

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DENGAN
BANTUAN APLIKASI VLOGNOW (VN) PADA MATERI *MICROSOFT
EXCEL* KELAS VII MTs MAMBA'UL ULUM MARGOYOSO**

(Skripsi)

Oleh

**OKI DIKA ALFARO
NPM 1913025010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DENGAN BANTUAN APLIKASI VLOGNOW (VN) PADA MATERI MICROSOFT EXCEL KELAS VII MTs MAMBA'UL ULUM MARGOYOSO

Oleh

Oki Dika Alfaro

Era digitalisasi pendidikan yang terus berkembang, kebutuhan media pembelajaran terbaru semakin meningkat. Ketersediaan media pembelajaran berbasis video materi *Microsoft Excel* masih terbatas dan perlu dikembangkan dengan sumber materi yang relevan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN pada materi *microsoft excel* VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso yang valid dan praktis. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE yang terdiri 5 tahapan yaitu penilaian dan analisis kebutuhan (*assessment and analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Tempat penelitian dilaksanakan di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket ahli media, angket ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Analisis ahli media dan ahli materi menggunakan analisis skor, sedangkan respon guru dan siswa menggunakan analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN pada materi *microsoft excel* dinyatakan layak dengan kriteria valid dan praktis. Media pembelajaran dinyatakan valid dengan skor ahli media 0,79 dan ahli materi sebesar 0,77. Hasil uji kepraktisan siswa dinyatakan praktis dengan persentase 75,11% dan uji kepraktisan guru dinyatakan sangat praktis dengan persentase 85%. Sehingga media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN materi *microsoft excel* sudah valid dan praktis serta dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, *microsoft excel*, video, *vlognow*(vn)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DENGAN
BANTUAN APLIKASI VLOGNOW (VN) PADA MATERI MICROSOFT
EXCEL KELAS VII MTs MAMBA'UL ULUM MARGOYOSO**

Oleh

OKI DIKA ALFARO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DENGAN BANTUAN APLIKASI VLOGNOW (VN) PADA MATERI MICROSOFT EXCEL KELAS VII MTs MAMBA'UL ULUM MARGOYOSO**

Nama Mahasiswa : **Oki Dika Alfaro**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913025010**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Teknologi Informasi**

Jurusan : **Pendidikan MIPA**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Wayan Suana, S.Pd., M.Si.
NIP 198512312008121001

Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd.
NIP 199010152019031014

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 196003011985031003

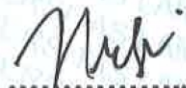
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

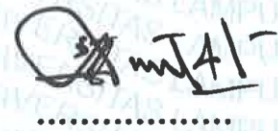
Ketua : **Wayan Suana, S.Pd., M.Si.**



Sekretaris : **Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Kartini Herlina, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Januari 2024

PERNYATAAN

Bahwa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oki Dika Alfaro
NPM : 1913025010
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Desa Margoyoso, Kec. Sumberejo, Kab. Tanggamus

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dengan Bantuan Aplikasi *VlogNow* (VN) pada Materi *Microsoft Excel* Kelas VII MTs Mamba’ul Ulum Margoyoso” merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari skripsi saya terbukti merupakan hasil jiplakan atau telah dibuat oleh orang lain sebelumnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar sarjana yang sudah saya terima.

Bandar Lampung, 11 Januari 2024



Oki Dika Alfaro
NPM 1913025010

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Margoyoso, 10 Mei 2000 yang merupakan anak ke-4 (empat) dari 4 (empat) bersaudara dari pasangan Bapak Yonson dan Ibu Darmawati. Penulis mengawali pendidikan di TK ABA Margoyoso selesai pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan di SDN 1 Margoyoso selesai pada tahun 2012. Lalu melanjutkan di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso selesai pada tahun 2015.

Kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 Sumberejo yang selesai pada tahun 2018.

Tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa melalui jalur SBMPTN di Prodi S-1 Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Lampung. Selama masa kuliah, penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi seperti Anggota divisi Minat dan Bakat Formatif FKIP Unila, Anggota Eksakta Muda Himasakta FKIP Unila, dan UKM Sepak Bola Unila tahun 2019 sampai dengan 2023. Awal tahun 2022, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Margoyoso Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus dan melaksanakan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso. Penulis juga pernah melaksanakan Praktik Industri (PI) di Kantor Desa Margoyoso tahun 2023.

MOTTO HIDUP

“Tanpa Impian, Kita Tak Akan Mencapai Apapun. Tanpa Cinta, Kita Tak Akan Merasakan Apapun. Dan Tanpa ALLAH, Kita Bukanlah Siapa-siapa.”

MESUT OZIL

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang selalu memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

Penulis mempersembahkan karya ini kepada orang tua tercinta, Bapak Yonson dan Ibu Darmawati yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, serta doanya

Kakak kandung yaitu Nora, Nia, dan Winda

Seluruh teman-teman Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah SWT., yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dengan Bantuan Aplikasi *VlogNow* (VN) pada Materi *Microsoft Excel* Kelas VII MTs Mamba’ul Ulum Margoyoso” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
5. Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama masa kuliah.
6. Bapak Wayan Suana, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing I atas kesediaan memberikan bimbingan, motivasi, dukungan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Erimson Siregar, M.Pd. yang pernah menjadi Pembimbing I atas kesediaan memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan penyusunan skripsi ini.

8. Bapak Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing II atas kesediaan dan kesabarannya memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Dr. Kartini Herlina, M.Si. selaku Pembahas yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap skripsi ini.
10. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama berkuliah di program studi.

Penulis berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Bandar Lampung, 11 Januari 2024
Penulis,

Oki Dika Alfaro
1913025010

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Ruang Lingkup	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Penelitian Pengembangan.....	8
2.2. Media Pembelajaran	8
2.3. Kualitas Media Pembelajaran	10
2.4. Video.....	11
2.4.1. Unsur-unsur Media Video	11
2.4.2. Manfaat Video	13
2.4.3. Teori Belajar Pendukung Media Pembelajaran Video	13
2.5. Aplikasi <i>VlogNow (VN)</i>	16
2.6. Materi <i>Microsoft Excel</i>	19
2.7. Penelitian yang Relevan	19
2.8. Kerangka Pemikiran	21
III. METODE	24
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
3.2. Metode Penelitian	24
3.3. Prosedur Pengembangan.....	24
3.3.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	25
3.3.2. Desain (<i>Design</i>)	25
3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	27
3.3.4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	28
3.3.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	28
3.4. Instrumen Penelitian	28
3.4.1. Angket Uji Validasi	29
3.4.2. Angket Uji Kepraktisan	32
3.5. Teknik Pengumpulan Data	35
3.6. Teknik Analisis Data	35

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. Hasil Penelitian Pengembangan	38
4.1.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	38
4.1.2. Desain (<i>Design</i>)	39
4.1.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	49
4.1.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	55
4.1.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	56
4.2. Pembahasan	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	i

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian yang Relevan.....	20
2. Rancangan Desain Video Materi 1 Mengenal <i>Microsoft Excel</i>	25
3. Rancangan Desain Video Materi 2 Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian dalam <i>Microsoft Excel</i>	26
4. Rancangan Desain Video Materi 3 Mengenal Fungsi Sum, Average, Min, dan Max dalam Microsoft Excel.....	26
5. Skala <i>Likert</i> Angket Uji Validitas.....	29
6. Kisi-kisi Uji Ahli Media.....	29
7. Kisi-kisi Uji Ahli Materi.....	31
8. Skala <i>Likert</i> Angket Uji Kepraktisan.....	32
9. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa.....	32
10. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru.....	34
11. Kriteria Validitas Produk.....	36
12. Konversi Skor Ujian Kepraktisan.....	37
13. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).....	39
14. Tujuan Pembelajaran.....	40
15. Hasil Pengembangan Produk Video.....	50
16. Hasil Uji Validasi Media.....	53
17. Saran dan Perbaikan Ahli Media.....	54
18. Hasil Uji Validasi Materi.....	54
19. Saran dan Perbaikan Ahli Materi.....	54
20. Hasil Uji Respon Guru.....	55
21. Hasil Respon Siswa.....	56
22. Tampilan Akhir Produk Video Setelah Proses Evaluasi.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses yang Terjadi pada <i>Theory Of Multimedia Learning</i>	14
2. Kerangka Pemikiran.....	23
3. Tampilan Awal Aplikasi	42
4. Tampilan Menambahkan Bahan Video.....	42
5. Tampilan <i>Project VN</i>	42
6. Memasukkan Materi <i>Microsoft Excel</i>	43
7. Tampilan Materi yang Telah Dibuat	44
8. Tampilan Menambahkan <i>Dubbing</i>	44
9. Tampilan <i>Dubbing</i>	45
10. Penambahan <i>Backsound</i>	45
11. Hasil Tampilan Penambahan <i>Backsound</i>	46
12. Penambahan Animasi.....	46
13. Memilih Menu Kroma pada Animasi	47
14. Mengatur Intensitas Animasi	47
15. Hasil Penambahan Animasi	48
16. Tampilan <i>Icon Export</i>	48
17. Pengaturan Kualitas <i>Export Video</i>	49
18. Tampilan Video Pembelajaran	49
19. Hasil Penilaian Tiap Aspek pada Uji Ahli Materi	62
20. Hasil Penilaian Tiap Aspek pada Uji Ahli Materi	63
21. Hasil Uji Respon Guru	65
22. Hasil Uji Respon Siswa.....	66

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan menjadi tujuan bagi setiap orang dan untuk mencapai hal tersebut perlu dilakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif dan pada tahap akhir didapatkan hasil keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru (Saefudin, 2014). Kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen penting diantaranya, tujuan, materi atau bahan ajar, metode dan media, evaluasi, siswa atau siswa, dan pendidik atau guru. Semua komponen tersebut harus berjalan beriringan dan menjalankan tugasnya masing-masing agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Guru dan siswa merupakan komponen utama dalam pembelajaran. Guru harus mampu membuat serangkaian kegiatan yang dapat memberikan semangat kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Poin utamanya adalah aktivitas pembelajaran harus menarik bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Ketika seorang siswa memiliki ketertarikan atau keinginan dari dalam diri sendiri maka siswa memiliki ketertarikan untuk belajar. Siswa yang memiliki semangat belajar membuat siswa terus berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Matondang (2018), ketertarikan dan keterlibatan seseorang dalam suatu bidang tercermin dari rasa sukanya dan kegemarannya mempelajari materi tersebut, dengan tujuan memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baru.

Salah satu hal yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran adalah media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jamalulel (2019) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Media pembelajaran haruslah berupa media yang dapat merangsang ketertarikan siswa untuk belajar. Media tersebut bisa berupa video, animasi, alat peraga, dan lain-lain. Dalam hal ini seorang guru harus mampu memiliki pengetahuan dan juga strategi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika hal tersebut dapat dicapai maka siswa tertarik dan bersemangat untuk belajar dan pada akhirnya mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar-mengajar, menciptakan daya tarik, dan semangat siswa (Mutia dkk., 2017). Media adalah perantara yang mampu memberikan dorongan, menarik perhatian, dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus cermat agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran (Baihaqi dkk., 2020). Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik adalah video pembelajaran yang menggabungkan teks, elemen audio-visual, dan gambar. Video pembelajaran memungkinkan penyajian visual, suara, dan gambar yang dapat diulang sesuai keinginan siswa, sehingga mereka dapat lebih mendalam dalam memahami materi (Qoyimah, 2020).

Kustandi (2020) menyatakan bahwa media berbasis video pembelajaran mampu memperlihatkan proses, menyajikan informasi, menjelaskan konsep abstrak, mengajarkan keterampilan, serta mengatur kecepatan pemutaran. Video pembelajaran melengkapi pengalaman belajar yang didasarkan pada teks, diskusi, dan praktik yang telah dilakukan oleh siswa sebelumnya (Hafizah, 2020). Video pembelajaran sangat penting bagi siswa karena mendukung pembelajaran mandiri, dapat digunakan dalam berbagai situasi, dan memanfaatkan fasilitas digital. Keuntungan menggunakan video

pembelajaran adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap informasi atau pengetahuan yang disampaikan. Hal ini didukung oleh penelitian Geofery Wilson dalam Wahida (2021), yang menyatakan bahwa 82% pengetahuan diperoleh melalui indra penglihatan, 12% melalui indra pendengaran, dan 6% melalui indra lainnya. Meningkatnya pemahaman membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi. Menurut penelitian Nurfadhillah dkk., (2019), pembelajaran visual dapat meningkatkan tingkat ingatan dari 14% menjadi 38%, karena siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran ketika melibatkan lebih dari satu indra.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru Informatika di MTs Mamba'ul Ulum mengungkapkan bahwa video pembelajaran adalah elemen penting dalam kesuksesan kegiatan belajar-mengajar. Saat ini, video pembelajaran sering digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, karena keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan video pembelajaran inovatif, guru lebih sering menggunakan video pembelajaran yang diunduh dari aplikasi *YouTube* daripada membuat video pembelajaran sendiri. Hal ini berkontribusi pada terasa monotonnya pembelajaran dan mengurangi semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di atas, terlihat bahwa guru mengalami kendala dalam berinovasi dalam menciptakan video pembelajaran, yang akhirnya membuat proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat video pembelajaran adalah aplikasi *VlogNow (VN)*. Aplikasi VN adalah salah satu perangkat multimedia yang dapat digunakan untuk mengedit video. Fitriani (2021) menjelaskan bahwa aplikasi *VlogNow*, atau VN, adalah perangkat multimedia yang menawarkan berbagai fitur menarik dan mudah digunakan. Aplikasi ini dapat dioperasikan melalui smartphone karena antarmukanya yang sederhana, tetapi tetap berkualitas dan *user-friendly*. Selain itu, penggunaan aplikasi VN tidak memakan terlalu banyak ruang penyimpanan pada perangkat, sehingga tidak membebani kapasitas memori. Aplikasi ini

menyajikan berbagai fitur yang sangat bermanfaat dalam proses pembuatan video, termasuk pemotongan klip video, pengaburan latar belakang, penambahan musik dan stiker, pengaturan *timeline*, penggunaan banyak lapisan (*multi layer*), penggunaan *chroma key*, layar hijau, serta berbagai efek penyuntingan video lainnya yang mudah dipelajari dan dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif untuk membuat materi pembelajaran (Qoyimah, 2020).

Materi yang disajikan adalah pembelajaran mengenai *microsoft excel* dalam mata pelajaran Informatika di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum. Video pembelajaran ini menggunakan materi pada KD 3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya dan KD 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi. Saat ini, video pembelajaran sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan materi tersebut berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan respon yang berpendapat 80% siswa merasa materi *Microsoft Excel* terlalu sulit untuk dipelajari. Lalu, 80% siswa beranggapan bahwa materi *Microsoft Excel* kurang mampu diingat dengan baik dan 100% siswa setuju dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis video pada materi *Microsoft Excel*. Namun, karena keterbatasan kemampuan guru dalam berinovasi membuat video pembelajaran, membuat guru lebih sering menggunakan video pembelajaran yang diunduh dari aplikasi *YouTube* dibandingkan dengan membuat video pembelajaran sendiri sehingga membuat pembelajaran terasa monoton. Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* diharapkan dapat membantu mempermudah dalam menyampaikan konsep dan contoh praktek pada materi *excel* pada mata pelajaran informatika pada kelas VII MTs Mamba'ul Ulum. Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *VN* pada materi ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton dan pembelajaran dapat lebih menarik bagi siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian relevan yang mengkaji pengembangan video pembelajaran pernah dilakukan oleh Qoyimah (2020) bahwa penggunaan aplikasi VN dalam membuat media pembelajaran di SMP terbukti valid dan praktis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi VN dapat meningkatkan pemahaman siswa. Temuan tersebut didasarkan hasil penelitian siswa mampu menjawab pertanyaan berdasarkan materi pembelajaran yang disampaikan dalam video. Selain itu, siswa merasa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi VN sangat menyenangkan. Seluruh siswa memberikan tanggapan bahwa video pembelajaran yang disajikan melalui aplikasi VN sangat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, aplikasi VN telah terbukti memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang relevan mengkaji pengembangan video pembelajaran pernah dilakukan oleh Mutia dkk., (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video mendapatkan hasil persentase validitas sebesar 92,66 digunakan sebagai bahan ajar sangat layak dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan kajian dari penelitian terdahulu, kebaruan pada penelitian ini yaitu belum ada yang melakukan pengembangan video pembelajaran materi *Microsoft Excel* mata pelajaran Informatika dan dengan aplikasi VN terbaru yang memiliki filter baru, efek khusus, dan menu pengeditan yang lebih baik. Sehingga, dapat membantu meningkatkan daya tarik visual dan kreativitas pengguna.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, pada pembelajaran *Microsoft Excel* diperlukan media pembelajaran yang valid dan praktis. Maka peneliti telah melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Bantuan Aplikasi *VlogNow* (VN) pada Materi *Microsoft Excel* Kelas VII MTs Mamba’ul Ulum Margoyoso”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang valid dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel* VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel* di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang valid dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel* di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang praktis dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel* di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi pendidik
Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran oleh siswa dan dapat mengembangkan media pembelajaran melalui penggunaan media video sebagai pembelajaran di kelas yang interaktif.
2. Bagi siswa
Produk ini diharapkan menjadi media yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran, juga mendorong

keaktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Produk ini memudahkan siswa untuk belajar dengan kemudahan mengakses dimana saja dan kapan saja karena tersedia dalam *platform YouTube*.

3. Bagi sekolah
Dapat ikut serta dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah agar menjadi lebih baik.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan produk yaitu media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN pada materi *excel* kelas VII.
2. Video pembelajaran yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *VlogNow (VN)* video editor.
3. Kompetensi dasar (KD) yang dikembangkan yaitu KD 3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya dan KD 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi pada mata pelajaran Informatika dengan Kurikulum 2013.
4. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.
5. Keefektifan produk penelitian ini ditinjau dari respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video materi *microsoft excel*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Pengembangan

Penelitian adalah suatu metode atau suatu cara yang bertujuan untuk memberikan penyelesaian terhadap permasalahan tertentu (Danuri, 2019). Terdapat berbagai jenis penelitian, salah satunya adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah salah satu jenis penelitian yang mana cara penyelesaian masalahnya adalah dengan menghasilkan produk tertentu. Danuri (2019) juga mendefinisikan penelitian ini sebagai suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Penelitian pengembangan memiliki ciri yaitu dihasilkannya sebuah produk yang mana manfaat tersebut dapat dirasakan secara langsung dan jika peranannya dalam bidang pendidikan dapat menjadi media peningkatan kualitas belajar berdasarkan data yang diperoleh secara empiris baik kuantitatif ataupun kualitatif. Penelitian pengembangan dilakukan secara spesifik, desain yang menarik, dan dampak positif yang dihasilkan. Pengembangan bisa dilakukan secara keseluruhan atau hanya komponen tertentu saja.

2.2. Media Pembelajaran

Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, aktivitas dan partisipasi siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara

kondusif (Amir, 2017). Media pembelajaran merupakan perantara dari tenaga pendidik sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara dengan baik. Macam-macam media yakni, media cetak, media *online*, media gambar, media sosial dan sebagainya. Fungsi media dapat kita lihat dari cara penggunaannya, yaitu: sebagai alat komunikasi, sebagai pencarian informasi dan sebagai alat pengenalan dalam pembelajaran.

Sistem pembelajaran, media dalam arti eksplisit dianggap sebuah komponen alat dan bahan yang sifatnya menunjang. Sedangkan secara umum sebuah proses memanfaatkan yang dilakukan secara maksimal terhadap seluruh komponen sistem dan bahan ajar untuk sampai pada tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Kustandi (2020) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan sempurna. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, seorang guru harus berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.

Secara umum media pembelajaran terdiri atas media visual, media audio, dan media audiovisual. Video termasuk dalam jenis media pembelajaran audiovisual karena memuat unsur audio dan visual. Dengan adanya video pembelajaran, diharapkan dapat merangsang semangat belajar siswa (Qomariah & R Sudiarditha, 2016). Video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam belajar melalui penayangan video. Media video dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Manfaat penggunaan media video antara lain: memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin dapat dilihat, memberikan kesempatan pada siswa untuk merasakan sesuatu yang baru serta dapat memicu siswa untuk berdiskusi.

Selain manfaat, media video juga memiliki tujuan dalam pembelajaran sebagai berikut : a) Tujuan kognitif yang memberi rangsangan yang berupa kemauan belajar dengan mempertunjukkan contoh dalam bentuk video, b) Tujuan afektif mempengaruhi sikap dan emosi, media video dapat menjadi alternatif pembelajaran dengan menggunakan efek dan teknik, dan c) Tujuan psikomotor yang memberikan umpan balik secara visual. Peranan media ada pada bagaimana menyampaikan atau mengajarkan pembelajar dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang tidak dapat dipisahkan antara satu komponen dengan komponen lain. Komponen ini terdiri atas tujuan, isi, metode dan strategi pembelajaran, sumber belajar, evaluasi, hasil belajar, dan media.

2.3. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran merujuk pada kriteria yang didefinisikan oleh Nieveen (2013). Nieveen menyebutkan bahwa sebuah materi pembelajaran dianggap baik apabila memenuhi beberapa aspek yaitu:

1. Validitas (*Validity*)

Materi pembelajaran harus berisi informasi yang benar, terkini, dan akurat, sesuai dengan disiplin ilmu yang relevan. Validitas media pembelajaran diukur dengan memeriksa apakah media tersebut memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh validator, yang menentukan apakah media tersebut dapat dianggap valid dengan atau tanpa revisi, serta apakah landasan teoritis yang mendukungnya kuat. Validasi melibatkan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ini digunakan sebagai panduan untuk menilai tingkat validitas suatu alat pembelajaran (Faradayanti, dkk., 2020).

2. Kepraktisan (*Practically*)
Kepraktisan media pembelajaran diukur dengan menentukan apakah media tersebut dapat digunakan tanpa atau dengan sedikit revisi, menurut penilaian validator. Hasil analisis respon guru melalui kuesioner juga menjadi faktor penentu kepraktisan media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menghitung jumlah dan rata-rata untuk masing-masing aspek, lalu mengubahnya menjadi data kualitatif dengan kriteria penilaian respon guru (Fitria, dkk., 2017).
3. Keefektifan (*Effectiveness*)
Evaluasi dilakukan dengan mengukur respon positif siswa melalui kuesioner dan menilai berdasarkan kriteria respon siswa yang telah ditentukan. Penelitian ini tidak mencakup peningkatan hasil belajar siswa atau penerapan praktik pembelajaran yang lebih luas (Iqbal, dkk., 2020).

2.4. Video

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. Berikut unsur-unsur media video.

2.4.1. Unsur-unsur Media Video

Unsur-unsur media video meliputi teks, gambar, suara, dan animasi. Berikut beberapa unsur media video.

1. Teks

Teks adalah kumpulan unit-unit kebahasaan yang dapat disebut dengan unit gramatikal layaknya klausa atau kalimat. Dalam hal ini teks tidak dapat didefinisikan sebagai ukuran panjang dari kalimat. Gambaran dari teks

adalah sejenis kalimat super, kalimat yang mengandung unit gramatikal dari kumpulan kalimat yang saling berhubungan satu sama lain. Dapat diambil kesimpulan bahwa teks merupakan kumpulan beberapa kalimat, dan inilah yang membuatnya beda dari kalimat tunggal. Selain dianggap sebagai unit gramatikal, teks juga dianggap sebagai unit semantik yang mana berhubungan dengan makna kalimat itu sendiri. Realisasi teks sendiri ada hubungannya dengan klausa yakni satuan bahasa yang mengandung subjek dan predikat dan apabila diberi intonasi final menjadi sebuah kalimat (Yudianto, 2017).

2. Gambar

Gambar adalah suatu ringkasan dari sajian data yang kompleks yang disampaikan dengan metode baru yang menambah nilai guna. Gambar dapat dikombinasikan dengan sedikit atau banyak teks, dapat juga gambar dalam bentuk layar penuh (*full screen*) yang mana ini menggantikan fungsi dari teks. Gambar sering dikatakan suatu hal yang mampu menyampaikan seribu kata, tetapi ini tidak berlaku pada semua hal, hanya hal-hal yang diinginkan oleh pembaca yang mendapatkannya. Gambar mempunyai bagian tertentu yang memiliki fungsi sebagai pemicu untuk menampilkan objek atau multimedia lain (Yudianto, 2017).

3. Suara

Suara atau audio di definisikan sebagai sembarang bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang boleh di dengar audio sendiri juga meningkatkan daya tungkuan dan juga daya tarikan, dengan tambahan suara yang terproses dan tambahan *sound effect generator* maka suara yang dihasilkan ditampilkan dengan begitu mempesona dan memukau pendengarnya (Ijul, 2022).

4. Animasi

Animasi adalah paparan urutan yang setiap satunya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berterusan. Animasi

sangat menarik perhatian untuk menghilangkan kejenuhan yang monoton (Ijul, 2022)

2.4.2. Manfaat Video

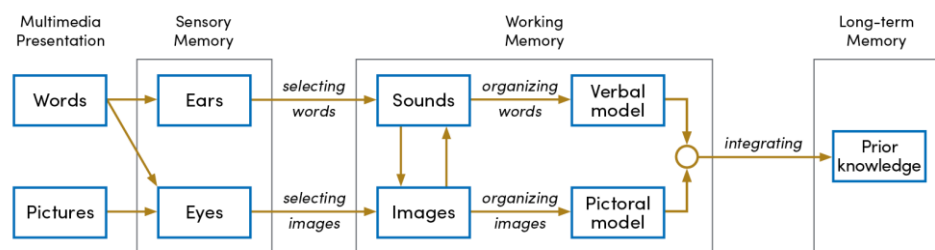
Manfaat dari video menurut Kurniawan (2016) adalah sebagai berikut.

- a. Siswa mendapatkan pengalaman dan ilmu baru yang tidak terduga.
- b. Video membantu visualisasi konsep dan materi pelajaran lebih jelas.
- c. Video dapat merangsang keaktifan siswa.
- d. Membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- e. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- f. Dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri.
- g. Siswa dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- h. Siswa dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- i. Daya nalar siswa lebih terfokus dan lebih kompeten.
- j. siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan latihan-latihan.
- k. Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

2.4.3. Teori Belajar Pendukung Media Pembelajaran Video

Teori belajar yang mendukung dalam pembelajaran berbasis video yaitu *Theory of Multimedia Learning*. Menurut Mayer (2003) *Theory of Multimedia Learning* memiliki tiga asumsi dasar. Asumsi pertama adalah *Dual Channel*, manusia memiliki dua cara dalam memproses informasi apa saja yang mereka dapat melalui dua jalur, visual (penglihatan) dan audio (pendengaran). Asumsi kedua adalah *Limited Capacity*, manusia memiliki daya tampung yang terbatas terhadap informasi yang masuk pada setiap jalur yang diterima pada waktu yang sama. Asumsi ketiga adalah *Active*

Processing, manusia menggabungkan berbagai macam informasi yang diterima baik secara visual maupun audio yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan yang koheren dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan lain. Mayer (2003) juga menyatakan bahwa komponen yang ada pada *Theory of Multimedia Learning* adalah *word* dan *picture* yang terletak pada *multimedia presentation*. Proses pembelajaran dengan teori ini berhubungan secara erat dengan tiga struktur memori penyimpanan manusia. Teori ini dijelaskan bahwa manusia memiliki tiga struktur memori yaitu: (1) *Ears and eyes* yang terletak pada *sensory memory*, merupakan komponen utama yang digunakan untuk menangkap *multimedia presentation*. (2) *Sound dan image* yang terletak pada *working memory*, merupakan struktur kognitif yang secara sadar mengolah informasi yang didapat melalui mata dan telinga. (3) Terakhir adalah *long term memory*, digunakan untuk menyimpan pengetahuan yang didapat melalui proses integrasi yang terjadi sebelumnya. Berikut ini adalah proses yang terjadi pada *Theory Of Multimedia Learning* pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses yang Terjadi pada *Theory Of Multimedia Learning* (Mayer, 2003)

Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Mayer (2003) merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan bagaimana penggunaan media multimedia dapat meningkatkan proses pembelajaran. Teori ini menekankan pada penggabungan teks dan elemen visual, seperti gambar, grafik, animasi, dan audio, untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih baik. Teori ini menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk audio dan visual lebih mudah diingat daripada

hanya dalam bentuk teks. Menggabungkan elemen visual seperti gambar atau animasi dengan teks dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan representasi visual, meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi. Penggunaan multimedia yang menarik, seperti gambar bergerak atau simulasi interaktif, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dapat membantu menjaga keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar (Doolittle & Tech, 2002).

Pengalaman baru didapatkan oleh siswa jika menggunakan video sebagai bahan ajar. Siswa lebih cepat berkembang proses berpikirnya dengan penggunaan media video, terutama sekali jika gambaran yang diberikan tidak terlalu jauh dari kehidupan nyata siswa. Siswa seolah-olah berimajinasi mereka berada atau turut serta pada apa yang digambarkan dengan penggunaan media video. Penggunaan media video membantu siswa agar lebih cepat membangun dan membentuk pola pikirnya ketika proses pembelajaran (Jakfar, 2021).

Ada tiga dampak positif yang bisa diperoleh dengan memanfaatkan media sebagai proses pembelajaran. Pertama, suasana hati dan pikiran siswa lebih rileks dan nyaman ketika proses belajar mengajar. Kedua, dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengetahui banyak ilmu melalui media yang ditawarkan. Ketiga, siswa lebih terangsang untuk lebih giat lagi dalam proses belajar. Siswa cepat memahami suatu materi jika mereka mengalaminya langsung. Saat menyaksikan, mengamati, dan juga mendengarkan media yang ditawarkan memfokuskan siswa pada satu titik materi. Semakin detail atau kompleks pembelajaran yang diperoleh siswa, maka semakin jelas kegiatan pembelajaran yang diperoleh siswa. Namun, jika siswa memperoleh materi dengan samar-samar, maka sedikit pula materi yang diterima siswa pada proses pembelajaran (Suroiyah, 2020).

2.5. Aplikasi *VlogNow* (VN)

Aplikasi *VN* merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengedit video. Menurut Fitriani (2021) aplikasi *VN* atau yang memiliki nama lengkap *VlogNow* merupakan salah satu aplikasi multimedia yang memiliki berbagai fitur menarik dan juga terbilang mudah digunakan. Aplikasi tersebut dapat digunakan di *smartphone* karena aplikasinya yang sederhana namun tergolong *powerful*. Selain itu, kapasitas memori tidak memakan terlalu banyak oleh aplikasi *VN* ini jadi tidak terlalu berat. *VN Video Editor* merupakan salah satu aplikasi edit video yang cocok untuk digunakan baik oleh pemula maupun profesional (Ardi dkk., 2021). Selain itu, aplikasi *VN* juga menyediakan berbagai fitur menarik yang dibutuhkan untuk mempercantik tampilan video. Aplikasi *VN* editor ini mampu berkreasi sesuka hati dalam mempercantik video yang sedang diedit dengan menambahkan musik, stiker, *background*, dan lain sebagainya. *VN* dapat didapatkan dengan mudah, bisa diunduh di *Play Store* maupun *App Store* (Fitriani, 2021).

Fitur-fitur yang ada pada aplikasi *VlogNow* di antaranya sebagai berikut (Fitriani, 2021).

1. Proses pengeditan mudah. Melalui aplikasi *VN* ini, bisa mengedit video di *smartphone* Android maupun *iOS* dengan mudah. Aplikasi ini pun bisa memperbesar atau memperkecil *timeline* sesuai kebutuhan. Fungsi dasar seperti split, drag, delete, hingga *duplicate* bisa sekali dilakukan dalam hitungan detik dan tanpa ribet melalui aplikasi *VN*. *VN* juga bisa menyimpan draft yang sudah diedit kapanpun jika draft tersebut butuh waktu untuk beristirahat sejenak.
2. Kustomisasi *Soundtrack*/Suara Latar. Agar video makin menarik, pengguna bisa menambahkan musik apapun ke dalam aplikasi *VlogNow* untuk membuat video. Pengguna pun bisa memilih mana yang cocok dengan durasi video yang sudah diedit untuk dijadikan sebuah video tutorial dan juga bisa menandai ritme musik agar makin

sesuai dengan video yang sudah edit. Ada juga beberapa suara efek yang bisa digunakan di dalam aplikasi. Jika satu *soundtrack* tidak mencukupi, pengguna juga bisa menambahkan beberapa *soundtrack* tambahan menggunakan link di dalam satu video.

3. Efek video yang bagus dan tidak hanya sekedar mengedit atau menambahkan teks di dalam video tersebut, aplikasi ini pun bisa sekali menambahkan efek yang tersedia di dalamnya. Ada lebih dari 20 filter atau efek yang bisa digunakan, efek seperti ini hampir mempunyai persamaan seperti instagram. Aplikasi ini mempunyai 4 transisi dengan gaya yang berbeda-beda. Selain itu, bisa diatur pula kecepatan video yang diedit, mulai dari yang tercepat dengan durasi 0,1 *second* hingga terpanjang pun juga bisa.
4. *Subtitle*. Aplikasi VN menawarkan untuk bisa dengan mudah menambahkan *subtitle*. Menambahkan *slide* judul hingga *overlay* teks di dalam *timeline*. Tidak hanya itu, VN juga bisa mengubah font, warna, dan ukuran teks.

Saat awal membuka *VN Video Editor*, secara otomatis disuguhkan pada tampilan yang bernama Studio. Studio adalah menu untuk membuat konten atau produk baru. Menu studio terdapat *Tutorials, Stocks, Template, Filters, Music, Sound Fx*, dan juga *Font* (Qoyimah, 2021). Jika membuka menu tutorial, maka disuguhkan berbagai macam tutorial penggunaan VN, yang mana tutorial tersebut terdiri dari: *VN for Mac*. *VN for Mac* ialah tata cara penggunaan aplikasi VN untuk *Macbook* atau yang sering disebut PC dari *iOS* (Ardi, dkk., 2021).

Kemudian terdapat *VN Challenge Event*, tutorial yang memudahkan para konten yang bekerja di bidang sosial media dapat diakses dengan mudah di halaman *YouTube VN* itu sendiri. *Challenge event* ini sendiri berupa produk untuk sosial media *Instagram* dan *TikTok*. Selain banyak penggunanya yang sudah banyak, tutorial tersebut menyediakan *VN Video Editor for*

Beginners, atau *VN* video tutorial untuk pemula. Langkah pertama untuk memulai *editing* video adalah dengan memasukkan video yang diedit terlebih dahulu sebagai berikut (Fitra & Mardizal, 2021).

- a. Buka aplikasi *VN* yang sudah diunduh di *smartphone*.
- b. Setelah itu pada tampilan awal *VN*, klik tanda plus yang ada di bawah untuk memulai proyek baru.
- c. Klik menu *New Project*. Maka di bawah ke tampilan penyimpanan internal *smartphone*.
- d. Pilih video yang ingin diedit atau digunakan. Lalu klik tanda panah biru yang ada di pojok kanan bawah untuk mulai memasukkan videonya.
- e. Kemudian muncul tampilan *editing* video, sehingga siap untuk memulai diedit.

Walaupun aplikasi *VN* memiliki kelebihan berbagai fitur di dalamnya, kekurangan dari aplikasi *VN* yaitu sebagai berikut (Putra, 2021).

- a. Keterbatasan fungsionalitas untuk profesional. Meskipun *VN* Video Editor cocok untuk pengguna pemula hingga menengah, beberapa profesional mungkin merasa keterbatasan dalam fungsionalitasnya. Aplikasi ini kurang memenuhi kebutuhan yang lebih kompleks atau spesifik yang dibutuhkan oleh pengguna berpengalaman.
- b. Keterbatasan pengeditan teks. Meskipun menyediakan fitur untuk menambahkan teks dan *subtitle*, kemampuan pengeditan teks terbatas dibandingkan dengan aplikasi pengedit video yang lebih canggih.
- c. Opsi efek dan filter terbatas. Meskipun *VN* menawarkan berbagai efek video dan filter, jumlahnya terbatas dibandingkan dengan aplikasi sejenis yang lebih canggih sehingga membatasi variasi dan kreativitas dalam pengeditan video.
- d. Ketergantungan pada akses internet. Beberapa fitur tambahan, seperti unduhan musik atau efek suara tambahan memerlukan akses internet.
- e. Tidak Tersedia untuk *platform* desktop. *VN* Video Editor hanya tersedia untuk perangkat *mobile* (Android dan iOS) dan tidak

mendukung penggunaan pada *platform* desktop seperti *Windows* atau *Mac* sehingga menjadi kekurangan bagi mereka yang lebih nyaman melakukan pengeditan video pada komputer.

- f. Memerlukan penyimpanan yang signifikan. Meskipun aplikasi ini tergolong ringan, penggunaan fitur-fitur yang lebih canggih dan penyimpanan proyek-proyek video yang lebih panjang dapat mengakibatkan penggunaan penyimpanan yang signifikan di perangkat.

2.6. Materi *Microsoft Excel*

Microsoft Excel adalah *software* yang dapat digunakan untuk mengorganisir, menghitung, menyediakan maupun menganalisa data-data dan mempresentasikannya ke dalam bentuk tabel, grafik atau diagram. *Microsoft Excel* merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran informatika kelas VII. Materi tersebut terdapat pada KD 3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya dan KD 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi.

2.7. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memaparkan sebuah media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *microsoft excel*. Kebaruan dari penelitian ini agar dapat meningkatkan relevansi terhadap materi pembelajaran karena sesuai dengan media yang sudah akrab dan sering digunakan serta diharapkan konten-konten yang menarik dan kreatif yang diberikan akan meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian yang Relevan

No.	Nama /Judul/Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Qoyimah, N. 2021. Efektifitas Penggunaan Aplikasi VN pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP, <i>Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan</i> , 5 (2), 12-18	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 7 dari 11 responden menyatakan bahwa belajar menggunakan aplikasi VN dianggap menyenangkan dan dapat membantu memahami pembelajaran. Selain itu, aplikasi VN efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi Bahasa Indonesia untuk SMP.
2.	Mutia, R., & Adlim, A. H. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. <i>Jurnal Pendidikan Sains Indonesia</i> , 5(2), 108-114.	Hasil rata-rata angket validasi yang diperoleh dari 4 validator sebesar 92,67% (sangat layak). Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan yang telah dikembangkan layak diuji coba lebih lanjut untuk melihat efektivitas dalam pembelajaran
3.	Mudinillah, A., Rezi, M., & Vricela, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar. <i>Cakrawala - Jurnal Humaniora</i> , 22(2), 13-21.	Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi VN editor ini memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi VN sangat bermanfaat dalam proses belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar.
4.	Amalia, S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Aplikasi VN pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan menggunakan Model Kontekstual di Kelas VI SD. <i>Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu</i> , 2(1), 1369-1376.	Berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan produk Video interaktif dengan persentase nilai 82,5% (sangat layak) dan berdasarkan penilaian hasil respons guru menghasilkan produk video interaktif dengan persentase nilai 95% (sangat layak). Maka dari data hasil validasi ketiga validator dapat disimpulkan bahwa media video interaktif dinyatakan valid dan tidak terdapat revisi oleh para ahli, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

No.	Nama /Judul/Jurnal	Hasil Penelitian
5.	Maftukhah, M. L., & Asrori, I. (2023). Pengembangan Video dengan Aplikasi VlogNow sebagai Media Pembelajaran Maharah Istima Siswa Kelas 2 Madrasah Tsanawiyah. <i>JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts</i> , 3(1), 100-113.	Produk video divalidasi oleh ahli media, materi, dan pengguna terbatas dengan hasil persentase total 85,53 persen. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran bahasa Arab maharah istima sangat valid dan dapat digunakan untuk siswa kelas dua MTs Negeri 2 Malang

2.8. Kerangka Pemikiran

Kemajuan bidang teknologi informasi semakin berkembang pesat. Hal ini terlihat dan terasa sangat signifikan dengan hadirnya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Strategi pembelajaran juga harus senantiasa beradaptasi agar relevan. Salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan hadirnya teknologi adalah media pembelajaran berbasis video. Integrasi media pembelajaran berbasis video memberikan pengalaman penggunaan elemen visual untuk menjelaskan konsep-konsep *Microsoft Excel* dengan lebih detail. Siswa dapat mengalami pembelajaran yang memicu keterlibatan dan pemahaman mendalam.

Aplikasi *VlogNow* (VN) memainkan peran penting dengan menyediakan alat yang memudahkan guru dalam merancang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Pentingnya penggunaan media pembelajaran ini didasari oleh landasan teoritis, yaitu teori kognitif yang menekankan pentingnya stimulus visual dalam meningkatkan retensi informasi. Kelebihan media pembelajaran berbasis video membuat siswa mampu menggali konsep *Microsoft Excel* secara lebih konkret dan membantu membangun pemahaman yang lebih kokoh. Selain itu, keberhasilan strategi ini terletak pada kepraktisan implementasinya.

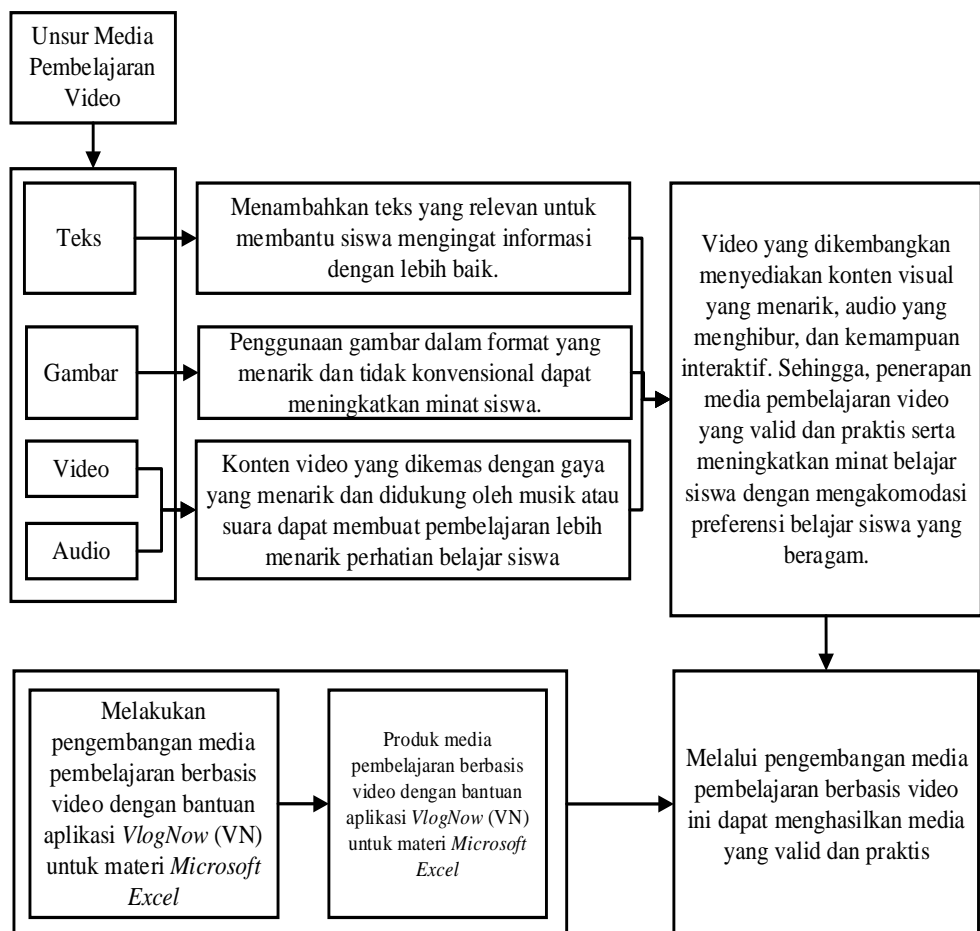
Guru dapat mudah mengakses dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran yang telah disediakan oleh aplikasi *VlogNow* (VN), meminimalkan hambatan administratif.

Pentingnya ketertarikan dalam pembelajaran *Microsoft Excel* di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso didukung oleh berbagai teori dan penelitian dalam bidang psikologi dan pendidikan. Salah satu teori yang dapat diaplikasikan adalah teori Flow, yang menjelaskan pengalaman psikologis ketika seseorang sepenuhnya terfokus dan tenggelam dalam tugas yang menantang, sesuai dengan tingkat keterampilan mereka. Dalam konteks pembelajaran *Microsoft Excel*, siswa yang memiliki ketertarikan belajar tinggi cenderung mengalami pengalaman yang positif. Siswa merasa terlibat dan tertantang oleh tugas-tugas *Microsoft Excel* yang kompleks.

Pengembangan teknologi video dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, dan pemahaman yang lebih mendalam terkait *Microsoft Excel*. Langkah ini dapat merangsang kreativitas siswa melalui penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan, menciptakan generasi yang terampil secara teknologi dan siap menghadapi tuntutan dunia modern. Sehingga, pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VlogNow* (VN) pada materi *Microsoft Excel* di kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso bukan hanya menjadi pilihan yang valid dan praktis, tetapi juga menjadi langkah progresif dalam merespons kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks dan dinamis. Oleh karena itu, dibuatlah media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VlogNow* (VN) untuk materi *Microsoft Excel* kelas VII di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso menawarkan solusi media pembelajaran yang valid dan praktis. Kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.

- Aplikasi *VlogNow* (VN) menjadi salah satu aplikasi editing video yang populer di kalangan pengguna *smartphone*.
- *VlogNow* (VN) banyak diminati oleh siswa karena kemudahan penggunaannya dan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat video kreatif.
- Sejauh ini, belum ada laporan atau penelitian yang menyelidiki penggunaan *VlogNow* (VN) sebagai media pembelajaran untuk materi *Microsoft Excel*.
- Meskipun tersedia berbagai aplikasi pembelajaran, guru sering kali terbatas dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dibutuhkan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VlogNow* (VN) untuk materi *Microsoft Excel* pada siswa kelas VII di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso yang valid dan praktis.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

III. METODE

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs Mamba'ul Ulum Margoyoso. Penelitian dilakukan pada kelas VII semester genap pada tahun pelajaran 2022/2023.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini telah mengembangkan video sebagai media pembelajaran pada materi *Microsoft Excel* di MTS Mamba'ul Ulum. Metode yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan ADDIE yang diutarakan oleh Branch (2009). Model pada pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan dalam mengembangkan sebuah multimedia. Model pada pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yaitu: (1) Penilaian dan analisis kebutuhan (*assessment and analysis*); (2) Desain (*design*); (3) Pengembangan (*development*); (4) Implementasi (*implementation*) dan; (5) Evaluasi (*evaluation*).

3.3. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan memakai model yang diadopsi dari pengembangan ADDIE oleh Branch (2009), antara lain: (1) Penilaian dan analisis kebutuhan (*assessment and analysis*); (2) Desain (*design*); (3) Pengembangan (*development*); (4) Implementasi (*implementation*) dan; (5) Evaluasi (*evaluation*). Penelitian ingin mengukur tingkat validitas dan kepraktisan menggunakan video pembelajaran.

3.3.1. Analisis (*Analysis*)

Analisis terdiri atas pelaksanaan mengenai analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan. Ketika melakukan analisis, pengembangan mengidentifikasi ketimpangan dalam keadaan pembelajar dalam ilmu pengetahuan, perilaku, keterampilan dan hasil yang diinginkan. Kemudian dilaksanakan analisis tujuan sesuai kebutuhan yang ingin dicapai. Analisis adalah bentuk proses untuk mengetahui dan memutuskan apa yang ingin dipelajari siswa atau menentukan yang akan dipelajari siswa, maka sebaiknya mengetahui kegiatan siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran seperti melaksanakan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, analisis tugas yang merupakan keluaran yang diperoleh merupakan beberapa pengenalan sifat siswa, persepsi kesenjangan, persepsi kebutuhan dan analisis dengan berdasarkan mengikuti kebutuhan.

3.3.2. Desain (*Design*)

Desain adalah tahapan dalam merancang produk yang dibentuk. Tahap perancangan diawali dengan pembuatan *storyboard*, perancangan struktur materi yang dibentuk sedemikian rupa supaya mudah dipahami, dan pembentukan spesifikasi media yang dihasilkan. Kemudian, hasil rancangan tersebut diajukan kepada guru mata pelajaran Informatika di MTS Mamba'ul Ulum Margoyoso untuk meminta pendapat. Desain dari video yang dikembangkan terdiri atas 2 (dua) materi tersaji pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 2. Rancangan Desain Video Materi 1 Mengenal *Microsoft Excel*

Bagian	Deskripsi
Bagian 1	Bagian-1 menampilkan informasi judul video pembelajaran dan informasi pengembang media pembelajaran
Bagian 2	Bagian-2 menampilkan penjelasan mengenai pengertian dari <i>Microsoft Excel</i>
Bagian 3	Bagian-3 menampilkan penjelasan mengenai fungsi dari <i>Microsoft Excel</i>

Bagian	Deskripsi
Bagian 4	Bagian-4 menampilkan penjelasan mengenai Bagian-bagian <i>workbook</i> pada <i>Microsoft Excel</i>
Bagian 5	Bagian-5 menampilkan penjelasan mengenai isi di setiap bagian <i>workbook Microsoft Excel (tab ribbon)</i>
Bagian 6	Bagian-6 menampilkan penjelasan mengenai isi di setiap bagian <i>workbook Microsoft Excel (group, quick access toolbar, tombol dialog, tombol minimize, maximize, close)</i>
Bagian 7	Bagian-7 menampilkan penjelasan mengenai isi di setiap bagian <i>workbook Microsoft Excel (tab sheet, navigasi sheet, zoom level)</i>
Bagian 8	Bagian-8 menampilkan penjelasan mengenai isi di setiap bagian <i>worksheet Microsoft Excel (sel, range sel, select sel, name box, tab split, formula bar)</i>

Tabel 3. Rancangan Desain Video Materi 2 Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian dalam *Microsoft Excel*

Bagian	Deskripsi
Bagian 1	Bagian-1 menampilkan judul pembahasan materi praktikum <i>Microsoft Excel</i> (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam <i>Microsoft Excel</i>).
Bagian 2	Bagian-2 menampilkan pembahasan materi praktikum penjumlahan di <i>Microsoft Excel</i> .
Bagian 3	Bagian-3 menampilkan pembahasan materi praktikum pengurangan di <i>Microsoft Excel</i> .
Bagian 4	Bagian-4 menampilkan pembahasan materi praktikum perkalian di <i>Microsoft Excel</i> .
Bagian 5	Bagian-5 menampilkan pembahasan materi praktikum pengurangan di <i>Microsoft Excel</i> .
Bagian 6	Bagian-6 menampilkan pembahasan cara cepat menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam <i>Microsoft Excel</i>
Bagian 7	Bagian-7 menampilkan latihan praktikum penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam <i>Microsoft Excel</i>

Tabel 4. Rancangan Desain Video Materi 3 Mengenal Fungsi Sum, Average, Min, dan Max dalam *Microsoft Excel*

Bagian	Deskripsi
Bagian 1	bagian-1 menampilkan judul pembahasan materi praktikum <i>Microsoft Excel</i> (Fungsi <i>SUM, AVERAGE, MIN, dan MAX</i>)
Bagian 2	bagian-2 menampilkan pembahasan materi praktikum Fungsi <i>SUM</i> di <i>Microsoft Excel</i> .

Bagian	Deskripsi
Bagian 3	bagian-3 menampilkan pembahasan materi praktikum Fungsi <i>AVERAGE</i> di <i>Microsoft Excel</i> .
Bagian 4	bagian-4 menampilkan pembahasan materi praktikum Fungsi <i>MIN</i> di <i>Microsoft Excel</i> .
Bagian 5	bagian-5 menampilkan pembahasan materi praktikum Fungsi <i>MAX</i> di <i>Microsoft Excel</i> .

3.3.3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan suatu pembuatan produk, langkah harus dikerjakan adalah dengan pembuatan produk awal yang dimulai dari menyiapkan bahan, menetapkan kompetensi dasar, eksposisi dari materi, kemudian dievaluasi. Langkah dalam pembuatan produk pembelajaran berbasis Video pada aplikasi *VN* yaitu:

- a. Menggabungkan gambar-gambar animasi kartun dan gambar animasi materi *Microsoft Excel* yang dimasukkan ke dalam Aplikasi *VN*.
- b. Membuat video materi *Microsoft Excel* yang dimasukkan ke dalam aplikasi *VN*.
- c. Mengumpulkan contoh media yang ada sebagai bahan pembelajaran.
- d. Mengumpulkan musik instrumen sebagai musik pengiring materi.
- e. Menuliskan narasi searah dengan materi yang ingin dipakai untuk pengisian suara dalam materi yang ditampilkan.
- f. Mengedit video yang telah di kumpulkan.
- g. Merekam suara *dubbing* yang dimasukkan ke dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VN*, kemudian merekam suara untuk menjelaskan pada materi serta mengganti suara yang ada pada video.

Setelah produk awal telah selesai, selanjutnya adalah validasi oleh tim ahli yang kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk.

- a. Validasi isi
Komponen yang divalidasi adalah ketepatan materi dan desain yang digunakan dalam video pembelajaran. Jika hasil validasi isi belum

memenuhi standar kevalidan, maka produk direvisi hingga produk memenuhi kriteria valid.

b. Validasi produk

Komponen yang divalidasi adalah produk dalam menyerahkan media yang sudah dibuat kepada tim ahli validasi. Kemudian tim ahli validasi memberikan saran dan masukan pada media pembelajaran yang dirancang.

3.3.4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan kepada guru dan kelas VII MTs Mamba'ul Ulum dengan 15 siswa. Saat uji coba, peneliti merangkum keterangan mengenai kekurangan dan kendala apa yang terjadi saat produk tersebut diimplementasikan. Kemudian siswa diberi angket mengenai respon penggunaan media pembelajaran.

3.3.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses dalam menganalisis media saat melakukan implementasi masih memiliki kelemahan atau tidak. Jika sudah tidak terdapat revisi, maka media sudah layak dipakai.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang diadaptasi dari Burke dkk., (2016) dan Bufallo (2023). Angket yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa analisis kebutuhan berupa beberapa daftar pertanyaan yang kemudian diserahkan kepada responden untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai suatu masalah. Angket dibuat untuk uji ahli media dan materi serta uji kepraktisan produk yang terdiri dari respon guru dan siswa. Pengisian angket dimanfaatkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN

dalam pembelajaran dan mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN dalam pembelajaran yang dibuat.

3.4.1. Angket Uji Validasi

Pengisian angket bermaksud dalam mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga bisa dipakai oleh guru untuk bahan ajar di dalam kelas. Sistem skor memakai skala *Likert* menurut Ratumanan & Laurens (2011) tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Skala *Likert* Angket Uji Validitas

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Valid	4
Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Pengujian validitas dilakukan kepada ahli media dan ahli materi. Kisi-kisi dari angket pengujian validitas sebagai berikut.

1. Kisi-kisi angket uji validasi ahli media

Pengisian angket dilakukan terhadap dosen ahli Universitas Lampung. Validasi ahli media dilaksanakan dengan mengisi lembar angket penilaian dari 2 aspek yang mempunyai indikator dan 15 pertanyaan yang diisi oleh 2 orang ahli media. Kisi-kisi untuk Ahli Media dapat dilihat Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Uji Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kualitas media	1. Kesesuaian gambar/video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan. 2. Kesesuaian ukuran gambar/video yang digunakan dengan media. 3. Kejelasan gambar/video yang ditampilkan. 4. Kejelasan gambar/video dapat mendukung proses pembelajaran.

No	Aspek yang dinilai	Indikator
		5. Kemudahan penggunaan media berbasis video dengan bantuan aplikasi VN. 6. Kejelasan penggunaan efek suara/musik. 7. Kejelasan suara/musik membuat video menarik. 8. Pemilihan warna teks dan <i>background</i> kontras terbaca. 9. Kesesuaian ukuran huruf dengan <i>background</i> . 10. Kejelasan bentuk huruf. 11. Penggunaan teks dapat terbaca dengan jelas.
2	Penggunaan bahasa	1. Penggunaan bahasa yang baik dan benar. 2. Kejelasan kata dan istilah yang digunakan. 3. Penyajian kalimat dengan bahasa yang lugas dan mudah dipahami. 4. Pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat. 5. Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan. 6. Kesesuaian penempatan kata/kalimat pada video.
3	Tampilan Video	1. Kualitas tampilan tiap video. 2. Kualitas paduan warna <i>background</i> dengan teks. 3. kualitas gambar yang dan elemen yang digunakan pada video. 4. Kualitas suara/musik pada video. 5. Tampilan video pembelajaran menarik. 6. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar. 7. Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf (<i>font</i>). 8. Keterbacaan teks pada video.

2. Kisi-kisi angket uji validasi ahli media

Validasi ahli materi dilaksanakan dengan mengisi lembaran penilaian dari tiap aspek penilaian dan memiliki indikator serta pernyataan dari

23 pertanyaan yang diisi oleh 1 ahli materi. Kisi-kisi ahli materi tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Uji Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Aspek pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai 2. Materi <i>Microsoft Excel</i> sudah tercakup secara keseluruhan dalam video 3. Tujuan materi/pembelajaran terkait materi <i>Microsoft Excel</i> sudah tersampaikan pada video 4. Kesesuaian materi dengan KI KD (Kelengkapan dan keluasan materi). 5. Keakuratan materi (keakuran konsep dan definisi, contoh dan kasus, serta gambar/ilustrasi) 6. Penggunaan media pembelajaran sudah sesuai dengan strategi pembelajaran yang ada. 7. Materi yang disajikan pada video sudah lengkap dan tersampaikan dengan baik. 8. Materi yang disajikan dalam video sudah sesuai dengan materi yang diterapkan dalam pembelajaran.
2.	Aspek pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan tujuan pembelajaran. 2. Tujuan pembelajaran relevan dan sudah sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar). 3. Materi yang dibahas sesuai dengan tujuan pembelajaran. 4. Materi yang dibahas sistematis dan memiliki alur yang jelas. 5. Menunjukkan interaktivitas dalam penggunaannya. 6. Pembahasan yang dilakukan jelas dan ringan sehingga dapat dimengerti siswa dengan mudah.

3.4.2. Angket Uji Kepraktisan

Pengisian kuesioner dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media kepada siswa dan guru dengan angket respon siswa dan guru. Angket yang dipakai sebagai mengetahui tingkat kemudahan memahami isi dari media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui tingkat keterlaksanaan produk dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Sistem skor menggunakan skala *Likert* menurut Ratumanan & Laurens (2011) tersaji pada Tabel 8.

Tabel 8. Skala *Likert* Angket Uji Kepraktisan

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Karakteristik media pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
2	Pengetahuan dan keterampilan	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
3	Belajar mandiri	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
4	Pernyataan penggunaan media pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik

Instrumen penelitian dari uji kepraktisan menggunakan angket respon siswa dan guru. Kisi-kisi instrumen respon siswa dan guru sebagai penilaian pengembangan media pembelajaran Kelas VII MTs Mamba'ul Ulum dilaksanakan dengan mengisi penilaian kertas angket dalam aspek penilaian yang memiliki 4 aspek yang memiliki indikator dan pertanyaan. Kisi-kisi untuk siswa tersaji dalam Tabel 9.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Karakteristik media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis video dengan mudah. 2. Saya merasa nyaman menggunakan media pembelajaran berbasis video. 3. Tampilan media pembelajaran berbasis video ini menarik. 4. Bahasa dalam media pembelajaran berbasis video sederhana dan mudah dipahami.

No	Aspek yang dinilai	Indikator
2	Pengetahuan dan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat mencari dan mengakses informasi dari berbagai sumber. 2. Saya dapat mempelajari hal-hal baru selama mengikuti pembelajaran <i>Microsoft Excel</i>. 3. Saya dapat mengetahui relevansi terkait hal yang saya pelajari dalam kehidupan sehari-hari. 4. Saya lebih tertarik untuk mengaitkan fenomena dalam kehidupan sehari-hari pada materi <i>Microsoft Excel</i>. 5. Fenomena yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video memotivasi untuk mempelajari lebih dalam tentang materi <i>Microsoft Excel</i>. 6. Saya mampu memahami dan menempatkan <i>Microsoft Excel</i>.
3	Belajar mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya bisa belajar mandiri 2. Saya dapat menganalisis pertanyaan-pertanyaan dengan interaksi-interaksi ringan pada video selama penjelasan berlangsung. 3. Video pembelajaran dapat membuat saya lebih fokus memperhatikan materi. 4. Saya tertarik untuk memperhatikan penjelasan materi jika dalam bentuk video pembelajaran.
4	Pernyataan penggunaan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran edukatif berbasis video yang telah saya pelajari dapat membantu saya memahami materi <i>Microsoft Excel</i>. 2. Tingkat pemahaman saya dalam materi <i>Microsoft Excel</i> menggunakan media pembelajaran berbasis video. 3. Kemampuan saya dalam memahami dan mengkomunikasikan materi <i>Microsoft Excel</i> menggunakan media pembelajaran berbasis video meningkat. 4. Tingkat kemampuan saya dalam mengetahui relevansi terkait hal warna dalam kehidupan sehari-hari meningkat.

Kisi-kisi instrumen penilaian uji kepraktisan untuk guru tersaji dalam Tabel 10.

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Karakteristik media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat mengakses media pembelajaran berbasis video dengan mudah. 2. Saya merasa nyaman menggunakan media pembelajaran berbasis video. 3. Tampilan media pembelajaran berbasis video ini menarik. 4. Bahasa dalam media pembelajaran berbasis video sederhana dan mudah dipahami.
2	Pengetahuan dan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat mencari dan mengakses informasi dari berbagai sumber. 2. Saya dapat mempelajari hal-hal baru selama mengikuti pembelajaran <i>Microsoft Excel</i>. 3. Saya dapat mengetahui relevansi terkait hal yang saya pelajari dalam kehidupan sehari-hari. 4. Saya lebih tertarik untuk mengaitkan fenomena dalam kehidupan sehari-hari pada materi <i>Microsoft Excel</i>. 5. Fenomena yang disajikan pada media pembelajaran berbasis video memotivasi untuk mempelajari lebih dalam tentang materi <i>Microsoft Excel</i>. 6. Video yang disampaikan dapat mudah dipahami tentang materi <i>Microsoft Excel</i>
3	Belajar mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dengan video ini mampu digunakan untuk belajar mandiri 2. Saya dapat menganalisis pertanyaan-pertanyaan dengan interaksi-interaksi ringan pada video selama penjelasan berlangsung. 3. Video pembelajaran dapat membuat saya lebih fokus memperhatikan materi. 4. Saya tertarik untuk memperhatikan penjelasan materi jika dalam bentuk video pembelajaran.
4	Pernyataan penggunaan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran edukatif berbasis video yang telah saya pelajari dapat membantu saya memahami materi <i>Microsoft Excel</i>. 2. Tingkat pemahaman saya dalam materi <i>Microsoft Excel</i> menggunakan media pembelajaran berbasis video. 3. Kemampuan saya dalam memahami dan mengkomunikasikan materi <i>Microsoft Excel</i> menggunakan media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Indikator
		berbasis video meningkat.
4.	Tingkat kemampuan saya dalam mengetahui relevansi terkait hal warna dalam kehidupan sehari-hari meningkat.	

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan berdasarkan jenis instrumen penelitian yang terdiri dari:

1. Data Analisis Kebutuhan Teknik pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan siswa mengenai bahan ajar yang berada di sekolah, keminatan siswa dari bahan ajar yang ada di sekolah, dan penggunaan pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Angket analisis kebutuhan tersebut telah direspon oleh 30 siswa kelas VII MTs Mamba'ul Ulum.
2. Data Validitas Produk
Data validitas produk merupakan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi VN yang dilakukan saat tahap uji coba produk awal didapat melewati uji validasi materi dan media memakai angket yang bertujuan mengetahui kelayakan pada produk yang dibuat.
3. Data Kepraktisan Produk
Teknik pengumpulan data kepraktisan produk terdiri dengan lembar angket berupa bahan ajar dan lembar respon siswa melalui angket terhadap suatu media pembelajaran yang ingin dikembangkan.

3.6. Teknik Analisis Data

1. Data untuk Validasi
Teknik analisis validasi pada media pembelajaran dilakukan upaya mengetahui data dari hasil validasi media pembelajaran yang telah dibuat, apakah layak melaju ke tahap selanjutnya atau tidak. Formula yang digunakan sebagai validasi yakni *Aiken* dengan indeks *Aiken's V*. Formula didasari dari hasil penilaian para ahli sebesar n orang dalam

suatu poin perihal sejauh mana poin tersebut mewakili konstruk. Rumus dalam menghitung koefisien validitas *Aiken's V* sebagai berikut.

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

s = r-lo

10 = Skor nilai validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

c = Skor nilai validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Skor yang diberikan oleh seorang penilai

n = Banyaknya Validator (Penilai).

Kriteria validitas sebuah produk bisa dilihat dalam Tabel 11.

Tabel 11. Kriteria Validitas Produk

Interval skor hasil penilaian	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat valid
0,61 – 0,80	Valid
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Kurang valid
0,00 – 0,20	Tidak valid

Berdasarkan tabel di atas, peneliti memberi batasan dan cakupan mengenai produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid jika mencapai skor yang peneliti tentukan, yaitu minimal 0,61 dengan kriteria valid.

2. Data untuk Kepraktisan

Data yang dipakai upaya mengetahui kepraktisan produk yang diambil melalui pengisian angket siswa dan guru. Hasil pengisian angket kepraktisan dianalisis memakai persamaan menurut Sudjana (2005) di bawah ini:

$$\%p = \frac{\text{skor yang didapat} \times 100\%}{\sum total}$$

Hasil skor (p) dapat ditafsirkan agar mendapatkan kualitas produk yang dibuat. Pengkonversian skor nilai di adaptasi menurut Arikunto (2011). Konversi skor dapat dilihat dalam Tabel 12.

Tabel 12. Konversi Skor Ujian Kepraktisan

Presentase	Kriteria
0,00% - 20%	Kepraktisan sangat rendah/tidak praktis
20,1% - 40%	Kepraktisan rendah/kurang praktis
40,1% - 60%	Kepraktisan sedang/cukup praktis
60,1% - 80%	Kepraktisan tinggi/praktis
80,1% - 100%	Kepraktisan sangat tinggi/sangat praktis

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel* telah memenuhi kriteria valid. Sehingga, hasil pengembangan video pembelajaran secara keseluruhan layak digunakan dan valid sebagai media pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel* menghasilkan media pembelajaran dengan tingkat kepraktisan dari uji respon guru yaitu sangat praktis dan hasil uji respon siswa yaitu praktis.

5.2. Saran

Kekurangan dalam proses perancangan dan penerapan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *VN* pada materi *Microsoft Excel*, sehingga peneliti memberikan saran yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *VN*, sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan dan menggunakan aplikasi *VN* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video.
2. Media pembelajaran berbasis video hanya difokuskan pada salah satu materi pada mata pelajaran teknologi informatika, sehingga

diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat memperluas materi yang akan disajikan serta untuk dapat memilih materi yang lengkap, terperinci, dan terbaru sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan tahapan evaluasi untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas penggunaan media pembelajaran video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *VN* materi *Microsoft Excel*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhalia, K. W., Darminto, B. P., & Darmono, P. B. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic pada Materi Bangun Datar. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 73-83.
- Amalia, S., & Silalahi, B. R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Aplikasi VN pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan menggunakan Model Kontekstual di Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 1369-1376.
- Amir, A. 2017. Dampak Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP UNISMUH Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. 2021. Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129-145.
- Ardi, R. F., Purmadi, A., Wibawa, R., & Maulachela, A. B. 2021. Pemanfaatan aplikasi VN Untuk Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Telepon Pintar Pada Guru PAUD/TK Gusus 3 Kota Mataram. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 25-28.
<https://doi.org/10.35746/bakwan.v1i1.150>
- Baihaqi, A., Amaliya, M., & A. Ilham, T.M. 2020. *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1): 74-88.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Bufallo, U. at. 2023. Instructional Video Creation Rubric. *Curriculum, Assessment and Teaching Transformation*. buffalo.edu/catt
- Burke, C., Bond, J., & Apollon, C. 2016. *Rubric For Creating Video Lessons*.
- Danuri, S. M. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru. 334 hlm.

- Doolittle, P. E., & Tech, V. 2002. Multimedia learning: Empirical results and practical applications. *Retrieved August*.
- Faradayanti, K. A., Endryansyah, J., & Agung, A. I. 2020. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Menunjang E-Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 9(3).
- Fitra, A., & Mardizal, J. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Vn (Vlognow) pada Mata Kuliah Rekayasa Plumbing Dan Sanitasi. *Jurnal Applied Science in Civil Engineering*, 2(3), 270-275.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. 2017. Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Fitriani, N. *Penggunaan Media Aplikasi Editor Video VN dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA PM At-Taqwa Tahun Pelajaran 2020/2021* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Guntur, A. 2021. Upaya Penggunaan Perangkat Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa-Siswi Kelas Viii pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Mu. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(2), 46-52.
- Hafizah, S. 2020. Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran fisika. *JPF : Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225-240.
- Hidayat, H., & Asri, S. 2023. Inovasi Video Pembelajaran Kompetensi Balancing Roda sebagai Media dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 9(2), 174-181.
- Iqbal, M. M., Tri, W., & Joko, Y. F. 2022. Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Electromechanical Systems Simulator pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 45-54.
- Jakfar, F. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Turk Kizilayi Peukan Bada (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Jamalulel, H.A. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Matha 'ul Anwar Hulu Sungai Utara*. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah Cilegon : Banten. 14 hlm.
- Kartikasari, N., & Retnowati, R. D. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Penguasaan Materi Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 1-14.

- Kurniawan, T. D. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD se-Kecamatan Gedang Sari Gunung Kidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125.
<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 318 hlm.
- Maftukhah, M. L., & Asrori, I. 2023. Pengembangan Video dengan Aplikasi VlogNow sebagai Media Pembelajaran Maharah Istima Siswa Kelas 2 Madrasah Tsanawiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(1), 100-113.
- Mahmudi, M. R., Amril, A., & Alena, S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14632-14646.
- Matondang, A. 2018. Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24-32.
- Mayer, R. E. 2003. Theory of Multimedia Learning. *In The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 1–24).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.002>
- Mudinillah, A., Rezi, M., & Vricela, W. 2022. Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*.
- Mutia, R., & Adlim, A. H. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Ipa pahada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108-114.
- Nieveen, N. 2013. Educational Design Research Educational Design Research. *In Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO* (pp. 1103–1120).
- Nurfadhillah, S., Hadi, R. U., Septiarinic, A. A., Kurniawatid, A., & Auliae, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Daring Audio-Visual di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas IV SDN Jatimulya II Tangerang. *BINTANG*, 3(2), 323-332.

- Putra, R. C. 2021. *Pengujian Aplikasi Vn Dan Filmorago Menggunakan Metode Usability Testing Dalam Pembuatan Video Di Android* (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta).
- Qomariah, S. S., & R Sudiarditha, I. K. 2016. Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Iis Sma Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 4(1), 33–47. <https://doi.org/10.21009/jpeb.004.1.3>
- Qoyimah, N. 2021. Efektifitas Penggunaan Aplikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5 (2), 12-18.
- Saefudin, A. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 185 hlm.
- Suroiyah, E. N. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Film Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di TPQ Sunan Muria Bendo Jabung Malang. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 241-254.
- VN Video Editor - Simple and Powerful Video Editor (VlogNow). n.d. Retrieved February 11, 2023, from <https://vlognow.me/>
- Wahida, B. 2021. Pengembangan Teknologi Audio Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al Waraqah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 1(1): 24-40.
- Yudianto, A. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*. ISBN: 978-602-50088-0-1.