



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PELUANG USAHA KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 BELITANG III

Meizza Nurrohmah^{1*}, Siti Afifah², Miftakhur Rohmah³

Email: meizzanurrohmah@gmail.com

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media audio visual berbasis *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi peluang usaha kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Belitang III. Media Pembelajaran didesain menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dihasilkan video animasi berdurasi 3 menit 50 detik. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Belitang III Kelas XI Akuntansi. Merupakan penelitian pengembangan (*Reseach and Development*) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang dianalisis secara deskriptif. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Belitang III, dengan sample peserta didik kelas XI Akuntansi 1 . Hasil penelitian ini adalah pengembangan media audio visual berbasis *sparkol videoscribe* sangat layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik khususnya kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Belitang III. Dari hasil uji coba terdapat peningkatan minat belajar sebesar 8,51%.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe, Peluang Usaha*

Abstract: *This study aims to design and develop an audio-visual learning medium based on Sparkol Videoscribe to enhance students' learning interest in the topic of business opportunities for Grade XI Accounting students at SMK Negeri 1 Belitang III. The learning media were designed using the Sparkol Videoscribe application and resulted in an animated video with a duration of 3 minutes and 50 seconds. This research was conducted at SMK Negeri 1 Belitang III with Grade XI Accounting students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive analysis. The population of this study consisted of all Grade XI Accounting students at SMK Negeri 1 Belitang III, with the sample drawn from students of Grade XI Accounting 1. The results indicate that the developed Sparkol Videoscribe-based audio-visual learning media are highly feasible and very attractive to be used as learning media, particularly for Grade XI Accounting students at SMK Negeri 1 Belitang III. The trial results also show an increase in students' learning interest by 8.51%.*

Keywords: *Learning Media, Sparkol Videoscribe, Business Opportunity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk menyiapkan dan meningkatkan kemampuan diri seseorang dalam membina potensi yang dimilikinya baik rohani maupun jasmani. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring perubahan zaman, tentu saja cara pandang dan cara belajar peserta didik otomatis berbeda dari sebelumnya. Jika dulu masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media seadanya seperti papan tulis atau alat peraga dalam bentuk poster maka sekarang akan menjadi sangat membosankan bagi peserta didik yang terbiasa menggunakan gadget yang penuh aplikasi menarik dengan konten-konten yang dinamis. Sehingga, sudah seharusnya sebagai pendidik mampu mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Al Munawarah, 2019).

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi memberi akibat besar bagi kehidupan manusia dan memiliki peran penting pada banyak aspek kehidupan. Salah satu aspek yang merasakan akibat dari perkembangan tersebut adalah pendidikan. Pendidikan sangat memiliki peran penting pada peningkatan serta perkembangan sumber daya manusia. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan membantu kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan, mengolah dan menyajikan materi untuk proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Simanihuru and Hia 2022). Untuk membangun suasana belajar mengajar agar

siswa ikut terlibat dan aktif didalamnya dibutuhkan media pembelajaran.

Menurut (Arsyad A, 2017) bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran pada tahapan pembelajaran bisa menunjang minat serta keinginan yang baru, memicu motivasi, memberikan stimulus lancarnya aktivitas pembelajaran, serta memberikan beberapa pengaruh biologis kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses orientasi kegiatan pembelajaran dapat menunjang keefektifan tahapan belajar mengajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran ketika aktivitas pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu dan penyampai informasi. Daryanto (2018: 1) menjelaskan bahwa, Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu belajar dan berfungsi sebagai penyampai pesan berupa informasi dari pendidik kepada peserta didik sebagai alat komunikasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media yang baik mampu memaksimalkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan dengan mudah karena media adalah penyampai informasi dalam proses pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik yang mempunyai peran penting meningkatkan potensi, untuk membangkitkan gairah belajar dan menarik perhatian siswa yaitu dengan memanfaatkan dan memanfaatkan media pembelajaran baru yang inovatif dan inspiratif. Satu di antara banyaknya media pembelajaran yang dipakai yakni berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Minat mengandung dua aspek antara lain, aspek kognitif dan aspek afektif.

Pada aspek kognitif, minat diartikan sebagai suatu hal yang selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan serta pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya (Achu. P, 2019). Sedangkan pada aspek afektif, minat merupakan suatu hal yang menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. (Norrani et al., 2021) mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur dalam minat belajar, yaitu perhatian, perasaan, dan motivasi. Minat belajar peserta didik kuat hubungannya dengan karakter, motivasi, ekspresi dan pola pikir atau memahami, faktor genetik dan dampak ektern atau lingkungan. Secara garis besar minat belajar bermakna kecondongan dan ketertarikan yang tinggi atau kemampuan yang besar terhadap suatu hal. SMK Negeri 1 Belitang III merupakan salah satu sekolah yang memiliki visi “terwujudnya lulusan yang cerdas, berakhlak mulia dan terampil bidang kompetensi” namun dalam proses pembelajaran siswa masih mengikuti proses pembelajaran saja dan belum menunjukkan keaktifan dalam belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2023 dengan guru mata pelajaran PKWU (Produk kreatif dan kewirausahaan) yakni ibu Titin Sulistiani S.Pd di SMKN 1 Belitang III diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, selama ini sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran teori, salah satunya media visual seperti ppt, buku cetak hanya saja minat belajar peserta

didik masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari ketertarikan dan antusias dalam belajar dan suasana kelas yang kurang kondusif. Untuk mengatasi masalah tersebut adalah pentingnya media pembelajaran tambahan, dan penggunaan teknologi dengan bijak dan menyediakan media pembelajaran dengan tambahan menarik agar mudah dipahami.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis *Sparkol Videoscribe*. *Videoscribe* ialah *software* yang dipakai dalam membuat animasi berlatar putih yang bisa dipakai dalam membuat design animasi berlatar putih menawarkan berbagai kemudahan dalam mengolah desain yang menguntungkan.

Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol*. Dipakainya *Videoscribe* sebagai media pembelajaran audio visual sebab lebih banyak bentuk desain yang terdapat dalam aplikasi itu, sehingga membantu peserta didik untuk memperluas ilmu pengetahuan, mereka dapat memutar beberapa kali sampai benar-benar menguasai atau memahami materi itu dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung dengan efektif. (Al Munawarah, 2019).

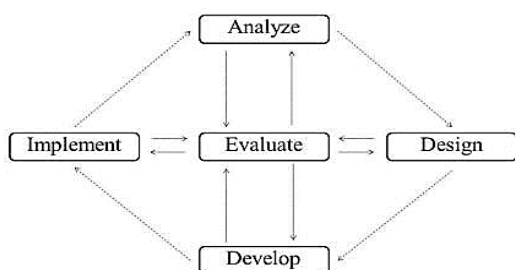
Harapannya dengan adanya media pembelajaran berbasis *Videoscribe* meningkatkan minat belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta bisa menjadi media alternatif pembelajaran karena mudah digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development*. (Sugiyono, 2014) mengungkapkan bahwa penelitian *research and development* ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian tersebut dipilih karena tujuan peneliti adalah untuk mengembangkan media audio visual berbasis *sparkol videoscribe* menjadi sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan. Prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyss, Design, Development, Implementation, and Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (dalam Nababan, 2020).

Produk yang akan dihasilkan memuat materi peluang usaha, Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* disajikan dalam bentuk video yang ditampilkan didalam kelas menggunakan LCD Proyektor atau dibagikan kepada peserta didik melalui gadget. media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas XI Akuntansi SMKN 1 Belitang III.

Gambar 1.1 Bagan Metode ADDIE.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengembangan dilakukan di SMKN 1 Belitang III khususnya untuk

siswa kelas XI Akuntansi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa pengembangan media audio visual berbasis *sparkol videoscribe* pada materi peluang usaha. Pengembangan media audio visual berbasis *sparkol videoscribe* pada materi peluang usaha menggunakan metode *Research and Development*. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan item-item pertanyaan untuk mengetahui informasi mengenai kelayakan media audio visual berbasis *sparkol videoscribe*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri 1 Belitang III. Terdapat tiga kelompok subjek yang pertama Subjek uji coba perorangan yang berisi 3 peserta didik kelas XI Akuntansi 1. Yang kedua Subjek uji coba kelompok kecil yang berisi 7 peserta didik kelas XI Akuntansi 1. Yang ketiga Subjek uji coba lapangan yang berisi 25 peserta didik kelas XI Akuntansi 1. Peneliti ini memiliki tujuan yang hendak dicapai yakni medesain media video dan mendapatkan kemenarikan media video berbasis *sparkol videoscribe* materi peluang usaha berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik. Video dirancang atau didesain menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Video berdurasi kurang lebih 3 menit 40 detik ini berisi tentang uraian materi peluang usaha. Peneliti juga menambahkan gambar-gambar yang diambil dihalaman web resmi yang sesuai dengan kebutuhan materi dan juga menambahkan suara (*dubbing*) pada video. Pemilihan media video sebagai pendukung media pembelajaran yang dikembangkan karena dapat memudahkan siswa untuk belajar dengan tampilan menarik siswa menyukai pelajaran Produk Kreatif dan

Kewirausahaan (PKWU) pada materi peluang usaha.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan diantaranya Rubiah S (2020) menyatakan penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Prasasti R.W (2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan tampilan desain yang menarik sehingga membuat peserta didik lebih semangat belajar. Kemudian dari penelitian Nurwidayati (2022) menyatakan bahwa media berbasis *sparkol videoscribe* sangat layak sebagai media pembelajaran membuat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar. Daryanto (2013) menyebutkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan peserta didik berintraksi secara langsung dengan sumber belajar, serta mengataasi keterbatasan ruang waktu, dan tenaga. Pengujian media ini dilakukan oleh validator ahli yang terdiri validator ahli media, ahli materi dan ahli praktisi.

Pada pengujian ahli media penilaian menggunakan 3 aspek yaitu

aspek kemudahan penggunaan, desain tampilan dan konsisten dengan indikator kemudahan penggunaan, kesesuaian desain tampilan dan tata letak, ukuran warna, font, dan *usefull*. Pada pengujian validator materi terdapat 3 aspek yaitu, aspek pertama aspek kelayakan kurikulum yaitu untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian kurikulum yang digunakan dalam proses penelitian, aspek kedua yaitu aspek kelayakan materi yaitu untuk melihat kesesuaian materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, aspek ketiga yaitu, aspek kelayakan penyajian yaitu untuk melihat hasil penyajian video Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari beberapa validator ahli dan kemenarikan media video berbasis *sparkol videoscribe* diketahui dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan peserta didik yang dilakukan pada saat uji coba lapangan. Dari uji coba validasi materi didapatkan hasil rata-rata setiap komponen penilaian sebesar 91% dengan klasifikasi "Sangat Layak". Data uji coba validasi media didapatkan hasil rata-rata setiap komponen penilaian sebesar 90% dengan klasifikasi "Sangat Layak". Sedangkan data uji coba validasi ahli praktisi didapatkan hasil rata-rata setiap komponen penilaian sebesar 93,5% dengan klasifikasi "Sangat Layak". Sedangkan Uji Coba kelompok kecil mendapatkan hasil rata-rata komponen penilaian sebesar 86,8% dengan kriteria "Sangat Menarik" Kemudian penyebaran angket kemenarikan kepada peserta didik kelas pada saat uji coba lapangan mendapat hasil rata-rata sebesar 90,64% sehingga dinyatakan "Sangat Menarik".

Hasil rata-rata minat belajar sebelum uji coba yaitu 80,21% dan hasil

rata-rata uji coba kelompok kecil dan kelompok lapangan mendapatkan nilai 88,72% , maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada materi peluang usaha kelas XI Akuntansi meningkat sebesar 8,51%.

Gambar 4.5

Hasil Keseluruhan

Ahli Materi	Ahli Media
91%	90%
Ahli Praktisi	Peserta Didik
93,5%	88,72%

Dari hasil tersebut video media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sangat layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik khususnya kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Belitang III.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa alat bantu pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Produk video berbasis *sparkol videoscribe* ini dinyatakan sangat layak, sangat valid, sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dibuktikan dengan hasil yang telah dilakukan uji melalui validasi materi dan validasi media serta uji coba melalui beberapa tahapan. Uji validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil validasi rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 91% dan dinyatakan sangat valid. dan hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 90% maka produk dinyatakan sangat valid. Kemudian uji coba kelayakan media pembelajaran oleh ahli praktisi

mendapatkan hasil nilai sebesar 93,5% sehingga media pembelajaran berbasis video ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian diketahui juga bahwa didapat hasil minat belajar siswa sebelum uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan memperoleh nilai sebesar 80,7% dan 79,72% dengan rata-rata nilai 80,21% dengan kriteria “Menarik” dan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan yaitu 86,8% dan 90,64% dengan rata-rata 88,72% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Ini menunjukkan adanya peningkatan pada minat belajar dalam jumlah nilai sebesar 8,51%. Kemudian selain melaksanakan uji kelompok kecil dan uji lapangan, peneliti juga telah melaksanakan tatap muka dengan peserta didik yakni kegiatan belajar mengajar di kelas untuk menerapkan media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini terkhusus dosen-dosen Pendidikan Ekonomi di lingkungan Universitas Nurul Huda dan Pengelola Jurnal JECO. Dengan peran dan kontribusi dari pihak tersebut, penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achu. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Al Munawarah, R. (2019). *Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. Arsyad

- A. (2017). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran laili arfani, S.Pd., M.Pd *11(2)*, 81–97.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Akrim. 2021. Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit Gava Widya
- Norrani, N., Ratumbusang, M. F. N. G., & Oktaviani, E. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kewirausahaan. *Journal of Instructional Technology*, *2(2)*, 119–128.
- Parastri, R. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video*
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Sanaky, H. . (2013). *Media Pembelajaran InteraktifInovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xii Bdp Di Smk Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, *9(3)*, 1328–1334
- Rubiyah, S., Dasmo, D., & Suhendri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS Video Editor Untuk Siswa Kelas X SMK Mahadhika 2 Jakarta Timur. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, *1(2)*, 107–118.
- Winataputra, U. S. (2014). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 1–46
- Wulandari, D. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016*. Unnes, 1–207