

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN SOFTWARE SWISHMAX DAN SCREENCAST O-MATIC DENGAN MODEL FLIPPED CLASSROOM PADA MATA KULIAH MANAJEMEN STRATEGIK

Siti Kholifah¹, Iwan Kurniawan²

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

olivstekom@gmail.com

Abstract

Rendahnya hasil belajar sebagai akibat dari rendahnya minat belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen strategis, khususnya materi strategi bisnis adalah hal yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbantuan Software Swishmax dan Screencast O-matic menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan selama pembelajaran berlangsung dan digunakan dalam belajar mandiri di rumah disebut model flipped classroom.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dimana dalam tahapnya terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, development, implementasi, evaluasi. Sebelum digunakan, media video pembelajaran berbasis Software Swishmax dan Screencast O-matic terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu diperlukan juga angket tanggapan mahasiswa mengenai media tersebut. Hasil dari validasi ahli media, materi dan angket mahasiswa berkriteria sangat baik. Jadi media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan. Uji keefektifan media menggunakan uji t pihak kanan, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,03, dan kelas kontrol adalah 79,00. Dengan analisis menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $3,30 > 1,997$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis Software Swishmax dan Screencast O-matic lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi strategi bisnis.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Software Swishmax, Screencast O-matic.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada era globalisasi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memperdayakan manusia. Manusia berdaya adalah manusia yang dapat berfikir kritis, mandiri, dan dapat membangun dirinya dan masyarakat (Aunurrahman, 2009:9). Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dan

menggali potensi yang ada dalam diri untuk menghadapi perubahan dalam kehidupan. Oleh karena itu, masalah pembangunan dalam pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik.

Aunurrahman (2009: 199) menyatakan secara spesifik masalah yang bersumber dari factor internal adalah : (1) karakteristik mahasiswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan factor eksternal, masalah belajar dipengaruhi oleh: (a) faktor pengajar, (b) lingkungan sosial, (c) kurikulum, (d) sarana dan prasarana.

Sementara itu berdasarkan kenyataan di lapangan yaitu di STEKOM Semarang menunjukkan bahwa sampai saat ini masih banyak mahasiswa yang menganggap bahwa manajemen strategis merupakan mata kuliah yang sulit. Permasalahan dalam pembelajaran

managemen strategik di kampus sangat banyak dan beragam. Secara sederhana masalah belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menghambat tercapainya tujuan belajar. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa karena dosen mengajar dengan cara ceramah, metode mengajar yang tidak tepat, dosen jarang menggunakan media dan memanfaatkan teknologi yang sudah ada di kampus, atau pengajaran dan pengolahan kelas yang kurang baik, serta tidak menggunakan media yang menarik sehingga mengakibatkan mahasiswa menjadi jenuh terhadap pembelajaran dan mahasiswa akan mendapatkan nilai yang kurang. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbasis software swishmax dan screen o-matic akan membuat inovasi baru dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat mahasiswa untuk mempelajari materi.

Masalah ini juga ditemukan pada managemen strategik khususnya materi strategi bisnis merupakan materi dimana konsepnya dapat dibangun melalui konsep-konsep yang sebelumnya telah diterima oleh mahasiswa. Selain itu materi strategi bisnis juga dapat dikemas secara menarik dengan dibuatkan video pembelajaran untuk belajar mandiri mahasiswa di rumah sebelum pembelajaran di kelas dimulai, sehingga membuat mahasiswa lebih faham dan efisien waktu, strategi belajar mandiri ini dikenal dengan model flipped classroom. (Komalasari, 2014:7).

Dalam penelitian Davis (2011) yang berjudul "*Retooling Perspectives On Technology's Role In Language Education*" menyatakan dengan penggunaan *Screencast O Matic* akan meningkatkan aspek pedagogik (pengetahuan) mahasiswa selama pembelajaran karena pada media langsung berisi materi, komponen, tempat hingga instruksi yang harus dilakukan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Jones (2012) yang berjudul "*Using Screencasts for Tutorials and Student Presentations*" menyatakan *Screencast O Matic* merupakan software yang mempunyai fasilitas untuk membuat video yang bisa digunakan dalam mendemonstrasikan materi di kelas, dari video tersebut mahasiswa bisa mengakses pengetahuan tentang sesuatu sesuai materi yang disajikan. Karena dalam video dari *Screencast O Matic*

menampilkan aspek membaca, menulis dan berbicara.

Jika kesulitan ini tidak segera diatasi maka mungkin pembelajaran akan menghasilkan mahasiswa yang pandai dan menguasai materi. Hal yang paling utama dicari solusinya adalah mengenai keterbatasan waktu tatap muka antara dosen dan mahasiswa. Karena itu dengan menggunakan aplikasi *swish max dan screencast o-matic* yang merupakan sebuah aplikasi yang mudah dioperasikan serta dapat menghasilkan sebuah tampilan yang sangat baik. Apalagi disertai dengan tampilan dan efek-efek animasi serta efek suara yang variatif dan tidak membosankan untuk terus menyimaknya.

Berdasarkan uraian perlu untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan memanfaatkan *software swish max dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom pada mata kuliah managemen strategik". Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis *software swish max dan screencast o-matic* model flipped classroom pada mata kuliah managemen strategik? (2) Apakah hasil belajar mahasiswa yang mendapat pembelajaran berbantuan video pembelajaran berbasis *swish max dan screencast o-matic* model flipped classroom pada mata kuliah managemen strategik lebih baik dari pembelajaran yang tidak menggunakan media video pembelajaran?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dimana Metode yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Langkah-langkah yang ditempuh dalam model pengembangan tersebut terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu: Pertama tahap *analisis* merupakan suatu proses *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analyze*), kedua yaitu tahap desain

(*design*), pada tahap ini dilakukan *design* media pembelajaran yang akan dibuat, pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dihasilkan berupa video pembelajaran, ketiga yaitu tahap Pengembangan (*Development*), pada kegiatan ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang siap diimplementasikan. Apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan (*Development*) disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RAT, SAT, media dan materi kuliah. Kemudian pada tahap ini dilakukan Validasi media, dan materi yang akan diimplementasikan oleh ahli media dan materi. Keempat yaitu tahap Implementasi (*Implementation*), Pada tahap implementasi, peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom. Kelima yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini, peneliti akan melakukan evaluasi/penilaian formatif untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah melaksanakan media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom

Untuk mengetahui kelayakan produk, maka perlu dilakukan uji validasi ahli. Validasi produk tersebut dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Subyek yang melakukan validasi terhadap produk hasil penelitian dan pengembangan ini adalah validator bahan ajar yang terdiri dari ahli materi dan ahli

media. Revisi produk dilakukan setelah melalui tahap validasi desain. Setelah diketahui valid tidaknya desain yang telah dibuat maka akan diperoleh data atau informasi berupa bagian-bagian produk yang perlu diperbaiki dan dilengkapi lebih jelas.

Jenis data yang digunakan ada dua teknik analisis data, yaitu teknik deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli media, ahli materi, mahasiswa dan dosen mata pelajaran. Data kualitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian angket ahli media pembelajaran, ahli materi bidang studi dan mahasiswa dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan menggunakan skala *Likert* yang nantinya akan dideskripsikan secara kualitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Objek yang diteliti yang dimaksud disini adalah persepsi responden mengenai kelayakan produk media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom dijabarkan melalui penyajian dan analisis hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Validasi Penilaian Ahli Media dan Materi

No	Nama	Skor Observasi	Skor Maksimal	Kelayakan	Kriteria
1.	Ahli Materi I	71	80	88,75%	Sangat Baik
2.	Ahli Materi II	74	80	92,5%	Sangat Baik
3.	Ahli Media I	65	80	81,25%	Sangat Baik
4.	Ahli Media II	76	80	95%	Sangat Baik

Pada tabel 1 jelas terlihat bahwa presentase kelayakan untuk keempat validator berada pada kriteria sangat baik dengan presentase masing-masing adalah 88,75%, 92,5%, 81,25%, 95% berada pada rentang 81% sampai dengan 100%.

$$\text{Persentase} = \frac{286}{20 \times 4 \times 4} \times 100\% = \frac{286}{320} \times 100\% = 89,06\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan persentase sebesar 89,06%

Sebelum instrumen diujikan kepada kelas yang akan diteliti, terlebih dahulu soal diuji cobakan pada kelas uji coba dan hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Data diperoleh dari hasil tes yang di uji cobakan pada mahasiswa jurusan komputerisasi akuntansi semester 4. Hasil tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap materi strategi bisnis dan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen tersebut sehingga dapat di gunakan lebih lanjut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen Soal

1) Validitas

Untuk mengetahui validitas soal digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

Yang kemudian selanjutnya harga r_{xy} dikonsultasikan dengan $r_{product\ moment}$. Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka butir soal (item) dikatakan valid. Dari perhitungan dengan jumlah siswa 34 dan taraf signifikan 5% diperoleh harga $r_{tabel} = 0,339$. Item nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10 dinyatakan valid karena nilai $r_{xy} > r_{tabel}$.

2) Reliabilitas tes

Untuk mengetahui reliabilitas soal digunakan rumus Alpha. Kemudian harga r_{11} dikonsultasikan dengan kriteria reliabilitas soal tes. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Dengan taraf signifikan 5% dan $n = 34$ diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,339$. Dari perhitungan diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,70$. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,70 > 0,339$ maka instrument tes reliabel.

3) Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Klasifikasi tingkat kesukaran yang digunakan adalah sebagai berikut :

- P = 0,00 sampai dengan 0,30 = soal sukar
- P = 0,31 sampai dengan 0,70 = soal sedang
- P = 0,71 sampai dengan 1,00 = soal mudah

4) Daya Pembeda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara mahasiswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan mahasiswa yang lemah (berkemampuan rendah).

Kriteria:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka daya pembeda signifikan.

b. Hasil Analisis dan Interpretasi Data

1) Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari titik tolak yang sama. Hasil *pretest* digunakan untuk kebutuhan analisis data awal. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data awal adalah sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Tabel 2 Uji Normalitas Data Awal

Kelas	N	L_0	L_{tabel}	Keputusan
Eksperimen	36	0,1152	0,1477	Berdistribusi normal
Kontrol	36	0,1192	0,1477	Berdistribusi normal

Dari tabel 2 di atas, terlihat jelas bahwa $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 5\%$ dengan $n_1 = 36$ dan $n_2 = 36$ sehingga H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas sampel digunakan uji Bartlett. Berdasarkan perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} = 0,759$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan χ^2_{tabel} . Untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_i - 1) = (2 - 1) =$

1 dari harga kritis Chi Kuadrat diperoleh $\chi^2_{(0,95)(1)} = 3,81$. Karena $\chi^2_{hitung} = 0,759 < \chi^2_{tabel} = 3,81$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari varians yang sama atau homogen.

2) Analisis Data Akhir

Analisis data akhir digunakan untuk menghitung data hasil *posttest* mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Data Akhir

Kelas	N	L_0	L_{tabel}	Keputusan
Kontrol	36	0,0596	0,1477	Berdistribusi normal
Eksperimen	36	0,1384	0,1477	Berdistribusi normal

b) Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas sampel digunakan uji Bartlett. Berdasarkan perhitungan di lampiran 21 diperoleh $\chi^2_{hitung} = 1,388$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan χ^2_{tabel} . Untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_i - 1) = (2 - 1) = 1$ dari harga kritis Chi Kuadrat diperoleh $\chi^2_{(0,95)(1)} = 3,81$. Karena $\chi^2_{hitung} = 1,388 < \chi^2_{tabel} = 3,81$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari varians yang sama atau homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah melakukan *posttest* dari soal tes instrument penelitian diperoleh $\bar{x}_1 = 85,03$ dan $\bar{x}_2 = 79$, $n_1 = 36$, $n_2 = 36$ dan $s = 7,74871$ sehingga diperoleh $t_{hitung} = 3,01$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} . Dari tabel distribusi t dengan $dk = 70$ dan $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{tabel} = 1,997$. Perhitungannya dapat dilihat di lampiran 23.

Karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan

“Media Video Pembelajaran berbasis Software Swish max dan Screencast O-matic dengan model flipped classroom pada Materi strategi bisnis lebih baik dibandingkan yang pembelajaran konvensional, dengan kata lain “Media Video Pembelajaran berbasis Software Swish max dan Screencast O-matic dengan model flipped classroom” secara signifikan efektif digunakan dalam pembelajaran mata kuliah manajemen strategik pada materi strategi bisnis.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dihasilkan media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom yang sesuai untuk pembelajaran dikalangan mahasiswa dengan model pembelajaran *ADDIE*.
2. Berdasarkan pengujian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom merupakan media yang layak digunakan oleh mahasiswa, dengan nilai dari ahli media yaitu 88,1% dan ahli materi yaitu 90,6%. Sedangkan hasil dari penilaian tanggapan mahasiswa yaitu 87%.
3. Pembelajaran pengembangan media video pembelajaran berbasis *software swishmax dan screencast o-matic* dengan model flipped classroom lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol dalam pembelajaran mata kuliah manajemen strategik pada materi strategi bisnis tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t satu pihak kanan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,01 > 1,997$ maka H_0 ditolak. Dapat diketahui hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen (IVA) menggunakan media video pembelajaran berbasis *Software Swishmax dan Screencast O-matic* dengan model flipped classroom lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (IV B) dalam

pembelajaran materi strategi bisnis. Dan kemudian di buktikan dari rata rata kelas eksperimen sebesar 85,03 dan rata-rata kelas kontrol 79,00.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Pratisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *BelajardanPembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hendra, Ayu Ratih. 2010. *Belajar Animasi Swishmax*. Palembang: PalComTech Publisher.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Mandiri*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rifa'i, Muhammad Muslim. 2014. *Merekam Dekstop Sendiri Dengan Screencast-o-matic*. <http://coretandijital.blogspot.com/2014/06/merekam-dekstop-sendiri-dengan.html>. Akses tanggal 21 Maret 2015
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, Yusmar Hadi, dkk. 2013. *Buku Sumber Simulasi Digital Versi September 2013*. Jakarta : SEAMOLEC.
- Siregar, E., & Nara, H. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Suyono, Hadi. 2014. *Tutorial Membuat Video Presentasi Menggunakan Software Screencast-O-Matic*. <http://hadisyonosp.blogspot.com/2014/04/tutorial-membuat-video-presentasi.html>. Akses tanggal 21 Maret 2015