

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER

Putu Darma Wisada

*Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
putudarmawisada@gmail.com*

I Komang Sudarma

*Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
iksudarma@undiksha.ac.id*

Adr. I Wayan Ilia Yuda S

*Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
aiwiy-sukmana@undiksha.ac.id*

Abstrak

Pembelajaran pada abad ke-21 ini, selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Tapi sampai saat ini proses pembelajaran masih sangat jarang menerapkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran konvensional yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya hasil pencapaian belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, (2) menguji validitas video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, (3) mengetahui efektivitas pengembangan video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini, yaitu: (1) rancang bangun video pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*, (2) Pengembangan video pembelajaran ini valid berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 98,3% predikat sangat baik, ahli desain pembelajaran 93,3% predikat sangat baik, ahli media pembelajaran 96,5% predikat sangat baik, uji coba perorangan 94,53% predikat sangat baik, uji coba kelompok kecil 92,32% predikat sangat baik, uji coba lapangan 91% predikat sangat baik, (3) Efektivitas pengembangan menunjukkan, video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter efektif meningkatkan hasil belajar Simulasi Digital ($t_{hitung} = 17,900 > t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5%).

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Pendidikan Karakter

Abstract

Learning in the 21st century is always required to follow the development of knowledge and technology, in order to be able to present classes that are in accordance with the needs of the times. But until now the learning process is still very rare to apply technology in learning, so the learning process used is conventional learning which causes student creativity and low student learning outcomes. This study aims to (1) describe the design of educational-oriented learning videos, (2) understand the validity of educational-oriented learning videos, (3) seek video development learning that is oriented towards character education. Data analysis used descriptive qualitative, quantitative and inferential statistics (t-test) analysis. The results of this study, namely: (1) the design of learning videos using the ADDIE development model are analysis, design, development, implementation, evaluation, (2) The development of this learning video is valid based on the expert assessment of the content of the subjects 98.3% predicate is very good, learning design experts 93.3% predicate very well learning media experts 96.5% predicate is very good, individual trials 94.53% predicate very well, small group trials 92.32% predicate very good, field trials 91% predicate very well, (3) learning videos oriented in character education that improves Digital Simulation learning outcomes ($t_{count} = 17,900 > t_{table} = 2,000$ at a significance level of 5%).

Keyword: Development, Learning Videos, Character Education

Pendahuluan

Pada abad ke-21 ini, pendidikan sudah semakin maju dan berkembang, berbagai macam cara dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dengan pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran menurut Hamalik (dalam Panje, dkk, 2016) adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar. Proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi pada abad ke-21 akan terdidik sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan dikenal dengan *education*, yaitu sistem pendidikan berorientasi media elektronik. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu saluran atau prantara yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (dalam sudatha, 2015). Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat meningkat. Hal itu diperkuat dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010) bahwa ada beberapa alasan, media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik (3) metode mengajar akan lebih bervariasi (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain, itu semua bisa dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada PPL awal yang di selenggarakan pada semester ganjil tahun akademik 2016/2017 dan juga pada analisis kebutuhan yang di lakukan dengan cara wawancara terhadap salah satu narasumber, yang dilaksanakan dari 19 november 2018. Hasil analisi kebutuhan menunjukkan bahwa guru kurang memahami materi proses pengambilan gambar pada presentasi video pelajaran Simulasi Digital, guru masih menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan *E-Book* dan Lembar Kerja Siswa untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, terkadang materi proses pengambilan gambar pada presentasi video di gantikan dengan materi sejenis. Padahal sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang dapat mendukung untuk menggunakan sebuah media, tetapi karena keterbatasan kemampuan untuk mengembangkan sebuah media, jadi proses pembelajaran dilakukan secara konvensional. Hal ini berdampak pada hasil belajar sebagian besar siswa yang masih dibawah KKM dan kurangnya minat belajar siswa pada materi proses pengambilan gambar pada presentasi video, oleh karena itu media pembelajaran di butuhkan dalam pelajaran Simulasi Digital.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Simulasi Digital karena, topik pembelajaran lebih menonjolkan unsur dinamika, unsur dinamika itu sendiri yaitu suatu proses berkelanjutan atau bisa juga dikatakan sebagai susunan pembelajaran. Serta topik pembelajaran ini memerlukan alat praga untuk mengimplementasikan materi-materi pada Simulasi Digital, sehingga kurangnya minat siswa dalam pembelajaran simulasi digital materi proses pengambilan gambar pada presentasi video. Maka perlu sumber belajar yang lebih efektif untuk menyiasati permasalahan tersebut. Sumber belajar yang bisa di gunakan untuk menyiasati permasalahan tersebut, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi yang dikembangkan sesuai dengan media video pembelajaran yaitu proses pengambilan gambar pada presentasi video.

Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video, dan sinetron pendidikan. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa. Menurut Mahadewi, dkk (2012:4) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Media video dipilih karena Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, menurut Rusman dkk (2012: 220) yaitu: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Media video pembelajaran nantinya, akan dikemas dalam media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, karena pergaulan di masyarakat telah bergeser dari masyarakat yang menekankan rasa sosial telah berubah menjadi asosial (Maunah, 2015). Hal itu disebabkan banyaknya pengaruh nilai-nilai asing yang masuk ke wilayah Indonesia tanpa melalui proses filterisasi. Pengaruh tersebut apabila dibiarkan tentu, akan merusak akhlak dan moral generasi muda, khususnya siswa. Menurut Hidayati, dkk (2014) menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan karakter adalah konsep kurikulum yang dirancang sebagai pengalaman belajar. Dalam konteks ini, kurikulum tidak masuk di dalam hal materi, tetapi lebih merupakan pengalaman belajar yang dirancang untuk peserta didik. Serta media video pembelajaran ini dikemas dengan berorientasi pendidikan karakter karena sesuai dengan visi dari SMK Negeri 1 Singaraja yaitu yaitu cerdas, berbudaya, kompetitif, dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan, dalam video ini akan menerapkan nilai pendidikan karakter yaitu nilai kemandirian dan nasionalis.

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan, agar siswamampu: meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah yang lebih baik serta membuat siswa lebih mandiri lagi dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini tertarik untuk mengembangkan “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2020”. Dimana nantinya diharapkan penggunaan media Video pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Agung (2017) menyatakan “metode penelitian adalah suatu jalan atau cara yang mesti dilalui untuk melakukan kegiatan penelitian, jadi dapat di simpulkan bahwa metode merupakan suatu proses atau cara yang harus di lalui untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan produk ADDIE. Tegeh dan Kirna (2010) mengemukakan bahwa pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Romiszowski (dalam Tegeh, 2010) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematika sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: a) analisis (*analyze*), b) perancangan (*design*), c) pengembangan (*development*), d) implementasi (*implementation*), e) evaluasi (*evaluation*). Rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

No	Tahap	Kegiatan
1	Analisis (<i>Analyze</i>)	1. Analisis Kebutuhan
		2. Analisis Lingkungan/Fasilitas
		3. Analisis Mata Pelajaran
2	Perancangan (<i>Design</i>)	1. Menetapkan <i>Software</i>
		2. Merancang <i>Flowchart</i> Pengembangan
		3. Merancang Naskah
3	Pengembangan (<i>Development</i>)	1. <i>Production</i>

		2.	<i>Editing</i>
		3.	<i>Finishing</i>
4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	1.	Pengimplementasian Produk Video Pembelajaran di SMKN 1 Singaraja
5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1.	Evaluasi Formatif
		2.	Evaluasi Sumatif

Pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SMK Negeri 1 Singaraja pada mata pelajaran Simulasi Digital di Kelas X. Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis yang digunakan yaitu 1) analisis kebutuhan, 2) analisis fasilitas sekolah, dan 3) analisis mata pelajaran. Dalam penelitian ini, subjek yang akan diteliti adalah siswa Kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 orang. Objek penelitian yang akan diteliti adalah video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter dengan model ADDIE. Teknik sampling yang dipakai dalam penelitian ini adalah Probability Sampling (Random Sample) dengan menerapkan Sampel Random Berstrata (Stratified Random Sampling).

Penelitian pengembangan ini menggunakan empat metode dalam pengumpulan data, yaitu (a) wawancara (b) pencatatan dokumen, (c) kuesioner, dan (d) tes. Data analisis kebutuhan dikumpulkan dengan metode wawancara dan pencatatan dokumen, data uji validasi dengan metode kuesioner dan data uji efektivitas dikumpulkan dengan metode tes.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan melalui uji pre-test dan post-test adalah perangkat tes yang berupa 20 butir soal pilihan ganda yang telah di uji terlebih dahulu melalui tahap. Uji tersebut antara lain: (1) uji validitas butir soal, uji validitas butir soal dilakukan oleh 2 ahli isi mata pelajaran. Hasil dari uji validitas butir soal dari kedua ahli isi menyatakan 40 soal valid untuk di uji kan (2) uji validitas tes yang menunjukkan 28 soal yang valid (3) uji reliabilitas tes yang menunjukkan hasil bahwa tes yang dikembangkan mendapatkan kriteria reliabilitas tinggi ($r_{1.1}=0,76$), (4) taraf kesukaran tes yang mendapatkan kriteria kesukaran mudah ($P_p=0,75$), (4) uji daya beda tes yang memperoleh kriteria cukup baik ($D=0,25$).

Pada uji validitas produk, pengembangan video pembelajaran divalidasi melalui review para ahli yaitu : (a) ahli isi mata pelajaran, (b) ahli media pembelajaran (c) ahli desain pembelajaran. Selain itu validasi juga melalui uji coba produk meliputi: (a) uji coba perseorangan, (b) uji coba kelompok kecil, (c) uji coba lapangan.

Pada tahap uji efektivitas produk, efektivitas dilakukan dengan pengumpulan data hasil belajar siswa menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi yang akan diuji coba. Pretest menguji kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif. Sebaliknya post-test merupakan kegiatan akhir untuk menguji kemampuan siswa terhadap materi yang sudah diberikan menggunakan video pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini uji efektifitas menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan statistik inferensial.

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah angket dalam bentuk deskripsi presentasi sedangkan, analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas X sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan video pembelajaran. Data uji coba dikumpulkan dengan menggunakan pre test dan post test terhadap materi pokok yang diuji cobakan. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu digunakan rumus liliefors, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji t berkorelasi atau dependent. Dasar penggunaan teknik uji t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan mengkaji perbedaan hasil pembelajaran simulasi digital sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE sehingga dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

- (1) Tahap analisis, dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis, yaitu a) analisis kebutuhan, b) analisis fasilitas sekolah, dan c) analisis mata pelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi ke sekolah dan melakukan wawancara terkait dengan permasalahan-permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, serta mencari tahu sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.
- (2) Tahap Desain, dalam mendesain produk ini dilakukan melalui tiga tahapan, yang pertama membuat flowchart pengembangan. Kedua menetapkan software yang digunakan, adapun software yang digunakan, yaitu software Magix movie edit pro, wondershare filmora, Adobe Photoshop, Adobe audition, Animiz, coreldraw, Microsoft Office Word 2013, Format Factory, dan Nero. ketiga merancang naskah dari video yang akan dikembangkan.
- (3) Tahap Pengembangan, tahap ini merupakan tahapan untuk menyusun materi yang telah disiapkan dan bahan untuk pembuatan video pembelajaran, dilanjutkan dengan proses editing video sampai dengan finishing.
- (4) Tahap Implementasi, dalam implementasi produk, hal-hal yang dilakukan yaitu dilakukan (a) uji coba produk yang meliputi: ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, (b) penerepan video pembelajaran di kelas oleh guru mata pelajaran untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan.
- (5) Tahap evaluasi, tahap ini meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari uji ahli yaitu (ahli isi, ahli desain, ahli media) serta uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang dilalui dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran, evaluasi sumatif terdiri dari pemberian pre tes dan post test.

Hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, hasil validitas lebih rinci dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validitas Pengembangan Video Pembelajaran

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Ahli isi Mata Pelajaran	98,3	Sangat Baik
Ahli Desain Pembelajaran	93,3	Sangat Baik
Ahli Media Pembelajaran	96,5	Sangat Baik
Uji Coba perorangan	94,53	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	92,32	Sangat Baik
Uji Coba Lapangan	91	Sangat Baik

Uji efektivitas video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter dilakukan dengan metode tes pilihan ganda diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 35 orang siswa kelas XB jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja melalui pretest dan posttest. Berdasarkan data nilai pre-test dan post-test 35 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 57,0 dan rata-rata nilai posttest siswa adalah 89,6. Dari hasil uji-t diperoleh thitung = 17,900 dan ttabel = 2,000 untuk db=68 dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti thitung > ttabel sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada hasil belajar Simulasi Digital sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter di SMK Negeri 1 singaraja pada X B jurusan akuntansi dan keuangan lembaga.

Video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan, agar siswa dapat prestasi belajar yang baik dan memotivasi siswa dalam belajar, kemudian dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan mengelola kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahap pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli dibidangnya serta telah diuji cobakan. Dalam pengembangannya, video pembelajaran ini telah dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi digital. Adapun keefektifan video pembelajaran ini dapat terjadi karena hal-hal sebagai berikut.

Proses pengembangan Video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter menggunakan model ADDIE, yaitu: (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi) dan (5) *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE digunakan karena dalam

prosedur/tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengembangan produk ini sangat jelas, mudah, sistematis dan sesuai dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tegeh dan Kirna, (2013) yang menyatakan model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis serta berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Pertimbangan yang harus di perhatikan dalam menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam membuat produk diantaranya: (1) model yang di pilih harus di pahami oleh pengembang, (2) mengandung tahapan yang tidak terlalu kompleks juga tidak terlalu sederhana, (3) model dapat mengarahkan pengembang membuat program secara aktif (dalam Mahadewi dan Sukmana, 2015:87).

Konten dan isi dalam video pembelajaran ini dibuat dengan berorientasi pendidikan karakter. Penggunaan konten pendidikan karakter karena didasari oleh pergeseran rasa sosial menjadi asosial, kurangnya kemandirian siswa, kurangnya rasa tanggung jawab siswa dan juga karena visi dari SMK Negeri 1 Singaraja yaitu cerdas, berbudaya, kompetitif, dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan. Penggunaan konten pendidikan karakter ini di dukung oleh pendapat dari (Kemdiknas, 2010:9) yang menyatakan bahwa tujuan dari penggunaan pendidikan karakter dalam pembelajaran yaitu: (1) mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif siswa sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa, (2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius, (3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa, (4) mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, (5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Kualitas video pembelajaran, dari ahli isi mata pelajaran menunjukkan bahwa pada video pembelajaran tergolong berkualitas sangat baik dari isi mata pelajaran dengan persentase (98,3%). Karena video pembelajaran ini dikemas dengan gambar-gambar menarik yang menunjukkan contoh-contoh yang kongkrit untuk memperjelas materi yang di sampaikan. Hal ini di perkuat dengan pendapat Sudarma, dkk (2015) yang menyatakan bahwa gambar mampu menyampaikan banyak makna dan memperjelas suatu pesan yang di sampaikan. Memperjelas materi ini dibuktikan dengan penilaian terhadap gambar memperjelas materi diperoleh (100%) dengan kriteria sangat baik pada uji perorangan, kriteria sangat baik (97%) pada uji kelompok kecil, kriteria sangat baik (95%) pada uji lapangan. Hasil *review* uji ahli isi mata pelajaran juga memberikan penilaian pada butir kesesuaian gambar memperjelas materi pembelajaran, dengan hasil kriteria baik (100%) terhadap hasil pengembangan video pembelajaran dilihat dari isi mata pelajaran yang dikembangkan.

Review dari ahli media pembelajaran, menyatakan video pembelajaran ada pada kualifikasi sangat baik, yaitu 96,5%. Tercapainya kualifikasi sangat baik. Karena video pembelajaran ditambahkan dengan backsound musik yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran. Hal ini di perkuat dengan pendapat Cheppy Riyana (2007) yang menyatakan bahwa dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan. Menarik perhatian siswa ini dibuktikan dengan penilaian terhadap kemenarikan suara diperoleh (85%) dengan kriteria baik pada uji perorangan, kriteria baik (85%) pada uji kelompok kecil, kriteria baik (92%) pada uji lapangan. Hasil *review* uji ahli media pembelajaran juga memberikan penilaian pada butir kemenarikan video yang di tampilkan, dengan hasil kriteria sangat baik (100%) terhadap hasil pengembangan video pembelajaran dilihat dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Review dari uji ahli desain pembelajaran, menyatakan video pembelajaran mendapatkan persentase sebesar (93,3%) dengan kualifikasi sangat baik. Karena video pembelajaran ini dikemas dengan animasi, sehingga siswa lebih mudah mengerti pesan yang di sampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Herman (2017:15) yang menyatakan bahwa suatu topik pembelajaran yang menonjolkan unsur dinamika akan mudah dimengerti bila diwujudkan dalam bentuk animasi. Kemudahan ini yang penting dalam proses pembelajaran karena dalam penyampaian pesan itu harus mudah di pahami oleh siswa, kemudahan penyampaian pesan ini dibuktikan dengan kuisioner yang disebar kepada siswa pada butir penilaian terhadap pesan dalam animasi mudah di mengerti diperoleh (93%) dengan kriteria sangat baik pada uji perorangan, kriteria sangat baik (97%) pada uji kelompok kecil, kriteria sangat baik (92%) pada uji lapangan. Hasil *review* uji ahli desain pembelajaran juga memberikan penilaian pada butir memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, dengan hasil kriteria baik (80%) terhadap hasil pengembangan video pembelajaran dilihat dari desain yang dikembangkan.

Video pembelajaran ini efektif karena terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan video pembelajaran ini efektif, yaitu menurut Mahadewi (2012) bahwa "media video pembelajaran berisi bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur visual yang dilengkapi dengan unsur audio". Selain itu keunggulan dari video pembelajaran, yaitu 1) Mampu menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan, dan suatu proses dengan jelas, dan 2) Dapat mengkoordinasikan penggunaan berbagai media yang lain dengan baik seperti film, foto, slide, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Simpulan

Rancang bangun video ini dibuat dalam format naskah video dan rancangan video ini berupa video dengan durasi waktu sekitar 6 menit. Pengembangan naskah video menjadi produk dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penerapan (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Validitas video ini berdasarkan uji ahli (uji ahli isi, media, dan desain pembelajaran) serta uji coba produk (uji peorangan, kelompok kecil, dan lapangan), yaitu sudah sangat baik. Video ini efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas X^B jurusan akuntansi keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2018/2019.

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. Gede. 2017. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja.
- Cheppy Riyana. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI
- Dwi Surjono Herman, 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: UNY Press
- Hidayati abna. dkk. 2014. The Development Of Character Education Curriculum For Elementary Student In West Sumatera. ISSN: 2201-6333 (Print) ISSN: 2201-6740 (Online) Vol. 2 No. 6.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. 2015. Text-Based Programming : Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. Media Video Pembelajaran. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maunah, Binti. 2015. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa". Jurnal Pendidikan Karakter. No 1
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Panje, M. dkk. 2016. "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi". Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan. EISSN: 2502-471X Vol. 1, No. 8.
- Pemerintah Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. (2012). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru. Jakarta: Raja Grafindo
- Sudarma, I Komang. dkk. 2015. Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, Wawan I Gede dan I Made Tegeh. 2015. Desain Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna 2010. Metode Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.