

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development Of Learning Videos With Video Cribes Software On Digital Simulation Lessons Class X Tktl 1

Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Software Videoscribe Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Tktl 1

Sabudin, SABUDIN1998@GMAIL.COM, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Cindy Cahyaning Astuti, Cindy.cahyaning@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

In accordance to its essence, the creator of technology is done to facilitate and assist human life activities, such as in the learning process. The purpose of this study was to determine the feasibility of video learning media in digital simulation subjects. This research resulted in a learning video produk developed with videoscribe software that features hand animation writing or drawing something on the screen, such as the hand of the maker doing it himself, and can help students focus more and not get bored during the teaching and learning process so that the presentation of material can be conveyed to students. The research method applied uses R&D using a 4-D or four D model. The development of this learning video has been validated by media experts with a validity percentage of 80% in the "Eligible" category and from material experts with a 90% validity percentage with the "Very Appropriate" category. " ,it is known that the product is in the category of" Appropriate "and can be used by students for learning as well as teachers in the learning process in class."

Published date: 2021-08-23 00:00:00

I PENDAHULUAN

“Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah kejuruan yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu, karenanya pendidikan kejuruan harus dekat dengan dunia kerja. Karena pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu tentang standar pendidikan nasional, tujuan penyelenggaraan SMK adalah bahwa “pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja dalam mengembangkan sikap profesional”. SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apalagi terjun dalam dunia kerja, (Arif Rifai & Barnawi, 2012). Kesadaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa SMK dengan kurikulum 2013 (K-13) sudah menerapkan mata pelajaran simulasi digital dengan target siswa mampu memahami sistem koding dalam programan komputer untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan.”

“Mata pelajaran Simulasi Digital merupakan salah satu dari mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum (K-13). Kurikulum ini membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar yang kuat untuk berkembang dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kemajuan teknologi. Berhasil atau tidaknya pembelajaran simulasi digital di sekolah salah satunya di lihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Simulasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Kesadaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mempermudah mencari dan mendapatkan informasi. Hal tersebut membuat manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Dengan kemajuan teknologi penggunaan media memiliki banyak manfaat salah satunya dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan, akan tetapi masih ada banyak sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya di sekolah menengah kejuruan. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan, (A. Pribadi, 2017). Hal tersebut bisa dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, atau mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran.”

“Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar, suara, dan beberapa animasi sebagai ilustrasi kejadian dari materi yang dipelajari dengan harapan dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik. Media video dalam proses belajar mengajar dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Kualitas suatu proses pembelajaran selain dipengaruhi oleh model pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Media video pembelajaran merupakan suatu alat untuk membuat peserta didik lebih memahami materi yang di ajarkan guru di sekolah. Serta media video pembelajaran juga dapat membuat belajar lebih menarik dan komunikasi yang lebih menegakkan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif, serta mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama proses belajar (Fauzi, A & Yulkifli. 2013). Berdasarkan pengertian tersebut maka proses komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik. Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar, media video pembelajaran bisa juga sebagai sumber belajar bagi para peserta didik.”

II METODE

“Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan menggunakan pendekatan model 4-D atau *four D* model yaitu *Definisi, Design, Develop, dan Disseminate*, Sugiyono (2010). Prosedur pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Endang Mulyatiningsih, 2011).”

Gambar 1 Tahapan 4 D

“*Define*, Pada tahap awal ini adalah peneliti melakukan analisis materi, analisis peserta didik, dan merumuskan tujuan pembelajaran. agar peneliti bisa membuat media yang di kembangkan sesuai dengan yang di analisis. *Design*, pada tahap ini adalah peneliti membuat rancangan awal atau rancangan produk yang disesuaikan dengan kerangka isi hasil analisis materi, dan peserta didik seperti gaya belajar siswa yang dimiliki setiap siswa. Sebelum itu peneliti mengumpulkan materi dan di desain dalam media pembelajaran bentuk video yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran agar pembelajaran dari materi tersebut bisa tersampaikan dengan baik ke siswa sesuai tujuan pembelajaran. *Developmen*, tahap ini perancangan yang telah dilakukan kemudian di validasi kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi. Validasi ini menggunakan lembar penilaian agar mampu mengukur nilai produk atau media yang telah di kembangkan kemudian di terapkan ke siswa. *Disseminate*, pada tahap ini peneliti akan menerapkan langsung ke siswa jika saat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi memberikan skor yang tinggi. Jika hasil yang di dapat dari hasil penerapan ke siswa sangat bagus atau respon siswa baik maka media tersebut sangat layak dan akan dipersebarluaskan.”

III HASIL DAN PEMBAHASAN

"Bagian ini akan membahas hasil dan pengembangan media. Prosedur penelitian dan pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran simulasi digital menggunakan pengembangan perangkat lunak 4D. Model 4D memiliki 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pembahasan meliputi perencanaan dan pengembangan video pembelajaran. Pembahasan penyajian data hasil validasi, analisis data validasi, dan hasil kelayakan video pembelajaran yang di kembangkan."

"Tahap *Define* dimulai dengan kegiatan analisis berbagai aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan video pembelajaran. Tahap analisis awal peneliti melakukan observasi pada kelas X pada saat proses belajar mengajar. Dari hasil observasi peneliti melihat ketidak sesuaian peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung yaitu peserta didik lebih banyak berbicara di belakang dan tidak fokus pada pelajaran yang di sampaikan oleh guru tersebut. Selain observasi pada kegiatan pembelajaran guna mengetahui kondisi dalam kelas. Peneliti juga melakukan analisis pada silabus dan sumber belajar yang digunakan. Menganalisis silabus bertujuan untuk menentukan KI dan KD yang digunakan serta menentukan konsep pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dan peneliti memilih KI dan KD."

- Tahap *Define*
- Tahap *Design*

"Setelah tahap persiapan selesai dan data diperoleh, barulah peneliti melakukan tahapan yang kedua yaitu *design*. Tahap *design* bertujuan menyiapkan software atau aplikasi untuk *design* objek, *design* pembuatan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah produk yang dilanjutkan dengan validasi oleh dosen pembimbing dan validasi ke ahli. Dibawah ini merupakan hasil dari storyboard perancangan/design video pembelajaran yang di kembangkan" :

Gambar 4.1 Tampilan *splash screen*

Gambar 4.2 Tampilan menu utama

Gambar 4.3 gambar awal materi

Gambar 4.4 Tampilan penjelasan isi materi

- Pada tampilan pertama *splash screen*.
- Pada menu utama, merupakan halaman utama dari video pembelajaran ini. Pada halaman ini terdapat beberapa identitas yaitu nama, asal, tempat kuliah, dan tujuan.
- Pada tampilan ini terdapat awal isi materi.
- Pada tampilan ini terdapat penjelasan atau pengertian dari isi materi.
- Pada tampilan ini berisi penjelasan fitur-fitur yang ada di isi materi tersebut.

Gambar 4.5 Tampilan penjelasan fitur-fitur isi materi

"Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang dapat dijalankan pada handphone dengan sistem operasi android. Proses pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi diantaranya yaitu software *videscribe 2.3.0* utama digunakan dalam pengembangan video pembelajaran untuk animasi tulis tangan dan lainnya. Setelah itu proses pengembangan kembali dilakukan dengan memvalidasi media untuk mengetahui apakah media yang sudah dibuat oleh peneliti mendapatkan revisi atau tidak. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli, dan hasil terperinci seperti berikut" :

Tabel 1 Hasil validasi ahli media dan ahli materi

NO.	Instrumen Perangkat	Presentase	Keterangan
1.	Ahli Media Akbar Wiguna, M.Pd	80%	Media dapat digunakan tanpa revisi
2.	Ahli Materi Nurfarida Ilmianah, S.Kom, MT.	90%	Materi dapat digunakan dengan revisi

- Tahap *Develop*
- Tahap *Disseminate*

"Hasil akhir produk dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar nantinya, dan disebar luaskan saat proses pembelajaran saat di kelas maupun daring. Akan tetapi pada penelitian ini, tahap *Disseminate* tidak dilakukan dikarenakan batasan yang diambil hanya pada sebatas kelayakan media dan kondisi wabah covid-19 yang tidak memungkinkan melakukan hal tersebut."

IV KESIMPULAN

“Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat di simpulkan bahwa Pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan model 4-D yang telah melewati tahapan tersebut. Video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *software* videoscribe yang di mana media pembelajarran tersebut terdapat animasi di dalamnya seperti fitur materi, fitur gerakan tangan yang sedang menulis yang bisa membantu siswa fokus dalam pembelajaran. Sedangkan untuk hasil pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital mendapatkan nilai presentase dari ahli media 80% dengan kataegori “Layak” sedangkan nilai presentase dari ahli materi 90% dengan kategori “Sangat Layak” dan bisa digunakan oleh siswa untuk proses belajar mengajar.”

References

1. . Benny A. Pribadi. 2017. Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
2. . Endang Mulyatiningsih. (2011). Riset Terapan. Yogyakarta :
3. . Firdausi, Arif. Rifai & Barnawi. (2012).Profil Guru SMK Profesional. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
4. . Resta, L. I., Fauzi, A. & Yulkifli. 2013. Pengaruh Pendekatan Pictorial Riddle Jenis Video Terhadap hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Inkuiri Pada Materi gelombang Terintegrasi Bencana Tsunami.
5. . Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.