

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Eka Diana Ferianti

Universitas Mulawarman

dianaareum@gmail.com

Sudarman

Universitas Mulawarman

dareman@smaridasa.web.id

Sutrisno

Universitas Mulawarman

sutrisnoino21288@gmail.com

Abstract

From this research, it was found that there were obstacles in implementing the learning process, namely, the lack of utilization of video learning media used at SMA Negeri 3 Samarinda. This is because in the learning process teachers mostly use lecture or power point methods as learning media. The methods used by the ASSURE model are Analyze Learner, State Standards and Objective, Select Strategies, Technology, media or materials, Utilize Technology, Media and Materials, Require Learned Participation, and Evaluate and Revise. Based on the results of this research, all stages carried out by researchers in developing this video learning media produced valid media based on expert assessments. Media experts gave a total score of 40 out of 45 with an eligibility percentage of 89.9%, so this video learning media was declared "Very Appropriate" for use. The material expert also gave a total score of 60 out of 65 with a feasibility percentage of 98.8%, so this video learning media was also declared "Very Appropriate" for use.

Keywords: learning media, study economy

Abstrak

Penelitian ini ditemukan adanya hambatan dalam pelaksanaan proses belajar yaitu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran video yang digunakan di SMA Negeri 3 Samarinda. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau power point sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan model ASSURE yaitu *Analyze Learner, State Standards and Objective, Select Strategies, Tecnology, media or materials, Utilizee Tecnology, Media and Materials, Require Learned Participation, dan Evaluate and Revise*. Berdasarkan Hasil penelitian ini semua tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan media pembelajaran video ini menghasilkan media yang valid dari penilaian para ahli. Ahli media memberikan jumlah skor 40 dari 45 dengan persentase kelayakan 89,9%, sehingga media pembelajaran video ini dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan. Ahli materi juga memberikan jumlah skor 60 dari 65 dengan persentase kelayakan 98,8%, sehingga media pembelajaran video ini juga dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, mata pelajaran ekonomi

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang terencana, tujuannya untuk mengelola sumber belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung pada siswa (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 1). Dengan adanya media pembelajaran, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Seperti memadukan beberapa jenis tampilan gambar, suara atau animasi. Penampilan yang menarik sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Semakin menarik tampilan media maka semakin kuat pula minat belajarnya, sehingga berpengaruh pada proses pembelajaran (Resiani, 2015: 15).

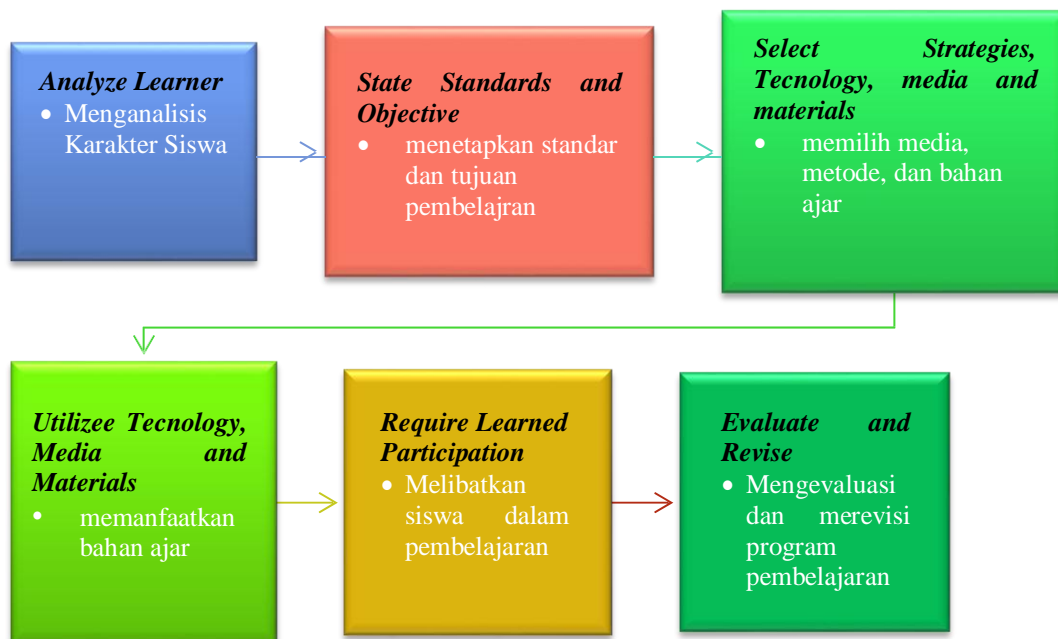
Media pembelajaran video adalah media atau alat bantu yang terdiri dari audio dan visual yang berisi materi pembelajaran dengan komponen mulai dari konsep, prinsip, prosedur, hingga teori pengetahuan yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran (Rohman, 2013: 45). Penggunaan media pembelajaran video merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk memberikan materi kepada siswa, sehingga siswa mudah memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran berbasis video juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memudahkan dalam penafsiran (Fatmawati, Karmin, Sulistiyawati, 2018: 25).

Dari penelitian ini muncul pertanyaan bagaimana proses pengembangan, tingkat validitas kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran video di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Samarinda. Tujuan dari penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui proses kelayakan dan respon siswa terhadap metode pembelajaran ini menggunakan media video. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMA Negeri 3 Samarinda, ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses belajar yaitu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran video yang digunakan di SMA Negeri 3 Samarinda. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau power point sebagai media pembelajaran.

Namun, pada proses pembelajaran terdapat beberapa siswa cenderung bosan dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan pembelajaran dirasa kurang efektif sehingga dibutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini melakukan observasi awal berupa angket kepada siswa kelas XI IPS. Didapatkan hasil angket menunjukkan 74,2% dimana siswa tidak tertarik dengan metode dan media yang digunakan oleh guru. Dan hasil dari angket juga menunjukkan 90,3% siswa tertarik apabila guru menggunakan media pembelajaran video pada saat proses pembelajarannya.

METODOLOGI PENELITIAN

Model dalam penelitian ini menggunakan model *ASSURE* yaitu *Analyze Learner* (menganalisis siswa), *State Standards and Objective* (menentukan standard dan tujuan), *Select Strategies, Tecnology, media or materials* (menentukan strategi, teknologi, media dan materi), *Utilizee Tecnology, Media and Materials* (menggunakan teknologi, media dan materi), *Require Learned Participation* (melibatkan siswa sebagai partisipan), dan *Evaluate and Revise* (mengevaluasi dan merevisi). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 berjumlah 35 orang. Subjek validasi terdiri 1 orang Dosen Program Studi Bahasa Inggris sebagai ahli media dan 1 guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Samarinda sebagai ahli materi. Adapun prosedur pengembangan penelitian mengacu pada Smaldino (2011) melalui gambar sebagai berikut :



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian *Research & Development* (R&D) ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran video pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Samarinda. Tujuan pengembangan media pembelajaran video ini untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran yaitu penyampaian materi tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini juga bisa dijadikan alternatif untuk membantu proses pembelajaran dan dapat digunakan secara online maupun offline. Materi yang diusung pun disesuaikan dengan acuan buku kelas XI ekonomi dan RPP yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam penyampaian yang sopan dan penggunaan bahasa juga disesuaikan agar dapat dipahami oleh siswa. Pembuatan media pembelajaran video ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Wondershare Filmora* 9. Desain dalam video juga dibuat se-menarik mungkin agar bisa menggambarkan dengan jelas materi yang disampaikan.

Hasil

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ASSURE* dalam waktu pengerjaan mulai dari bulan Februari 2023 - Mei 2024. Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini ialah *Analyze Learner* (Analisi Karakter), *State Standards and Objective* (Menetapkan Kompetensi dan Objek), *Select Methods, Media and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan), *Utilizee Tecnology, Media and Materials* (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran), *Require Learned Participation* (Melibatkan Siswa dalam Proses Belajar), dan *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Adapun tahap penilaian lebih rinci adalah sebagai berikut :

1. Ahli Media

Ahli media berfokus pada penilaian media yang ditampilkan. Validasi dilakukan 27 Mei 2024. Data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media dan data kualitatif yang berupa saran dan kritik digunakan untuk mengevaluasi video pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli media oleh Bapak Dr. Iwan Setiawan M.Pd selaku dosen FKIP Universitas Mulawarman. Penilaian media oleh ahli media ditinjau dari aspek desain, audio, dan penyajian video. Hasil penilaian media

pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

Aspek	Perolehan	Skor Maksimum	Kategori	Persentase
Prinsip-prinsip desain media	18	20	Sangat Layak	80%
Desain pesan	22	25	Sangat Layak	88%
Keseluruhan Aspek	40	45	Sangat Layak	88,9%

Berdasarkan tabel 1, peneliti mendapatkan hasil penilaian oleh ahli media bahwa kelayakan media dari keseluruhan aspek diperoleh jumlah skor 40 dari jumlah skor maksimum 45 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 89,9%. Ahli media juga memberikan saran tanpa perbaikan pada bagian stabilitas pengambilan gambar dan mengatakan bahwa media pembelajaran video tersebut dapat digunakan untuk proses belajar mandiri atau di kelas.

2. Ahli Materi

Ahli materi berfokus pada penilaian materi yang ditampilkan. Validasi dilakukan 27 Mei 2024. Data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media dan data kualitatif yang berupa saran dan kritik digunakan untuk mengevaluasi video pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli media oleh Bapak Asan S.Pd selaku Guru Ekonomi SMA Negeri 3 Samarinda. Penilaian materi oleh ahli materi meliputi isi dan komponen pembelajaran. Hasil penilaian materi pada media pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Perolehan	Skor Maksimum	Kategori	Persentase
Relevansi (Kesesuaian)	32	35	Sangat Layak	91,5%
Konsistensi (Keajegan)	9	10	Sangat Layak	90%
Kecukupan	19	20	Sangat Layak	95%
Keseluruhan Aspek	60	65	Sangat Layak	94,8%

Berdasarkan tabel 2, Peneliti mendapatkan hasil penilaian oleh ahli materi pada aspek relevansi mendapatkan jumlah skor 32 dari jumlah skor maksimum 35 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 91,5%. Pada aspek konsistensi mendapatkan jumlah skor 9 dari jumlah skor maksimum 10 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 90%. Pada aspek kecukupan mendapatkan jumlah skor 19 dari jumlah skor maksimum 20 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 95%. Berdasarkan hasil penilaian materi diatas dapat disimpulkan bahwa materi pada media pembelajaran dari keseluruhan aspek diperoleh jumlah skor 60 dari jumlah skor maximum 65 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan jumlah persentase 94,8%. Ahli materi juga memberikan saran tanpa perbaikan pada bagian penyampaian materi yg terlalu cepat.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video ini dibuat karena ditemukan adanya hambatan dalam pelaksanaan proses belajar yaitu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran video yang digunakan di SMA Negeri 3 Samarinda. Berdasarkan Smaldino (1996) “*ASSURE model at the solutions of the problems using the technology effectively and systematizing preparing of a lesson plan*”. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video dapat membuat siswa lebih aktif belajar dengan motivasi yang tinggi karena media pembelajaran video berisi tampilan teks, gambar, video, dan animasi yang apik sehingga siswa tertarik untuk menggunakan nya.

Media pembelajaran video sangat cocok dibawa pada materi Kerjasama Ekonomi Internasional karena dapat melibatkan animasi, video dan suara sehingga lebih kontekstual dan siswa merasa tertarik untuk belajar dibandingkan hanya menggunakan buku, powerpoint atau metode ceramah. Hal ini sesuai dengan kelebihan media pembelajaran video yang memiliki nilai nilai baik yang mampu memancing pemikiran dan pembahasan siswa. Media pembelajaran video ini mengandung materi yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan media ini, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar. Media ini juga diharapkan dapat melatih penggunaan alat indera siswa untuk belajar secara maksimal.

Media pembelajaran video ini disampaikan dengan bahasa yang *User Friendly* atau bahasa yang bersahabat dengan pengguna nya. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran pada media pembelajaran video yaitu dengan menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang sama. Sehingga siswa dapat memahami informasi pembelajaran dengan lengkap dan secara otomatis informasi yang disampaikan dapat tersimpan secara alami dalam memori dengan jangka waktu yang panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran video pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS ada 6 tahap yaitu:
 - a. *Analyze Learner* (Analisi Karakter), adalah tahap menganalisis terhadap karakter siswa meliputi beberapa aspek penting seperti karakteristik umum, kompetensi siswa sebelumnya, gaya belajar siswa, dan motivasi.
 - b. *State Standards and Objective* (Menetapkan Kompetensi dan Objek), adalah tahap menentukan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari RPP dan informasi yang tercatat dalam buku teks. Merumuskan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai.
 - c. *Select Methods, Media and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan), adalah tahap pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan berperan penting dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya juga dapat membantu guru untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.
 - d. *Utilizee Tecnology, Media and Materials* (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran), adalah uji coba untuk membuktikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efesien unuk digunakan dalam situasi yang sebenarnya.

- e. *Require Learned Participation* (Melibatkan Siswa Dalam Proses Belajar), adalah tahap pemberian contoh soal pada siswa sebagai salah satu bentuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlihat aktif pada umumnya akan memberikan umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar yang akan meningkatkan minat belajar siswa lebih tinggi.
 - f. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi), adalah tahap untuk menilai kelayakan media pembelajaran dan juga hasil belajar siswa. Revisi juga diperlukan apabila hasil evaluasi terhadap media pembelajaran mendapatkan hasil yang kurang baik. Langkah revisi dilakukan terhadap bagian-bagian media pembelajaran yang perlu diperbaiki saja.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian materi pada media pembelajaran video dari aspek relevansi, konsistensi dan kecukupan secara keseluruhan diperoleh jumlah skor 60 dari jumlah skor maximum 65 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan jumlah persentase 94,8%.
 3. Hasil penilaian oleh ahli media, penilaian media pada media pembelajaran video dari aspek prinsip-prinsip desain media dan desain pesan diperoleh jumlah skor 40 dari jumlah skor maksimum 45 sehingga termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 89,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 79.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press .
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 76.
- Bulo, B. M. (2020). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan "Permainan Bisik Berantai" pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kela II di SD Mardi Yuana. *Jurnal Pendidikan*, 95-97.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media .
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pembelajaran*, 3(2), 24-25.
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24-31.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setya.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hail Belajar Peserta . *Jurnal Biolokus*, 158.
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Informasi*, 14(1), 15.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munir. (2012). *Multimedia & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musifqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Pribadi, B. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Resiani, N. I. (2015). Pengembangan Game edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Unviersitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 15.

- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 4(2), 353.
- Rohman, M., & S., A. (2013). *Strategi dan Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sahriana, P. R. (2020). Pengembangan Serious Game Berorientasi Learning By Doing Pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu. *Jurnal Pendidikan*, 146.
- Smaldino, S., Lowther, D., & Russell, J. (2011). *INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY & MEDIA FOR LEARNING "Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak .
- Syaparuddin, & Elihami. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 188.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Votteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Tim Airputih. (2010). *Panduan Penggunaan Aplikasi FOSS*. Jakarta: Tim Airputih .
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Pengguna Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(2), 232.