Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) *Volume 12 No 3 Tahun 2024*
P-ISSN 2337-6708 *E-ISSN 2723-3901*

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI AKTIVASI PENJUALAN MELALUI MARKETPLACE UNTUK SISWA KELAS XI BISNIS DIGITAL SMK PGRI 13 SURABAYA

Asyiqa Salsabilla Setyawan[1], Tri Sudarwanto[2]

Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

asyiqa.21029@mhs.unesa.ac.id
trisudarwanto@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap media video pembelajaran pada materi Aktivasi Penjualan melalui Marketplace untuk siswa kelas XI Bisnis Digital di SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Developtment, Implementation,* dan *Evaluate*. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 96%, ahli materi 97,78%, dan ahli bahasa 94%, dengan rata-rata keseluruhan 95,93% yang dikategorikan sangat layak. Uji coba pada 67 siswa menunjukkan respon yang sangat baik dengan rata-rata persentase 89,97%. Berdasarkan hasil penelitian, media video pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan; Video Pembelajaran; Aktivasi Penjualan

Abstract

Instructional media plays a crucial role in enhancing the effectiveness of the teaching and learning process, particularly in creating an engaging and enjoyable learning environment. This study aims to develop, determine the feasibility of, and describe student responses to instructional video media on the topic of Sales Activation via Marketplace for eleventh-grade Digital Business students at SMK PGRI 13 Surabaya. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The data collection instruments utilized were expert validation sheets and student response questionnaires. The validation results by the media expert obtained a percentage of 96%, the material expert 97.78%, and the linguist 94%, with an overall average of 95.93%, which is categorized as "very feasible." Trials conducted with 67 students showed an excellent response with an average percentage of 89.97%. Based on these findings, the instructional video media is declared feasible for use as a learning tool.

Keywords: Development; Learning Video; Sales Activation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia untuk berkembang dan berinteraksi dalam masyarakat. Selain menjadi bekal menghadapi masa depan, pendidikan berperan penting dalam sejarah bangsa, termasuk sebelum kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sadar untuk membentuk lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi siswa. Tujuannya adalah membangun aspek spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang berguna bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, mutu pendidikan memiliki keterkaitan dengan tingkat kemajuan suatu negara (Rahayu *et al*., 2020).

Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari mutu pendidikannya (Wijaya *et al*., 2019). Teknologi memberikan peluang besar untuk mendukung sistem pendidikan berbasis internet yang dapat meningkatkan proses pembelajaran (Mirianti, 2023). Oleh karena itu, guru perlu menguasai teknologi untuk mengelola pembelajaran secara efektif. Di era digital, guru diharapkan menguasai keterampilan digital, berpikir kritis,

dan kreatif (Gandini *et al*., 2023). Namun, menurut Kemendikbud, sekitar 60% guru di Indonesia masih mengalami tantangan dalam menguasai teknologi digital, terutama dalam menerapkannya pada media pembelajaran (Makdori, 2021). Kenyataan serupa juga terjadi di SMK PGRI 13 Surabaya, Guru-guru belum sepenuhnya memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Menurut Guru pengajar elemen Digital Onboarding, kurangnya keterlibatan variasi media pembelajaran membuat siswa kelas XI Bisnis Digital mudah merasa jenuh, terutama pada elemen Digital Onboarding. Saat ini, metode pengajaran masih didominasi penjelasan langsung dan penggunaan PowerPoint sebagai alat bantu.

Pernyataan Guru pengajar elemen Digital Onboarding diperkuat dengan hasil observasi awal selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas XI. Sebagian siswa terlihat bosan, tidak fokus, dan cenderung lebih memilih bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Situasi diatas dapat menjadi tantangan besar bagi guru untuk menjaga semangat dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media berperan penting dalam proses belajar karena dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa (Noviatami *et al*., 2024). Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menarik perhatian mereka (Deriyan & Nurmairina, 2022).

Elemen Digital Onboarding dalam Kurikulum Merdeka diperkenalkan di SMK PGRI 13 Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025 untuk jurusan Bisnis Digital. Elemen ini dirancang untuk melatih siswa mengelola aktivasi penjualan melalui berbagai platform digital. Salah satu aspek krusial dalam proses pembelajaran ini adalah pemanfaatan marketplace sebagai sarana utama, mengingat potensinya dalam memperkenalkan siswa pada ekosistem perdagangan digital. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan materi aktivasi penjualan melalui marketplace, sehingga siswa dapat memahami dan mempraktikkan strategi penjualan, seperti membuat akun, membuka toko, dan menambahkan produk di dalam marketplace.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien, salah satunya dengan memanfaatkan media video pembelajaran. Video yang kreatif dan relevan dengan kurikulum dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta daya serap siswa, dan mendukung pembelajaran fleksibel yang dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan siswa (Parera *et al*., 2022). Video yang kreatif dan relevan dengan kurikulum dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta daya serap siswa, dan mendukung pembelajaran fleksibel yang dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan siswa (Ispratiwi & Mellisa, 2023). Integrasi elemen audio-visual yang menarik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang pengembangan keterampilan berpikir kritis (Fitri & Ardipal, 2021). Video yang dirancang dengan baik dapat merangsang indra siswa, meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan mendukung keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan memecahkan masalah (Kurnia & Sunaryati, 2023).

Dalam menghadapi tantangan yang ada dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) mengembangkan media video pembelajaran pada materi aktivasi penjualan melalui marketplace untuk siswa kelas XI Bisnis Digital SMK PGRI 13 Surabaya; (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran; serta (3) mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa, meningkatkan minat serta motivasi belajar, menyediakan pengalaman belajar yang menarik, dan membantu guru dalam mengoptimalkan metode pengajaran di era digital.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Pengembangan

Menurut Borg and Gall (1998) yang dikutip oleh Sugiyono (2023), penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses yang terstruktur untuk menciptakan dan menguji produk dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan

dan pembelajaran. Sedangkan Sugiyono (2023), berpendapat bahwa pengembangan merupakan metode penelitian yang menciptakan dan menguji keefektifan produk. Dengan demikian, penelitian pengembangan adalah metode sistematis untuk menciptakan dan memvalidasi produk inovatif di bidang pendidikan, yang juga menguji efektivitasnya demi meningkatkan kualitas pendidikan.

Teori Kontruktivisme

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang bersifat aktif, di mana siswa mengembangkan pemahamannya dengan berinteraksi serta mengalami langsung berbagai situasi dalam lingkungannya. Menurut Shymansky, siswa mencari makna dari pengalaman dan menghubungkan konsep baru dengan pola pikir yang sudah dimiliki (Suparlan, 2019). Teori ini juga menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam penguasaan keterampilan dan pengetahuan, di mana lingkungan, perilaku, dan individu saling berinteraksi. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, serta menemukan solusi secara mandiri dengan guru sebagai fasilitator.

Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah (2019) media pembelajaran meliputi semua alat dan sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa. Naibaho & Nurjannah (2022) media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mendukung proses penyampaian materi. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Video Pembelajaran

Video merupakan suatu bentuk media yang mengintegrasikan elemen audio dan visual untuk menyampaikan informasi. Komponen audio membantu siswa memahami materi melalui pendengaran, sementara komponen visual memperjelas informasi melalui penglihatan (Cahyadi, 2019). Menurut Fitri & Ardipal (2021), video mengubah konsep atau ide menjadi tayangan yang memadukan gambar dan suara, sehingga menjadi alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar. Dengan demikian, video berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan informasi secara lebih menarik dan informatif.

Elemen Digital Onboarding

Elemen Digital Onboarding untuk siswa SMK pada Fase F merupakan bagian penting dari Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk mengenalkan dan melatih siswa dalam men gelola aktivasi penjualan melalui berbagai platform digital. Berdasarkan informasi dari laman resmi Kemendikbud (2024), capaian umum dalam bidang Bisnis Digital pada akhir Fase F adalah siswa mampu menguasai berbagai kompetensi Bisnis Digital sehingga dapat dengan mudah beradaptasi di dunia kerja. Selain itu, dalam aspek *soft skill*, siswa diharapkan mampu menerapkan kompetensi kerja sesuai tuntutan pekerjaan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, serta mencari solusi secara konsisten. Adapun capaian pembelajaran pada elemen Digital Onboarding adalah kemampuan siswa dalam melakukan aktivasi penjualan melalui platform digital, seperti media sosial, website, marketplace, dan online retail.

Materi yang Diteliti

Materi yang akan menjadi fokus penelitian adalah mengenai aktivasi penjualan melalui marketplace yang dimana terdapat didalam modul empat elemen Digital Onboarding SMK PGRI 13 surabaya, serta telah disesuaikan dengan perubahan panduan dari berbagai platform marketplace. Capaian pembelajaran dari materi aktivasi penjualan melalui marketplace adalah siswa mampu melakukan aktivasi penjualan pada platform digital seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan merancang dan menguji kevalidan produk media pembelajaran (Sugiyono, 2023). Model pengembangan yang dipilih adalah ADDIE, yang dikenal karena strukturnya yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami (Cahyadi,

2019). Model ADDIE mencakup lima tahapan utama: 1) Analisis *(Analyze),* 2) Perancangan *(Design),* 3) Pengembangan *(Development),* 4) Implementasi *(Implementation),* dan 5) Evaluasi *(Evaluate).*

Penelitian akan dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya, dengan fokus waktu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan periode waktu tersebut didasarkan pada pertimbangan strategis, yakni pada semester tersebut terdapat materi aktivasi penjualan melalui marketplace yang tercakup dalam elemen Digital Onboarding pada modul empat. Subjek penelitian ini terdiri dari 67 siswa kelas XI Bisnis Digital di SMK PGRI 13 Surabaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup wawancara, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli untuk menilai aspek media, materi, dan bahasa oleh validator, serta lembar respon siswa berupa angket untuk mengukur tanggapan dan penerimaan mereka terhadap media pembelajaran. Data hasil validasi dan respon siswa dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase kelayakan. Interpretasi hasil dilakukan berdasarkan kriteria skala Likert dan Guttman, dengan kategori kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Jumlah\ skor\ max}\ x\ 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Indeks Pencapaian %	Keterangan
>20%	Tidak Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2015)

Respon siswa dapat dianalisis melalui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, menggunakan kriteria Skala Guttman sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Skala Guttman

Kriteria	Skor
Tidak	0
Ya	1

Sumber: (Riduwan, 2015)

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui angket siswa, analisis dilaksanakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ menjawab\ "Ya}{Jumlah\ keseluruhan\ siswa} x100\%$$

Hasil analisis tersebut akan menghasilkan kesimpulan yang diinterpretasikan berdasarkan kriteria respon siswa.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Indeks Pencapaian %	Keterangan
>21%	Sangat Kurang Baik
21-41%	Kurang Baik
41-61%	Cukup
61-81%	Baik
81-100%	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (Farida *et al*., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Analisis *(Analyze)*

Tahap analisis peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan persyaratan sebagai dasar perancangan media video pembelajaran melalui beberapa langkah penting, diantaranya:

1. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi awal dalam Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas XI menunjukkan bahwa sebagian siswa tampak bosan, lebih memilih bermain sendiri, dan kurang fokus. Hal ini diperkuat oleh informasi hasil wawancara bersama guru pengajar digital onboarding yang menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan variasi media pembelajaran membuat siswa kelas XI Bisnis Digital mudah merasa jenuh, terutama pada elemen Digital Onboarding. Saat ini, metode pengajaran masih didominasi penjelasan langsung dan penggunaan PowerPoint sebagai alat bantu. Kondisi tersebut tentunya menjadi tantangan bagi seorang guru agar siswa dapat tetap semangat mengikuti pembelajaran dengan memaksimalkan media pembelajaran digital.

2. Analisis Siswa

Analisis terhadap siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa kelas XI Bisnis Digital di SMK PGRI 13 Surabaya, yang terdiri dari 67 siswa, dengan rincian 25 siswa laki-laki dan 42 siswa perempuan, serta berusia antara 16-17 tahun. Mereka memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat digital seperti smartphone dan laptop dengan baik serta lebih tertarik pada pembelajaran ya ng menarik

dan visual. Siswa juga lebih responsif terhadap media digital dibandingkan metode penjelasan langsung dengan PowerPoint. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa.

3. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan merancang media pembelajaran dan materi sesuai kurikulum SMK PGRI 13 Surabaya. Konsep video pembelajaran disesuaikan dengan elemen enam, yaitu digital onboarding, serta dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran 6.4 melalui modul yang telah disesuaikan dengan perubahan panduan marketplace seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada.

Tahap Perancangan *(Design)*

Tahap perancangan media video pembelajaran mencakup penyusunan materi dan pemilihan media. Materi disusun berdasarkan modul empat yang digunakan oleh guru dan siswa serta telah disesuaikan dengan perubahan panduan marketplace seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada. Penyajian dilakukan secara terstruktur agar mudah dipahami.

Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap pengembangan, peneliti terlebih dahulu merancang konsep awal, yang kemudian hasil akhirnya akan melalui proses validasi oleh para ahli. Berikut urainnya:

1. Rancangan Awal

Rancangan awal mencakup perancangan materi dan media. Materi disusun berdasarkan modul empat yang digunakan guru dan siswa serta disesuaikan dengan perubahan panduan marketplace untuk aktivasi penjualan. Proses pembuatan video pembelajaran menggunakan perangkat keras seperti iPhone 11 (128 GB), lampu LED, green screen, dan mic clip untuk meningkatkan kualitas video dan suara.

2. Validasi Ahli

Pada rancangan awal, peneliti menyusun produk media video pembelajaran. Setelah itu, media tersebut diuji validitasnya oleh beberapa ahli yaitu media, materi, dan bahasa. Proses validasi bertujuan untuk menyempurnakan media agar lebih baik sehingga dapat menjadi produk akhir yang sesuai dengan rancangan. Berikut adalah hasil telaah komentar dan saran perbaikan dari beberapa ahli yang telah dilakukan:

Tabel 4. Komentar dan Saran Perbaikan dari Para Ahli

Aspek	Komentar dan Saran Perbaikan
Validasi Media	Video pembelajaran sudah cukup menarik secara visual. Suara yang dihasilkan sudah jelas, sehingga penjelasan setiap tahap mudah diikuti. Disarankan untuk menambahkan elemen pada latar belakang yang mendukung suasana materi pembelajaran.
Validasi Materi	Sudah layak untuk diuji cobakan.
Validasi Bahasa	Sapaan sudah digunakan Istilah asing telah diindonesiakan. Penggunaan kata kerja sudah jelas. Telah sesuai EYD terbaru.

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli media, materi, dan bahasa. Salah satu perbaikan yang disarankan adalah penambahan elemen pada latar belakang yang dapat mendukung suasana materi pembelajaran. Berikut ini adalah hasil validasi mengenai kelayakan media video pembelajaran:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Validasi

Aspek	Persentase	Interpretasi
Validasi Media	96%	Sangat Layak
Validasi Materi	97,78%	Sangat Layak
Validasi Bahasa	94%	Sangat Layak
Rata-rata	95,93%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, validasi dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 96% dengan interpretasi sangat layak. Sementara itu, validasi dari ahli materi mencapai 97,78% dengan kategori yang sama. Adapun validasi dari ahli bahasa memperoleh nilai 94%, yang

juga tergolong sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari para ahli adalah 95,93%, dengan interpretasi bahwa media ini sangat layak digunakan.



Gambar 1. Tampilan Sebelum Revisi

Gambar 1 menunjukkan tampilan video pembelajaran sebelum direvisi dan disempurnakan berdasarkan masukan dari ahli media.



Gambar 2. Tampilan Setelah Revisi

Gambar 2 menunjukkan tampilan video pembelajaran setelah direvisi dan disempurnakan berdasarkan masukan dari ahli media yaitu penambahan elemen pada latar belakang yang mendukung suasana materi pembelajaran. Keseluruhan isi video pembelajaran dapat diakses melalui link berikut: https://bit.ly/VideoPembelajaranModul4

Implementasi *(Implementation)*

Tahap implementasi dilakukan setelah proses pengembangan selesai, yang mencakup uji validasi dan revisi. Selanjutnya, peneliti menguji media pembelajaran pada 67 siswa kelas XI Bisnis Digital. Pada tahap ini, siswa diminta untuk terlebih dahulu menonton video pembelajaran sebelum mengisi angket yang disediakan oleh peneliti. Angket tersebut bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik mengenai penggunaan media video pembelajaran. Melalui angket ini, dapat diperoleh informasi mengenai tanggapan dan tingkat penerimaan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil respon siswa terhadap video pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Aspek (Banyak Pertanyaan)	Persentase	Interpretasi
Isi Materi (4)	99,63%	Sangat Baik
Penyajian (4)	88,81%	Sangat Baik
Kebahasaan (4)	88,43%	Sangat Baik
Kegrafikan (5)	82,99%	Sangat Baik
Rata-rata	**89,97%**	**Sangat Baik**

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan data yang dikumpulkan, rata-rata respon siswa mencapai 89,97%, menggambarkan bahwa media video pembelajaran memperoleh penilaian dengan interpretasi sangat baik.

Aspek isi materi yang tertera dalam tabel 6 menunjukan bahwa respon siswa berada dalam kategori interpretasi yang sangat baik. Berikut adalah hasil angket mengenai respon siswa terhadap aspek isi materi disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Respon Siswa Aspek Isi Materi

Soal	Ya/ Jumlah Siswa	Persentase	Interpretasi
1.	67/67	100%	Sangat Baik
2.	67/67	100%	Sangat Baik
3.	66/67	98,51%	Sangat Baik
4.	67/67	100%	Sangat Baik
Rata-rata		**99,63%**	**Sangat Baik**

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 7, aspek isi materi dalam video pembelajaran memperoleh respon sangat baik dengan rata-rata sebesar 99,63%. Hasil ini menandakan bahwa materi yang disampaikan telah sesuai, terstruktur dengan baik, mudah dipahami, serta bermanfaat bagi siswa dalam mendukung proses pembelajaran.

Aspek penyajian juga mendapatkan respon sangat baik dari siswa, seperti yang terlihat dalam hasil angket yang disajikan pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Siswa Aspek Penyajian

Soal	Ya/ Jumlah Siswa	Persentase	Interpretasi
5.	42/67	62,69%	Sangat Baik
6.	67/67	100%	Sangat Baik
7.	66/67	98,51%	Sangat Baik
8.	63/67	94,03%	Sangat Baik
Rata-rata		**88,81%**	**Sangat Baik**

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 8, aspek penyajian dalam video pembelajaran memperoleh respon yang sangat baik dengan rata-rata 88,81%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menilai durasi video sudah sesuai, dengan struktur yang jelas (pembukaan, isi, dan penutup), serta video yang dinilai menarik untuk ditonton. Selain itu, video juga memberikan ajakan yang efektif bagi siswa untuk berinteraksi dan terlibat dalam pembelajaran.

Aspek kebahasaan juga mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, seperti terlihat pada hasil angket yang disajikan pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Siswa Aspek Kebahasaan

Soal	Ya/ Jumlah Siswa	Persentase	Interpretasi
9.	63/67	94,03%	Sangat Baik
10.	61/67	91,04%	Sangat Baik
11.	57/67	85,07%	Sangat Baik
12.	56/67	83,58%	Sangat Baik
Rata-rata		**88,43%**	**Sangat Baik**

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 9, aspek kebahasaan dalam video pembelajaran memperoleh respon sangat baik dengan rata-rata 88,43%. Temuan ini menunjukkan bahwa bahasa yang diterapkan dalam video tersebut jelas dan mudah dipahami, tidak terdapat kesalahan ejaan atau tata bahasa, serta penggunaan istilah sudah sesuai dengan materi yang dipelajari. Selain itu, suara narasi atau penjelasan dalam video juga dinilai jelas dan mudah didengar.

Aspek terakhir, yaitu kegrafikan, juga mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, seperti yang terlihat dalam hasil angket yang disajikan pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi Respon Siswa Aspek Kegrafikan

Soal	Ya/ Jumlah Siswa	Persentase	Interpretasi
13.	66/67	98,51%	Sangat Baik
14.	46/67	68,66%	Baik
15.	66/67	98,51%	Sangat Baik
16.	53/67	79,10%	Baik
17.	47/67	70,15%	Baik
Rata-rata		**82,99%**	**Sangat Baik**

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 10, aspek kegrafikan dalam video pembelajaran memperoleh respon sangat baik dengan rata-rata 82,99%. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan video menarik secara visual, animasi dan ilustrasi membantu pemahaman materi, serta transisi antar slide tidak mengganggu fokus belajar. Selain itu, musik latar dan efek suara dinilai mendukung suasana pembelajaran.

Evaluasi *(Evaluate)*

Tahap evaluasi dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini berfokus pada evaluasi formatif, yang berlangsung selama proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan validasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mendapatkan umpan balik serta perbaikan sebelum diterapkan kepada siswa. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran dinyatakan sangat layak, dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai 95,93%. Setelah melalui proses validasi dan revisi, media ini diuji coba pada siswa kelas XI Bisnis Digital di SMK PGRI 13 Surabaya dan memperoleh respon sangat baik dengan rata-rata 89,97%. Hasil ini mencerminkan bahwa media video pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan adanya evaluasi formatif dalam penelitian ini, dapat dipastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan serta dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Proses Pengembangan

Proses pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate* (Sugiyono, 2023). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SMK PGRI 13 Surabaya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran secara langsung dengan PowerPoint sebagai alat bantu penyampaian materi masih mendominasi yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan temuan Noviatami *et al*., (2024) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berperan signifikan dalam proses belajar, karena mampu meningkatkan motivasi, menumbuhkan minat belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan materi dan pemilihan media. Perancangan materi video pembelajaran berfokus pada materi aktivasi penjualan melalui marketplace sebagai bagian dari elemen Digital Onboarding dalam kurikulum Merdeka. Materi disusun berdasarkan modul empat yang telah dikembangkan sesuai panduan terbaru dari berbagai platform marketplace seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada. Selanjutnya, dibuat storyboard. Pemilihan media audio dan visual juga diperhatikan guna meningkatkan daya tarik video, serta menggunakan narasi yang jelas agar materi dapat tersampaikan secara efektif (Naibaho & Nurjannah, 2022).

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan video pembelajaran dengan menambahkan berbagai elemen yang mendukung pemahaman siswa (Kurnia & Sunaryati, 2023). Setelah video dibuat, diberikan lembar telaah kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk dilakukan evaluasi awal sebelum validasi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli, mencakup penambahan elemen pada latar belakang agar lebih sesuai dengan suasana materi pembelajaran. Setelah perbaikan, video divalidasi oleh ahli untuk memastikan kualitas konten dan kelayakannya dalam pembelajaran, dengan hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata 95,93%, yang tergolong sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba video kepada siswa kelas XI Bisnis Digital, diikuti dengan pengumpulan data melalui angket respon siswa. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif Slamet (2022), berdasarkan hasil validasi ahli untuk menentukan kelayakan dan tanggapan siswa untuk melihat efektivitas media yang dikembangkan sebagai alat bantu penyampaian materi.

Kelayakan

Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian yang diberikan oleh ahli media mencapai 96%, ahli materi 97,78%, dan ahli bahasa 94%. Tingginya ketiga hasil validasi menggambarkan bahwa video ini dapat mendukung efektivitas pembelajaran digital, sejalan dengan temuan Gandini *et al*., (2023) yang menegaskan bahwa validasi tinggi dalam seluruh aspek tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kualitas serta keberhasilan penerapan media pembelajaran.

Respon Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan data angket, aspek isi materi mendapatkan nilai 99,63%, aspek penyajian 88,81%, aspek kebahasaan 88,43%, dan aspek kegrafikan 82,99%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa menilai video pembelajaran mampu mendukung pemahaman materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurnia & Sunaryati (2023), yang mengungkap bahwa penggunaan media mampu meningkatkan daya tarik visual dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian menunjukan bahwa proses pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE. Kemudian kelayakan media dibuktikan melalui rekapitulasi hasil dari ketiga validator, yaitu media, materi, dan bahasa, dengan rata-rata interpretasi sangat layak sehingga media dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, didukung dengan hasil respon siswa yang memperoleh interpretasi sangat baik dalam rekapitulasi hasil angket yang

telah diberikan.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian, disarankan agar media video pembelajaran terus dikembangkan dengan memperkaya kontennya agar lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat mengadaptasi metode tersebut pada berbagai materi lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran digital. Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media tersebut sebagai sumber belajar yang mendukung pemahaman mereka. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi integrasi teknologi lain, seperti fitur interaktif atau platform digital pendukung, guna meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran digital dapat terus berkembang dan memberikan manfaat optimal bagi proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, *1 ed*, 1–140. https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf

Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, *7*(1), 1–10.

Farida, G., Engol, S., Tindangen, M., & Yulliono, Y. (2024). Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan E-LKPD Liveworksheets pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, *1*(1), 8–14. https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3320

Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The use of Canva for education' and the students' perceptions of its effectiveness in the writing procedure text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, *5*(1), 6368–6377.

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6330–6338. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387

Gandini, G., Russanti, I., Arifiana, D., & Nashikhah, M. (2023). Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Rok dengan Aplikasi Richpeace-Dgs untuk Siswa Tata Busana Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 1523–1531. https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5453

Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, *2*(1), 44–52. https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219

Ispratiwi, D., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, *4*(1), 39–45. https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45

Kemendikbud. (2024). *CP & ATP Bisnis Digital*. Kemendikbud. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/bisnis-digital/fase-f/

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1357–1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579

Makdori. (2021). *Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi*. Liputan 6. https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi

Mirianti, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Osf.Io*.

Naibaho, R. A., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan

Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, *4*(2), 160–171.

Noviatami, P., Misriani, & Effendi, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Palembang. *Journal on Education*, *6*(2), 11146–11153.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembeajaran Inovatif*. UMSIDA Press.

Parera, L. A. M., Toni, S., Naat, J., Sudirman, S., Dewi, N. W. O., Kerihi, E. C. G., & Nenohai, J. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Kimia Berbantuan Kinemaster pada Materi Sistem Koloid untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Beta Kimia*, *2*(1), 23–32. https://doi.org/10.35508/jbk.v2i1.7247

Rahayu, R. N., Sobari, S., & Idhani, D. (2020). Analisis Sitiran Pada Artikel Media Pustakawan Periode 2017 - 2019. *Jurnal Pari*, *6*(2), 99–113. https://doi.org/10.15578/jp.v6i2.9733

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel* . Bandung: Alfabeta.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (vol. 5). CV. Alfabeta.

Suparlan. (2019). Teori Kontruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(2), 79–88. https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113

Wijaya, C., Hidayat, R., & Rafida, T. (2019). Manajemen Sumberdaya Pendidik dan Tenaga Kependidikan. In *Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)*.