

**PENGEMBANGAN VIDEOSCRIBE TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X
SMA NEGERI 1 BANDAR SRIBAWONO**

Dwi Margi Rahayu¹, Triani Ratnawuri, M.Pd², Meyta Pritandhari, M.Pd³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro

Email: dwimargirahayu12@gmail.com¹, t.ratnawuri@gmail.com²,

meyta.pritandhari@gmail.com³

KATA KUNCI

Media Pembelajaran;
Pengembangan;
Videoscribe

ABSTRAK

Media pembelajaran yang baik dan berkualitas memiliki fungsi untuk mengaktifkan peserta didik di dalam kelas serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar buku cetak dan tidak dilengkapi media interaktif seperti video. Sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan videoscribe terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi kelas X yang valid dan praktis. *Videoscribe* dikembangkan sesuai dengan sistematika dan standar kriteria kelayakan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Ananlisis, Design, Development, Implementastion, Evaluation*). Proses untuk menghasilkan *videoscribe* diawali dengan tahap validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli agama. *Videoscribe* juga diujicobakan ke sekolah untuk mengukur respon peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Bandar Sribawono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *videoscribe* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli media dengan persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli materi dengan persentase 88% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli agama dengan persentase 82% dengan kriteria sangat kuat dan hasil pengujian dengan kelompok kecil yaitu 7 orang peserta didik dengan persentase 87% dengan kriteria sangat kuat. Berdasarkan presentase yang diperoleh dari rata-rata validasi ahli sebesar 84,6% dengan kriteria sangat kuat dan respon peserta didik sebesar 87% dengan kriteria sangat kuat maka *videoscribe* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran.

KEYWORDS

*Learning Media;
Development; Videoscribe*

ABSTRACT

Good and quality learning media has a function to activate students in the classroom and increase students' understanding in the learning process. However, in the learning process only printed books are used and are not equipped with interactive media such as videos. So that students are less enthusiastic in learning. The purpose of this study was to produce a valid and practical integrated videoscribe of Islamic values as a learning medium for class X economics. Videoscribe was developed in accordance with the systematics and eligibility criteria for learning media standards. The research conducted is a type of development research with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The process to produce videoscribe begins with a validation stage by media experts, material experts and religious experts. Videoscribe was also tested in schools to measure the response of class X SMA Negeri 1 Bandar Sribawono. The results showed that the videoscribe was suitable for use in learning. This is indicated by the results of the validation from media experts with a percentage of 84% with very strong criteria, the results of the assessment by material experts with a percentage of 88% with very strong criteria, the results of the assessment by religious experts with a percentage of 82% with very strong criteria and the test results with a small group, namely 7 students with a percentage of 87% with very strong criteria. Based on the percentage obtained from an average expert validation of 84.6% with very strong criteria and 87% student response with very strong criteria, videoscribe is declared valid and practical to be used as a reference in the learning process.

PENDAHULUAN

Salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dan berkualitas memiliki fungsi untuk mengaktifkan peserta didik di dalam kelas serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Media akan berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan, dan menyenangkan peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran diantaranya visual, audio dan audio visual. Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat ditinjau dari proses pembelajarannya yang dirancang dan dijalankan secara profesional oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya laptop dan internet dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru dan peserta didik, permasalahan yang terjadi yang disebabkan sedikitnya penggunaan media dalam pembelajaran terlebih pada penggunaan video animasi sehingga peserta didik kurang tertarik pada saat proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar buku cetak

dan tidak dilengkapi media interaktif seperti video. Sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar.

Maka untuk mengatasi permasalahan, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang tepat seperti media pembelajaran *videoscribe*. *Videoscribe* merupakan multimedia berbasis komputer, berupa audiovisual dalam bentuk animasi dengan gambar dan teks bernarasi. Dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* dapat menggambarkan imajinasi peserta didik, dan dapat diulang-ulang jika belum mengerti. Pada penggunaan media pembelajaran *videoscribe* ini maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan perhatian peserta didik lebih terfokus pada materi.

Media pembelajaran yang sudah ada disekolah yaitu media gambar, media cetak (koran), serta fasilitas sekolah seperti LCD Proyektor yang bisa digunakan kapan saja. Namun penggunaan media pembelajaran seperti video belum pernah digunakan oleh guru terutama video pembelajaran animasi audiovisual, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik. Serta penggunaan fasilitas sekolah seperti LCD belum sepenuhnya digunakan. Dengan demikian tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengembangan Videoscribe Terintegrasi Nilai Keislaman Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur”**.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, untuk menghasilkan media pembelajaran *Videoscribe* Terintegrasi Nilai Keislaman Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur yang valid dan praktis.

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan informasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik baik secara visual ataupun secara verbal. Seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik juga perlu meningkatkan kreatifitasnya agar saat proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut (Sumiharsono, dkk, 2017) menyatakan bahwa ‘Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima’.

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad 2014) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

VideoScribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Dengan konsep berlatar putih dengan animasi tangan bergerak seakan-akan sedang menulis. Menurut (Yuliana 2018) menyatakan bahwa:

Sparkol *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna juga dapat *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Pembuatan *videoscribe* bisa dilakukan dengan dua cara yaitu secara online dan secara offline. Jika menggunakan secara offline tentu akan mempermudah pengguna karena tidak memerlukan koneksi internet. Akan tetapi dalam penggunaan secara online dan offline sama saja tidak berbeda dalam pengoprasianya. Menurut (Aini, 2018) menjelaskan cara pengoprasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

- a. Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* dari internet
- b. Lakukan install *Sparkol Videoscribe* di laptop
- c. Jika sudah terinstall, klik ikon *Sparkol Videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya
- d. Setelah tampilan *Sparkol Videoscribe* terbuka, terdapat menu-menu untuk menambahkan teks, gambar, suara dll
- e. Buatlah sebuah proyek sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- f. Klik *save* untuk menyimpan proyek yang sudah dibuat.

Nilai-nilai keislaman dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, dimana nilai-nilai keislaman dimasukkan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajarannya bernuansa islami. Penanaman nilai-nilai islam tersebut juga dapat dipadukan dalam beberapa media pembelajaran. Menurut (Yuniati, dkk, 2018) menyatakan bahwa “Nilai islam merupakan nilai yang bersumber langsung dari Al-Qur’an dan Hadits memiliki arti penting dalam pendidikan nilai, terutama bagi umat muslim”. Nilai adalah sesuatu yang dijunjung tinggi dalam hidup apalagi nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur’an dan Hadits itu merupakan pedoman dalam kehidupan umat muslim.

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, untuk membedah hasil dari penelitian ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya: Azizah (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 2 Surakarta”. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hasil penelitian: Berdasarkan hasil penggunaan *videoscribe* penilaian media menurut ahli media sebesar 85% dilihat dari mutu teknis dan 91,35% dilihat dari aspek media. Sedangkan hasil penilaian menurut ahli materi sebesar 88,90% dilihat dari aspek media dan 93,75% dilihat dari aspek kesesuaian materi. Data tersebut menunjukkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* tergolong dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi khususnya materi perdagangan internasional. Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran ekonomi, didapatkan data nilai minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 62,2 dan setelah menggunakan media menjadi 85.

Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang pada dasarnya bentuk aplikasinya yang sama. Selain itu persamaan dalam menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE dan menggunakan mata pelajaran ekonomi dan jenjang pendidikan. Perbedaannya terletak pada validator, dalam penelitian tersebut menggunakan dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli agama. Perbedaan yang lain terletak pada pembuatan animasi pada aplikasi, dalam penelitian tersebut menggunakan tiga aplikasi yaitu *videoscribe*, *poowton* dan *vivavideo*, dalam pembuatan aplikasi menggunakan *poowton* dan diolah kedalam aplikasi *videoscribe*. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan satu aplikasi dalam pembuatan video yaitu *videoscribe*.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan, adapun yang dikembangkan berupa media pembelajaran *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman. Prosedur yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan *videoscribe* ini yaitu sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Menurut (Sani, dkk, 2018) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *Analisis, Design, Development, Implementastion dan Evaluation*. Berikut dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman berdasarkan tahap model ADDIE.

1. *Analisis (analysis)*

Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi pengetahuan dan ketrampilan peserta didik, dan menganalisis lingkungan belajar peserta didik. Tujuan dari fase analisis ini untuk mengetahui kondisi awal lingkungan sekolah dan peserta didik dan kebutuhan media yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kegiatan pembelajaran ekonomi. Setelah melakukan obeservasi, wawancara dengan guru dan peserta didik yang ada di kelas X ditemukan permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran yaitu peserta didik yang hanya diberikan bahan ajar berupa buku cetak sehingga kurangnya minat pada peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, serta kurang adanya pemanfaatan sarana yang disediakan oleh sekolah yaitu LCD (*Liquid Cristal Display*). .

2. *Perancangan (Design)*

Fase perancangan mencakup pengembangan tujuan, mengembangkan tes, mendeskripsikan perilaku awal (*entry behaviour*), dan menentukan struktur dan urutan pembelajaran. Pada fase ini, peneliti juga perlu menganalisis konten pembelajaran, memilih media, dan membuat plot pembelajaran (*storyboard*). Dalam tahap ini tujuannya yaitu membuat rancangan dalam pembuatan produk yang telah ditetapkan sesuai dengan hasil analisis kondisi awal lingkungan sekolah dan peserta didik dan kebutuhan media yang dikembangkan yakni berupa media pembelajaran *videoscribe*.

3. *Pengembangan (Development)*

Fase pengembangan mencakup penentuan aktivitas belajar, menentukan rencana manajemen pembelajaran dan sistem penyampaian, memilih atau menelaah bahan ajar yang ada, mengembangkan rencana pembelajaran, dan memvalidasi rancangan pembelajaran. Pada fase ini tujuannya yaitu peneliti memastikan dari hasil rencana dari rancangan yang telah dikonsep di fase desain dan mengembangkan produk yang akan dibuat.

4. *Implementasi (implementation)*

Fase implementasi mencakup implementasi rencana manajemen pembelajaran dan melakukan pembelajaran atau pelatihan. Pada saat media pembelajaran *videoscribe* yang telah dibuat oleh peneliti dan divalidasi oleh para ahli sehingga media pembelajaran *videoscribe* tersebut sudah dikatakan layak atau masuk dalam kriteria valid maka media pembelajaran *videoscribe* tersebut dapat diimplementasikan, dengan tujuan untuk mengukur keefektivitas penggunaan video pembelajaran ini. Dalam penelitian ini fase *Implementation* tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi hanya sampai tingkat ke validan dan kepraktisan saja, sehingga fase *Implementation* ini tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi ini tidak sampai pengukuran ke efektifan suatu produk.

5. *Evaluasi (evaluation)*

Evaluasi dan kontrol mencakup kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal, dan revisi sistem yang dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan sebuah

produk yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini *Evaluation* tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi hanya sampai tingkat ke validan dan keprsktisan saja, sehingga tahap *Evaluation* ini tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi ini tidak sampai pengukuran ke efektifan suatu produk.

Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket dan dokumentasi. Angket ini nantinya akan diisi oleh 1 dosen sebagai ahli media, 1 guru sebagai ahli materi, 1 guru sebagai ahli agama dan 7 peserta didik. Dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diberikan validator}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013)

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Angket

No	Interval rata-rata penilaian ahli	Kriteria
1.	81 % ≤ skor ≤ 100%	Sangat Kuat
2.	61% ≤ skor ≤ 80%	Kuat
3.	41% ≤ skor ≤ 60%	Cukup
4.	21% ≤ skor ≤ 40%	Lemah
5.	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat Lemah

Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon, 2013)

Berdasarkan kriteria persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman dinyatakan layak digunakan jika persentase diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81% ≤ skor ≤ 100% dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan kategori atau kriteria yang “sangat kuat” dan “kuat”. Rentang tersebut juga merupakan indikator bahwa media pembelajaran *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman yang telah dikembangkan tingkat kelayakannya dapat direspon dengan “sangat kuat” dan “kuat” oleh peserta didik. Jika didapatkan hasil penelitian dengan rentang dibawah angka tersebut maka dapat dinyatakan media pembelajaran *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman yang dikembangkan oleh peneliti belum layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

HASIL PENGEMBANGAN

Pengembangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman melalui dua tahap yaitu, yaitu tahap validasi dan tahap ujicoba produk. Selanjutnya dilakukan beberapa tahap validasi oleh 3 validator diantaranya 1 ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro (Fajri Arif Wibawa, M.Pd), 1 ahli materi yaitu guru SMA Negeri 1 Bandar Sribawono (Tanjung Apandi Tri, S.Pd), dan 1 ahli agama yaitu guru SMA Negeri 1 Bandar Sribawono (Bapak Gunawan Wibisono, S.Ag). Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara memberi tanda silang pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada.

Berdasarkan analisis data *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman tersebut, didapatkan hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan tampilan desain Buku Saku Ekonomi Berbasis *Android* Terintegrasi Nilai Islam

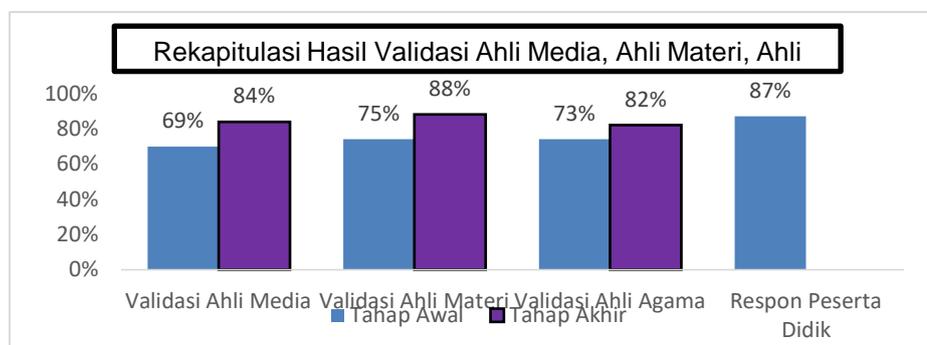
menunjukkan presentase sebesar 69% dengan kriteria kuat pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh peningkatan presentase nilai produk menjadi 84% dengan kriteria sangat kuat pada tahap akhir yang dinyatakan sangat valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 15%.

Validasi oleh ahli materi yang menilai kelayakan materi dalam *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 75% dengan kriteria kuat pada tahap awal, yang kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 88% dengan kriteria sangat kuat pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 13%.

Validasi oleh ahli agama yang menilai kelayakan nilai islam dalam *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 73% dengan kriteria kuat pada tahap awal, yang kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 82% dengan kriteria sangat kuat pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 5%.

Ketiga hasil validasi oleh ahli tersebut menurut pendapat Riduwan dan Akdon (2013: 18) masuk dalam kriteria sangat kuat atau sangat valid. Kriteria tersebut menandakan bahwa *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 87% dengan kriteria sangat kuat.

Hasil akhir penilaian media pembelajaran menggunakan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman oleh 3 ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli agama islam serta respon peserta didik disajikan pada gambar berikut ini:

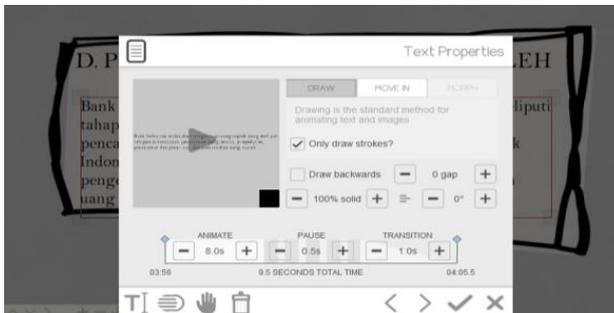


Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Agama dan Respon Peserta Didik

Peningkatan pada ahli media, ahli materi dan ahli agama pada tahap awal dan tahap akhir disebabkan peneliti yang telah melakukan perbaikan produk, perbaikan tersebut dilakukan berdasarkan saran yang diberikan validator. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya durasi pada tiap materi diperpanjang dan mempersingkat materi agar mudah dipahami. Kelayakan yang ditunjukkan dengan persentase nilai yang telah diberikan dari ahli media, ahli materi dan ahli agama islam telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan. Respon peserta didik terhadap *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sangat layak digunakan. Kelayakan ini diperoleh berdasarkan hasil uji ahli terhadap *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman yang telah dikembangkan dengan berbagai masukan dan revisi yang harus diperbaiki. Revisi *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang diberikan ini merupakan perbaikan yang bertujuan untuk perbaikan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman agar lebih baik lagi. Saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi dilakukan perbaikan pada:

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

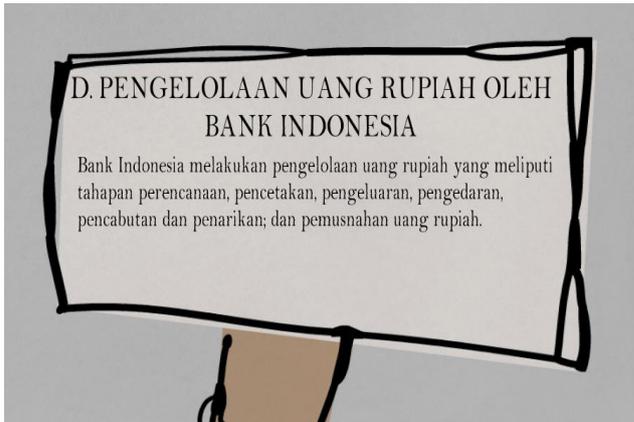


Gambar 2. Durasi pada materi sebelum dan sesudah revisi

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 3. Pengurangan materi sebelum dan sesudah revisi

KESIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Pengembangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman melalui dua tahap yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli agama. Kemudian *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman diujicobakan kepada kelompok kecil oleh 7 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Bandar Sribawono untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk tersebut.

Berdasarkan pengujian oleh ahli dan peserta didik didapatkan hasil yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan tampilan desain buku saku yang menunjukkan persentase penilaian sebesar 84% dengan kriteria sangat kuat. Validasi oleh ahli materi yang menilai kelayakan isi dan materi *videoscribe* menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kriteria kuat. Validasi oleh ahli agama islam yang menilai kelayakan integrasi nilai islam dengan materi menunjukkan persentase sebesar 82% dengan kriteria sangat kuat. Ketiga hasil validasi oleh ahli tersebut memperoleh rata-rata sebesar 84,6% dengan kriteria sangat kuat. Hasil analisis data oleh peserta didik secara keseluruhan menunjukkan bahwa *videoscribe* yang telah dikembangkan sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena persentase yang diperoleh berdasarkan perhitungan data sebesar 87% dengan kriteria sangat kuat.

Setelah melalui beberapa tahapan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman. Kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan buku saku ekonomi berbasis *android* terintegrasi nilai islam.
 - a. Aplikasi pembuatan media pembelajaran *videoscribe* mudah didapat karena terdapat fitur offline dalam aplikasi.
 - b. Aplikasi *videoscribe* bisa dibagikan tanpa perlu adanya kuota internet.
 - c. Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan karena dapat dijalankan dengan *software* pemutar video apapun yang ada diperangkat laptop maupun *handphone*.
 - d. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia karena media pembelajaran ini dikemas dengan menarik dan praktis.
 - e. Media pembelajaran ini menggunakan contoh dalam setiap pembahasan.
 - f. Media pembelajaran ini menggunakan ayat al-qur'an pada setiap akhir sub materi sehingga dapat memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik.
 - g. Media pembelajaran ini yang dikembangkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

2. Kekurangan buku ajar ekonomi terintegrasi nilai-nilai keislaman
 - a. Media pembelajaran ini hanya sampai uji coba kelompok kecil.
 - b. Media pembelajaran ini hanya menyajikan materi Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia.
 - c. Media pembelajaran ini mengandung unsur keislaman sehingga bagi peserta didik non muslim tidak dianjurkan.

SARAN

1. Pemanfaatan

a. Bagi peserta didik

Videoscribe terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia sekaligus menanamkan nilai keislaman dalam diri peserta didik.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan materi yang lainnya.

2. Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia dan melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* lebih lanjut yaitu bukan hanya satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran ekonomi dengan menambahkan animasi-animasi atau gambar yang akan menarik perhatian peserta didik lebih tinggi sehingga dapat meningkatkan minat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur Asro. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung*. Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azizah, Asih Nur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 2 Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Surakarta.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumusan Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung. Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. M. dan Hasanah Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Yuliana. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Video Scribe Kelas V Di Mi Al-Hikmah Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yuniati, Suci dan Sari, Arninda. 2018. *Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Propinsi Riau*. Jurnal Analisa. p-ISSN : 2549-5135 e-ISSN : 2549-5143. Vol 4. No 1. 3.