tri Sudarwanto

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
E-mail: trisudarwanto@unesa.ac.id

Abstrak

Observasi ini memiliki tujuan memahami kepatutan sarana edukasi *Video Scribe* dalam materi utama analisis produk dan layanan. Pengembangan Media pembelajaran *Video Scribe* memakai acuan pengembangan 4D, yang mencakup dari *Define, Design, Development*, dan *Dessiminate*, namun untuk penelitian pengembangan media pembelajaran *Video Scribe* ini, tahap *dessiminate* tidak digunakan. Populasi sekaligus representatif pada penelitian sebanyak 35 responden. Pelaksanaan penelitian menggunakan soal berbentuk *pre-test* serta *post-test* dan bertujuan untuk memahami pemahaman siswa tentang pelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pengkajian *Video Scribe*. Instrumen pembelajaran *Video Scribe* memperoleh persentase hasil kelayakan media sebesar 82% dikategorikan sangat Layak, Hasil kelayakan materi diperoleh persentase sebesar 84,6% dan mendapat golongan sangat layak. Sedangkan hasil respons siswa menunjukkan persentase sebesar 79,58% mendapat kategori sangat layak. Instrumen pembelajaran *Video Scribe* layak digunakan menjadi instrumen untuk proses belajar mengajar didalam ruang pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Video Scribe*, Kelayakan

Abstract

This observation aims to understand the appropriateness of the Video Scribe educational tools in the main material of product and service analysis. The development of Video Scribe media learning uses 4D development references, which include Define, Design, Development, and Dessiminate, but for research on the development of Video Scribe learning media, the dessiminate stage is not used. The population of well as the representative in the learn were 35 respondents. The research used pre-test and post-test questions and aimed to understand students' understanding of the lesson before and after using the Video Scribe assessment media. The Video Scribe learning instrument obtained a percentage of media eligibility results of 82% which was categorized as very feasible, the results of the feasibility of the material obtained a percentage of 84.6% and got a most feasible group. Meanwhile, the results of the student responses showed that the percentage of 79.58% was in the very feasible category. The Video Scribe learning instrument is suitable to be used as an instrument for the teaching and learning process in the learning room.

Keywords: Learning Media, *Video Scribe*, Feasibility

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi upaya dalam meningkatkan keterampilan sumber daya insani dalam membentuk suatu usaha besar yang tetap diupayakan serta membentuk pusat perhatian tiap-tiap negara yang ingin memajukan bangsanya. Usaha serta perjuangan suatu negara pada saat meningkatkan kecerdasan serta kecakapan bangsanya boleh dilihat pada pendidikannya. Di era yang semakin berkembang dan maju, kecanggihan teknologi menjadi tuntutan dalam kehidupan manusia. Teknologi mulai digunakan dalam dunia

pendidikan untuk membantu proses dalam pembelajaran. Teknologi berperan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam perekonomian dunia. Suatu negara bukan lepas kaitannya sama dunia pendidikan, pendidikan mengatur moral dan kehidupan bermasyarakat yang sesuai dengan norma-norma kehidupan, oleh karena itu pendidikan memegang andil penting dalam memajukan sealiran bangsa. Dalam pendidikan, kecanggihan teknologi sangat dibutuhkan dalam segala bidang untuk memajukan tingkat kehidupan masyarakat.

Mengenal teknologi tidak ada habisnya untuk dipelajari karena teknologi semakin hari semakin berkembang. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan generasi yang dapat membantu mengembangkan segala bidang dalam lingkungan sekolah. Teknologi komunikasi dan informasi yang bertumbuh telah mempersembahkan kontribusi yang nyata khususnya pada pembelajaran. Peran tersebut merupakan salah satu aspek yang dapat memberikan pemecahan persoalan belajar serta sebagai penunjang sistem kegiatan belajar mengajar. Penggunaan instrumen dalam proses pembelajaran merupakan salah satu pola kontribusi nyata teknologi komunikasi dan informasi pada bidang pendidikan.

Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen yang berguna untuk mengirimkan pesan pembelajaran. Instrumen yang baik akan menumbuhkan respons siswa ketika mengikuti proses penerimaan ilmu sehingga siswa mampu menampung materi yang diutarakan dengan baik dan mengembangkan efek yang baik pula untuk mencapai arah pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil menuntut ilmu dari siswa itu sendiri. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu keperluan yang integral pada proses pembelajaran. Pada proses penerimaan ilmu oleh guru dianggap satu- satunya awal berlatih bagi siswa, karena paradigma saat itu memperoleh ilmu hanya berpusat pada tenaga pendidik. Tidak demikian halnya pada saat ini, kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat membawa dampak adanya pergantian pula di dalam sistem penyajian penjelasan. Hal ini disebabkan bawaan pembelajaran yang menjadi kompleks. Terdapat berbagai maksud latihan yang sulit dicapai hanya memakai mengandalkan penjelasan tenaga pendidik. Oleh sebab itu agar pembelajaran berupaya mencapai hasil yang maksimum diperlukan adanya pemanfaatan instrumen. Siapa pun bisa belajar mandiri melalui beragam instrumen, namun tidak semua jenis instrumen dapat digunakan untuk keperluan penerimaan ilmu, akibat belum tentu sesasi dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh pihak pengajar.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMK 4 Surabaya, menunjukkan fenomena berupa, belum adanya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal. SMKN 4 Surabaya masih menggunakan media papan tulis dan *Power Point*, media tersebut hanya menampilkan media dari sisi visual saja, sedangkan pada *Video Scribe* telah ditampilkan sisi audio visual yang memungkinkan siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran. Pada Aplikasi *Video Scribe* terdapat Layer yang tidak terbatas sehingga materi yang dimasukkan ke dalam *Video Scribe* lebih menjelaskan materi secara rinci. Di program aplikasi *Video Scribe* telah disediakan beragam gambar

animasi sehingga memungkinkan siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran. *Output* yang dihasilkan dari aplikasi *Video Scribe* dapat dipelajari di media yang mendukung. *Video Scribe* juga dapat ditayangkan secara *offline* dan aplikasi dapat dikembangkan oleh guru mata pelajaran lain.

Video Scribe yang penulis kembangkan berisi mengenai video pembelajaran. Video Pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran. Ada banyak kelebihan dari video pembelajaran ketika digunakan sebagai media pembelajaran, video merupakan media yang cocok untuk berbagai lingkungan pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Pada *Video Scribe* dapat ditambahkan gambar, musik, video lain, dan animasi, tanpa perlu menjelaskan *slide* per *slide*, hal ini tentunya sangat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Kejenuhan siswa berdampak pada menurunnya nilai yang diperoleh siswa kelas X pemasaran. Hal ini penulis dapatkan berdasarkan data terbaru hasil dari wawancara penulis dengan guru. Dengan menggunakan media pembelajaran *Video Scribe* siswa dengan mudah untuk memahami pelajaran di mana pun, karena dapat dilakukan dengan mudah dengan cara mengunduh *link* yang diterima. Tidak semua siswa memahami materi yang telah diajarkan oleh guru mata pelajaran.

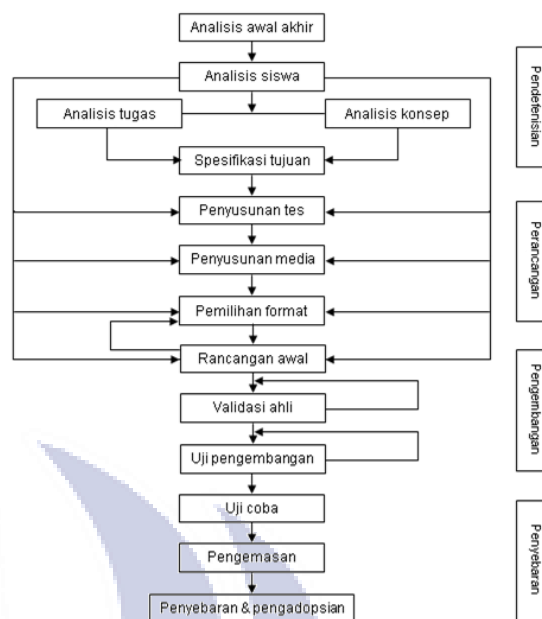
Aplikasi *Video Scribe* juga mampu menggabungkan beberapa komponen yang mendukung, seperti audio dan gambar yang mendukung materi pembelajaran. Media *Video Scribe* adalah cara tepat untuk mengenalkan siswa dalam proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami pelajaran. Kelebihan pada *Video Scribe*, yaitu *Video Scribe* dapat memberikan materi pelajaran yang mudah dengan menambah beberapa animasi yang ada pada *Video Scribe*, agar siswa senang mempelajari materi pelajaran yang sulit di terima oleh siswa.

Mata pelajaran komunikasi bisnis adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah menengah kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan adalah tempat pendidikan yang mempersiapkan muridnya untuk dapat bekerja dibidang tertentu dengan keterampilan yang dimiliki. Pada dasarnya pendidikan kejuruan adalah edukasi pada jenjang menengah yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik untuk mencapai jenis pekerjaan atau keahlian khusus. Dalam metodologi pembelajaran terdapat dua aspek yang penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai media bantu pembelajaran. Mata pelajaran komunikasi bisnis pada materi analisis produk dan layanan digunakan sebagai bekal untuk melakukan praktik kerja atau magang ditoko atau supermarket agar siswa dapat membedakan produk sesuai dengan departemennya.

Berdasar uraian yang telah disebutkan maka penulis termotivasi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat membantu guru untuk lebih memanfaatkan teknologi dan siswa untuk lebih memahami materi. Hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Video Scribe* pada mata pelajaran Komunikasi bisnis dengan materi pokok Analisis Produk dan Layanan kelas X SMK negeri 4 Surabaya”.

Tujuan dari penelitian adalah mengetahui proses pengembangan media *Video Scribe* pada mata pelajaran komunikasi bisnis di SMK Negeri 4 Surabaya, memahami kelayakan instrumen *Video Scribe* pada mata pelajaran komunikasi bisnis di SMK Negeri 4 Surabaya, dan mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *Video Scribe* pada mata pelajaran komunikasi bisnis di SMK Negeri 4 Surabaya.

Busro dan Siskandar (2017:52) mendefinisikan Pengembangan adalah suatu kegiatan yang menghasilkan suatu alat atau cara baru. Selama kegiatan pengembangan tersebut dilakukan penilaian dan penyempurnaan terhadap alat-alat baru atau cara tersebut. Model pengembangan adalah suatu bentuk yang menggambarkan langkah-langkah dalam melakukan pengembangan produk. Pada penelitian penulis menggunakan model pengembangan 4D karena mengacu pada tahapan-tahapan yang prosedural yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model pengembangan 4-D dikembangkan oleh Trianto (2014) yang terdiri dari empat tahap yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develope* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran). Model pengembangannya dapat dilakukan berdasarkan gambar berikut:



Gambar 1. Tahap R&D Thiagarjan (1974)

Tahapan pertama yaitu tahapan *define*, yang bertujuan untuk menciptakan dan mendefinisikan apa saja syarat yang dibutuhkan sebagai pedoman dalam pembuatan media. Ada 5 langkah dalam tahapan *define* ini yaitu antara lain:

Analisis ujung depan, Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar.

Analisis Murid, merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang cocok dengan desain peningkatan instrumen pembelajaran. Karakteristik itu mencakup dasar kemampuan akademik (pengetahuan), perluasan yang kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berhubungan dengan pokok pembelajaran, instrumen, format dan bahasa yang dipilih.

Analisis Tugas, dilakukan demi mengidentifikasi rencana pokok yang akan dibimbing, menyusunnya ketika berwujud hierarki, dan mendukung konsep-konsep individu ke dalam hal yang tanggap dan yang tidak signifikan.

Analisis Konsep atau materi, Analisis tugas menurut Thiagarajan, dkk (1974) bermaksud untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan unggul yang bakal dikaji oleh pengkaji serta menganalisisnya ke dalam gabungan keterampilan tambahan yang bisa diperlukan.

Perumusan arah dari pembelajaran, Perumusan arah pembelajaran menurut Thiagarajan, dkk (1974) berfaedah bagi merangkum buatan dari analisis rancangan serta analisis kewajiban untuk menentukan perilaku sasaran observasi. Kumpulan anjuran tersebut menjadi membentuk untuk mengarahkan tes serta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang kemudian di integrasikan pada

saat materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

Tahapan dalam pengembangan yang kedua adalah tahap *Design* (Perancangan), Tahap *design* atau perancangan memiliki tujuan untuk merancang media pembelajaran. Terdapat empat langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu pada langkah awal sebagai penghubung tahap *define* dan tahap *design* perlu dilakukan penyusunan tes acuan.

Langkah kedua ialah pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, langkah ketiga ialah pemilihan format, yang perlu dilakukan adalah mengkaji format dari media perangkat pembelajaran yang sudah terjadi atau sudah dikembangkan di benua lain yang bertambah maju. Langkah ke empat adalah hasil dari desain rancangan awal media pembelajaran.

Tahapan pengembangan yang ketiga adalah tahap *develop* (Pengembangan). Tahap ini meliputi telaah media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi terhadap hasil produk rancangan awal, selanjutnya produk tersebut disempurnakan berdasarkan masukan dari telaah ahli kemudian diikuti dengan uji validasi, uji coba terbatas pada siswa.

Tahapan yang keempat adalah tahap *dessiminate* (penyebaran) Tahap *desseminate* atau penyebaran merupakan tahap penggunaan perangkat atau media pembelajaran yang telah dikembangkan pada bagian yang lebih luas, seperti penggunaan media pembelajaran ke seluruh kelas atau sekolah serta oleh guru lainnya. Pada penelitian ini penulis tidak menggunakan tahapan *dessiminate*.

Menurut Sadiman (2010:7) Media adalah semua materi yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan ke pengirim pada pemeroleh pesan yang bisa membangkitkan pemikiran, merasakan, dan memperhatikan daya tarik pelajar dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi. Munadi (2013:7) media pembelajaran boleh didefinisikan sebagai segala sesuatu yang boleh menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya boleh melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Wibawanto (2017:6) menyebutkan manfaat instrumen pembelajaran adalah menjelaskan pesan agar tidak verbalistik. Melampaui keterbatasan ruang daya indra dan waktu, melampaui sikap pasif siswa, memberikan rangsangan belajar yang sama, pengalaman belajar yang sama dan persepsi antar peserta didik dari latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Noor (2010:72) peran media pembelajaran merupakan sebuah proses penerimaan materi, yang disampaikan guru dan berguna untuk mengubah sikap, perbuatan melalui keahlian yang didapat dari pengalaman baru dan pengalaman

sebelumnya. Asyhar (2012: 29) media pembelajaran memiliki peran dalam memfasilitasi pembelajaran siswa yang menjadikan lebih nyata melalui contoh media terhadap siswa. Sadiman (2017:74)

Video scribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Whiteboardanimation* adalah instrumen komunikasi yang dibikin melalui simbol-simbol yang terdapat di *whiteboardanimation*. Seperti halnya simbol maupun kata, kalimat yang diolah membentuk visual gambar dan audiovisual yang membantu penerima sangat mudah. Untuk dapat melihat contoh *whiteboardanimation* bukan hal yang sulit. Sebab *Video Scribe* adalah *software* multiguna, yakni dengan kegunaan yang bisa digunakan untuk berbagai hal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian memakai R&D (*Research and Development*) bisa digunakan pada pengembangan produk. Model pengembangan memakai model pengembangan 4D mencakup dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), beserta *Dessiminate* (Penyebaran). Akan tetapi untuk observasi penulis hanya menggunakan mencapai tahap *Development* sebab disesuaikan pada kebutuhan peneliti. Penentuan Subyek penelitian ini adalah kelas X Pemasaran 2 dengan jumlah 35 orang. Subjek diuji coba dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* materi analisis produk dan layanan.

Tahap Pendefinisian, peneliti menentukan dan menetapkan kebutuhan dalam proses pembelajaran sebelum merancang media pembelajaran *video scribe* yang terdiri dari langkah-langkah berikut, Analisis ujung depan, dilakukan guna mengetahui permasalahan utama dalam pengembangan instrumen pembelajaran *video scribe* pada kemampuan dasar menerapkan analisis layanan dan produk kelas X Pemasaran pada SMK Negeri 4 Surabaya. Ditahap ini timbul fakta serta alternatif dalam penyelesaian hingga memudahkan dalam menentukan tindakan awal.

Analisis Pada Siswa, Analisis dilakukan guna mengetahui karakteristik siswa yang dapat menjadi acuan dalam penyesuaian media yang sama untuk dikembangkan. Analisis ini meliputi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran komunikasi bisnis kompetensi dasar menganalisis layanan dan produk. Analisis pada Tugas, Pada analisis tugas, peneliti mengidentifikasi bahan ajar yang digunakan yaitu kompetensi dasar menganalisis layanan dan produk.

Setelah melalui tahap Pendefinisian yang dalam Hal ini adalah tahap Analisis siswa dan analisis konsep, Tahapan selanjutnya adalah tahap Perancangan media yang meliputi Pemilihan

Format, Bahan Ajar, dan Media Video *Scribe* Itu sendiri.

Setelah Media Selesai dirancang, maka tahapan selanjutnya adalah Pengembangan, yaitu media yang telah selesai dirancang harus divalidasi ke para ahli. Ahli Media untuk memvalidasi instrumen yang telah dirancang, dinilai apakah media tersebut layak digunakan di kelas. Ahli Materi untuk memvalidasi materi yang ada di dalam media tersebut, apakah materi di dalamnya telah layak diberikan dan mudah untuk dipahami oleh para siswa.

Cara pengumpulan data yang dipakai yaitu berupa wawancara, angket, beserta tes (*pretest-posttest*). Kriteria kelayakan instrumen menggunakan skala Likert. Jenis bahan berupa kualitatif dan kuantitatif, merupakan data ini terdapat pengembangan dari ahli materi yang berbentuk saran serta masukan yang berbentuk data yang akan dianalisis. Sumber data yang didapat akan berupa acuan untuk mengerjakan perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif, merupakan bahan yang didapat dari hasil validasi ahli yang dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan media *Video Scribe* dan materi didalamnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media pembelajaran *VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis

Hasil Penelitian pada proses pengembangan dengan menggunakan langkah 4D. Pada Tahap Define, yakni pada Analisis Ujung Depan berujung Analisis ujung depan, penulis menyimpulkan bahwa didalam kelas X BDP SMKN 4 Surabaya telah menerapkan beberapa instrumen pembelajaran yaitu instrumen pembelajaran menggunakan *Microsoft office Power Point*, papan tulis dan menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Oleh karena itu Siswa memerlukan Pembelajaran dengan media yang lebih menarik.

Permasalahan yang ada di kelas yang berupa kurangnya antusias siswa, karena pembelajaran hanya berlangsung dengan siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru di depan serta menjawab pertanyaan dari guru mengakibatkan kejenuhan belajar siswa. Hal ini yang menarik penulis untuk membuat instrumen pembelajaran yang menarik, efektif, mampu memberikan semangat belajar bagi siswa yaitu *video scribe*.

Adapun materi yang dipilih untuk mengisi media pembelajaran *video scribe* adalah materi pokok analisis produk dan layanan kelas X BDP SMKN 4 Surabaya. Berdasarkan Observasi yang penulis lakukan di lapangan, Materi Analisis Produk dan Layanan siswa kurang memahami materi dan cenderung jenuh pada saat pelajaran tersebut.

Analisis pada siswa dilakukan bertujuan guna mengetahui karakteristik siswa yang dapat menjadi acuan dalam penyesuaian media yang akan dikembangkan, analisis ini meliputi pemahaman peserta didik terhadap materi analisis produk dan layanan. Peserta didik yang menjadi subyek uji coba berjumlah 35 siswa.

Pada saat materi berlangsung siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari tidak antusiasnya siswa dalam mengikuti pelajaran, siswa cenderung bertanya hanya jika disuruh. Pemahaman siswa terhadap materi masih sebatas hafalan.

Analisis pada tugas mengidentifikasi bahan ajar yang digunakan yaitu kompetensi dasar menganalisis layanan dan produk. Materi analisis layanan dan produk ini nantinya untuk mengisi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada analisis konsep ini adalah terkait hal-hal yang diperlukan dalam media pembelajaran *video scribe*. Hal-hal yang dibutuhkan ini terkait dengan penentuan isi materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran *video scribe*.

Tujuan dari pembuatan media *video Scribe* ini adalah pembelajaran untuk supaya siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran *video scribe* diharapkan mampu menarik siswa untuk belajar, memotivasi siswa untuk antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Setelah melalui tahap *Define* (Pendefinisian), Maka tahap selanjutnya adalah tahap perancangan atau *Design*. Tahap pemilihan media bertujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik. Tahapan ini terdiri dari tahapan perancangan materi dan perancangan media.

Pada tahap pemilihan ini penulis memilih materi komunikasi bisnis dengan materi pokok/kompetensi dasar analisis produk dan layanan, materi ini sesuai diterapkan menggunakan tampilan video yang menarik, sehingga dengan adanya ketertarikan siswa terkait dengan tampilan media pembelajaran *video scribe*, siswa akan lebih mudah memahami materi pokok analisis produk dan layanan.

Tahapan Pembuatan *Video Scribe* dimulai dari membuka Aplikasi *Video Scribe* :



Gambar 2. Icon Aplikasi *Video Scribe*

Setelah membuka Aplikasi Video *Scribe*, maka selanjutnya adalah kita dapat menyisipkan gambar, Tulisan, Animasi dan musik.

Setelah membuka aplikasi video *scribe* kita memulai lembar baru, Untuk menyisipkan gambar dapat mengeklik ikon yang bergambar rumah. maka akan muncul tampilan yang dikategorikan menjadi beberapa bagian. Setelah memilih gambar maka akan muncul tampilan ke layout utama, Tempatkan gambar yang sesuai, dan atur kamera untuk memfokuskan sorot kamera.

Untuk menyisipkan tulisan dengan cara klik ikon T yang terletak di atas *layout*. Penulisan bisa disetting jenis tulisan, warna tulisan dan bentuk tulisan. selesai klik tanda centang.

Penambahan audio dapat dilakukan dengan cara mengklik icon audio. Untuk memeriksa hasil semua video dengan mengklik *play* dipojok kanan atas. Menyimpan video dengan cara klik ikon *save*, isi judul file dan klik tanda centang dan *Export* hasil video *scribe*



Gambar 3. Icon untuk Ekspor Video yang telah dirancang

Proses Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video *Scribe* membutuhkan proses yang panjang, maka dalam jurnal ini penulis hanya sajikan beberapa poin pentingnya saja.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis media video *Scribe*, maka diharapkan siswa akan mampu mempelajari Materi dengan lebih mudah. Dan pembelajaran di kelas akan berlangsung lebih aktif dan efektif. Dengan animasi video yang telah di sajikan di harapkan siswa akan bersemangat untuk belajar, dan ini bertujuan untuk menjadikan siswa lebih mudah dalam mempelajari materi yang ada dalam video.

Media Video *Scribe* merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang fleksibel, sehingga dalam penggunaannya, dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Siswa dapat belajar secara mandiri melalui Video yang di sajikan. Pembelajaran yang dilakukan dapat lebih menyenangkan.

Kelayakan Media pembelajaran Video *Scribe* Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis

Hasil Pengembangan yang dilakukan oleh Penulis merupakan Hasil Evaluasi dari para Validator, yaitu ahli Intrumen dan ahli Bahan

Kelayakan media pembelajaran Video *Scribe* ini didasarkan pada hasil validasi kelayakan media dan materi. Validasi kelayakan materi dilakukan oleh dua ahli materi yakni, Bapak Dr. Tri Sudarwanto., S.Pd., M.SM pelaksana dosen

pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Bapak Zaenal Achmad B., S.Pd praktisi pembelajaran atau guru mata pelajaran komunikasi bisnis pada materi pokok analisis produk dan layanan di kelas X BDP SMKN 4 Surabaya.

Kelayakan media juga didasarkan pada hasil validasi media oleh ahli media yaitu Bapak Alim Sumarno., S.Pd., M.Pd selaku dosen Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Berdasarkan Rekapitulasi data yang penulis peroleh berdasarkan hasil validasi kelayakan materi, diperoleh hasil dari rata-rata persentase kelayakan pada aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 87,7% dengan kategori Sangat Layak menurut persentase kelayakan Riduwan (2015). Sedangkan dari aspek Komponen Penyajian didapat rata-rata persentase sebesar 81,5% serta mendapat kategori Sangat Layak. Skor serta rata-rata persentase keseluruhan aspek didapat sebesar 84,6 % serta mendapat kategori Sangat Layak dari persentase kelayakan Riduwan (2015).

Berdasarkan Hasil Rekapitulasi data hasil validasi kelayakan media diperoleh rata-rata persentase aspek Kualitas teknis sebesar 82,5% dan mendapat kategori Layak, sedangkan pada aspek kualitas isi dan tujuan mendapat rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori Layak. Rata-rata persentase aspek secara keseluruhan diperoleh sebesar 82% serta memperoleh kategori Sangat Layak dari persentase kelayakan Riduwan (2015).

Respons Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Video *Scribe* Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis

Kelayakan media pembelajaran video *scribe* tidak hanya diperoleh dari hasil validasi media dan materi oleh ahli media dan materi, namun juga diperoleh dari hasil angket respons siswa. Respon siswa diperoleh dari responden yaitu sebanyak 35 siswa, di kelas X BDP II di SMKN 4 Surabaya. Kriteria penilaian yang diterapkan menggunakan skala Guttman, yaitu dengan pernyataan “YA” dan “TIDAK”. Pada pernyataan “YA” maka nilai yang diberikan adalah 1, dan untuk pernyataan “TIDAK” maka nilai yang diberikan adalah 0.

Berdasarkan angket respons siswa, diperoleh data persentase aspek Kualitas Instruksional sebesar 81% dan mendapatkan kategori Sangat pantas. Pada arah Kualitas Teknis diperoleh rata-rata persentase sebesar 77,5% serta mendapat kategori Pantas. Rata-rata keseluruhan persentase Angket respons siswa diperoleh sebesar 79,58% serta mendapat kategori Layak dari persentase kelayakan Riduwan (2015).

Kriteria kelayakan diperoleh kategori layak bila rata-rata persentase mendapat rata-rata persentase diatas 61%. Sehingga mampu disimpulkan instrumen pembelajaran Video *Scribe* pantas

digunakan menjadi instrumen pembelajaran di kelas menurut persentase kelayakan respons siswa.

Siswa memberikan Respons dan Penilaian tersebut karena, berdasarkan Pengamatan Penulis saat melakukan Penelitian di lapangan. Siswa Cenderung senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran, karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Video Scribe, sehingga lebih menarik siswa untuk mengikuti Pelajaran. Siswa juga senang dan aktif mencatat saat pembelajaran berlangsung menggunakan Media Video Scribe.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan data hasil validasi, maka dapat disimpulkan Pengembangan media pembelajaran Video Scribe menggunakan model pengembangan 4D, tahap *Dessiminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian yakni mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar. Persentase kelayakan materi diperoleh sebesar 84,6% dan mendapat kategori Sangat Layak, dan kelayakan media didapat sebesar 82% dan mendapat kategori sangat layak dari persentase kelayakan Riduwan (2015).

Persentase kelayakan materi diperoleh sebesar 84,6% dan mendapat kategori Sangat Layak, dan kelayakan media didapat sebesar 82% serta mendapat kategori sangat layak dari persentase kelayakan Riduwan (2015)

Respons siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 79,55 dan mendapat kategori Layak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan rata-rata persentase kelayakan yang diperoleh maka disimpulkan bahwa materi pokok analisis produk dan layanan serta media pembelajaran video scribe Layak digunakan menjadi media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikanto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Peneliti Suatu Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Arsyad,
- Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Edisi revisi. Jakarta: Rajawali Press
- Busro, Muhammad dan Siskandar. 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Media Akademi
- E book Sary, Yessy Nur Indah. 2015. *Buku mata ajar Evaluasi pendidikan*. Ed-1 cet-1. Yogyakarta: deepublish.
- E-book Wibowanto, Wandah. 2017. *Desain Serta Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cetakan kedua. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif

Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates

Munadi, Yudi. 2013. *Media Di Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Yang Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group)

Musfaon. 2012. *Pengembangan Media serta Sumber Pembelajaran*. Bandung: PT. Prestasi Pustakara

Mutaji. 2013. *Instrumen Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke 2. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam kementerian Agama RI

Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada

Sadiman, Arief. S, dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.