

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI INSHOT PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Srata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Oleh :

Nur Fitri Wulandari
18053034

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

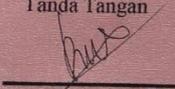
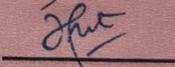
Universitas Negeri Padang

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI INSHOT PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP**

Nama : Nur Fitri Wulandari
BP/NIM : 2018/18053034
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Desember 2022

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	Rani Sofya, S.Pd, M.Pd.	
2	Anggota	Dr. Armiaati, S.Pd, M.Pd	
3	Anggota	Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si	

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI INSHOT PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP**

Nama : Nur Fitri Wulandari
BP/NIM : 2018/18053034
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Desember 2022

Disetujui oleh

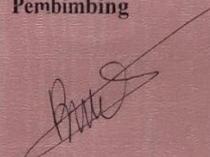
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd

NIP. 19820311 200501 2 005

Pembimbing



Rani Sofya, S.Pd, M.Pd.

NIP. 198709172014042001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nur Fitri Wulandari

Bp/Nim : 2018/18053034

Keahlian : Ekonomi Koperasi

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ekonomi

No Hp : 082260291670

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis/skripsi saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun program Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang telah berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, 28 Desember 2022

Yang menyatakan:



Nur Fitri Wulandari
NIM 18053034

ABSTRAK

Nur Fitri Wulandari. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran ekonomi kelas XI serta mengetahui kualitas kevalidan dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan.

jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 1 orang validator ahli evaluasi instrumen, 1 orang validator media dan 2 orang validator materi serta pada uji praktikalitas dilakukan kepada 26 orang siswa kelas XI IPS 3 dan satu orang guru mata pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan laboratorium UNP.

pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan laboratorium UNP telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video. produk ini telah melalui tahap validasi, berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh salah satu pakar media yakni dosen pendidik teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan UNP media sudah dikategorikan "valid" dengan persentase 80%. Sedangkan hasil validasi dari dua ahli materi yaitu satu dosen pendidikan ekonomi dan satu guru mata pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan laboratorium UNP diperoleh hasil akhir validasi dari ahli materi sudah dikategorikan "sangat valid" dengan presentasi 97,5% . Selanjutnya pada hasil uji coba praktikkalitas yang dilakukan oleh 26 siswa dan salah satu guru mata pelajaran diperoleh pada praktikalitas siswa 92,3% kategori "sangat praktis" dan hasil uji coba praktikkalitas guru 93,3% kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi dinyatakan valid dan praktis

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Video Pemberian Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan untuk baginda yakni Nabi besar Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi manusia yaitu Al-Qur’an dan Hadist.

Penulis banyak menerima bantuan dalam penulisan skripsi ini dari berbagai pihak terutama oleh dosen pembimbing. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan selalu sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang Bapak Prof. Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D. beserta Wakil Rektor I Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt. Wakil Rektor II Bapak Ir. Syahril, M.Sc, Ph.D. Wakil Rektor III Drs. Hendra Syarifuddin, M.Si, Ph.D. Wakil Rektor IV Bapak Prof. Dr. Yasri, MS. Yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ekonomi Bapak Dr. Idris, M.Si. beserta Wakil Dekan I Bapak Dr. Marwan, S.Pd, M.Si. Wakil Dekan II Bapak Abror, SE, ME,

Ph.D. Wakil Dekan III Bapak Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si. yang telah membantu proses perkuliahan selama penulis menuntut ilmu diperguruan tinggi ini.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd. beserta Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd. yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
4. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Dr. Armiati, M.Pd yang senantiasa memeberikan motivasi, dorongan dan arahankepadapenulis
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Negeri Padang yang telah bersedia sebagai ahli validator dalam penelitian penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/karyawati staf Fakultas Ekonomi
7. Kepala sekolah SMA Pembangunan Laboratorium UNP Bapak Drs.Yofrizal, M.Pd yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi.
8. Guru Mata Pelajaran Ekonomi Ibuk Dra. Novaresta yang telah meluangkan waktunya dan memberikan informasi terkait permasalahan yang ada di kelas saat pembelajaran ekonomi.
9. Kedua orang tua, kakak dan abang yang telah merawat, memberikan perhatian, dukungan dan doa yang tak hentinya demi kemudahan dan kelancaran untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Semua sahabat saya Elvita weni Putri, Rido Utami, Wiwin Winarti, Nur Afriani, Reno Fadila, Cindy Fatika yang saling memberi motivasi dan

berjuang bersama untuk mencapai cita-cita.

Terakhir penulis mendoakan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk.....	12
G. Manfaat Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Media Pembelajaran.....	15
B. Media video	31
C. Inshot	33
E. Kajian tentang mata pelajaran ekonomi di SMA	36
F. Penelitian Terdahulu.....	38
G. Kerangka Berfikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Tempat dan waktu pelaksanaan	45
C. Subjek dan objek penelitian	45
E. Prosedur	48
F. Definisi Operasional.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data.....	53
H. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Pengembangan	62
B. Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101

A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat penilaian siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran	3
Tabel 2. Kompetensi inti	37
Tabel 3. Tabel Kompetensi Dasar	38
Tabel 4. Penelitian yang relevan	39
Tabel 5. Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara	54
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran	54
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi Pembelajaran	55
Tabel 8. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru	55
Tabel 9. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Siswa	56
Tabel 10. Hasil validasi instrumen media	57
Tabel 11. Hasil Validitas Instrumen materi	57
Tabel 12. Hasil Validitas Instrumen Praktikalitas guru	58
Tabel 13. Hasil Validitas Instrumen Praktikalitas siswa	58
Tabel 14. Kriteria hasil uji validitas media pembelajaran	60
Tabel 15. Kriteria hasil uji validitas media pembelajaran	60
Tabel 16. Kecenderungan nilai yang diberikan	61
Tabel 17. Hasil Wawancara Guru	62
Tabel 18. Hasil Wawancara Siswa	64
Tabel 19. Hasil analisis kurikulum	65
Tabel 20. Hasil angket analisis karakteristik siswa	67
Tabel 25 Hasil penilaian media.	87
Tabel 26. Hasil Penilaian Materi	87
Tabel 27. Hasil Uji Coba Pada Siswa	89
Tabel 28. Hasil Uji Coba Pada Guru	89
Tabel 29. Revisi Produk	90
Tabel 30. Revisi Produk	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale.....	19
Gambar 2. Kerangka Berpikir Pengembang video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot.....	44
Gambar 3. Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D	47
Gambar 4. Menu utama pada aplikasi inshot	70
Gambar 5. Menu inshot untuk menyesuaikan kanvas	71
Gambar 6. Menu stiker untuk menambahkan garis	72
Gambar 7. Menu folder pada icon stiker	72
Gambar 8. Menu teks untuk menambahkan teks	73
Gambar 9. Menu untuk edit teks	74
Gambar 10. Menu simpan pada aplikasi inshot	74
Gambar 11. Tampilan menu utama pada aplikasi inshot.....	75
Gambar 12. menu pemilihan album dalam smarthphone	76
Gambar 13. kanvas penyesuaian bentuk video yaitu 16:9.....	77
Gambar 14. fitur split untuk memotong dan hapus video.....	78
Gambar 15. fitur pip pada menu utama	79
Gambar 16. fitur pip pada menu pip.....	79
Gambar 17. fitur chroma pada menu pip	80
Gambar 18. fitur croma pada menu pip untuk menghilangkan bacground hijau.....	80
Gambar 19. fitur teks pada menu utama	81
Gambar 20. fitur edit teks	82
Gambar 21. efek teks pada fitur edit teks.....	82
Gambar 22. fitur musik pada menu utama	83
Gambar 23. menu trek pada menu musik	84
Gambar 24. menu pemilihan musik pada menu trek	84
Gambar 25. icon simpan untuk mengeksport video ke galeri.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah video pembelajaran.....	107
Lampiran 2. Shooting script	109
Lampiran 3. Silabus	113
Lampiran 4. Materi	122
Lampiran 5. Instrumen wawancara guru	139
Lampiran 6. Instrumen wawancara siswa	140
Lampiran 7. Instrumen penilaian kurikulum.....	141
Lampiran 8. Angket analisis karakteristik siswa	142
Lampiran 9. Lembar hasil validitas instrumen sebelum revisi.....	143
Lampiran 10. Lembar hasil validitas instrumen setelah direvisi.....	151
Lampiran 11. Lembar hasil validitas media	165
Lampiran 12. Lembar hasil validasi materi sebelum revisi	168
Lampiran 13. Lembar hasil validasi materi sesudah revisi.....	170
Lampiran 14. Hasil Praktikalitas Siswa	176
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian	178
Lampiran 16. Surat Balasan dari Sekolah	180
Lampiran 17. Dokumentasi	181
Lampiran 18. Lembar jawaban evaluasi tak-teki silang	184
Lampiran 19. Lembar Praktikalitas Guru dan siswa	185
Lampiran 20. Penyebaran video pembelaran di youtube dan google drive	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kemajuan bangsa Indonesia. Semakin baik kualitas yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut, di Indonesia pendidikan sangat di utamakan karena pendidikan sangat memiliki peran penting dalam membentuk dan mengembangkan peradaban bangsa yang baik, bermoral,berilmu dan bermartabat. Dengan begitu tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan. Hal ini dapat terlihat dalam (UU RI No.20 tahun 2003) tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks, dimana dalam pendidikan tersebut ada berbagai komponen yang sangat berkaitan dengan erat antara satu dengan lainnya termasuk dalam proses pembelajaran tersebut, Pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan suatu kondisi kegiatan belajar, dan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Hal ini diharapkan dapat melatih perilaku dan

pengetahuan pada siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa dapat mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengkomodasi masukan-masukan pengetahuan baru. Dengan demikian adanya pembelajaran yang telah dilakukan akan membawa pengaruh yang baik dari aspek perilaku dan pengetahuan, maupun keterampilan berfikir siswa.

Oleh karena itu untuk mencapai semua hal tersebut perlu dilakukannya proses pembelajaran yang baik, dengan begitu akan menciptakan interaksi belajar mengajar yang baik dan sesuai yang di harapkan. Dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus kreatif dalam mengembangkan materi yang akan diberikan kepada siswa, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi yang di gunakan oleh seorang guru kepada siswa agar menjadi semakin jelas dan mudah dipahami.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, media ini juga sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang cukup sulit di pahami oleh peserta didik terutama pada bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. Hal tersebut dapat dipahami bahwasanya media pembelajaran sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran selain untuk

mempermudah seorang pengajar dalam menyampaikan materi juga sebagai alat untuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa tertarik siswa terhadap bahan pelajaran yang telah disiapkan oleh guru untuk disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 Maret 2022 pada guru mata pelajaran dan 30 siswa kelas X IPS di SMA pembangunan laboratorium UNP. Diperoleh informasi bahwa guru menyajikan materi ekonomi kepada siswa menggunakan metode ceramah, penggunaan buku dan diskusi. Dalam observasi siswa melalui link *google form* yang hasil dari jawaban siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Tingkat penilaian siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	PERSENTASE (%)
1.	Apakah media pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru selama ini bagi anda.	Sangat menarik	10%
		Menarik	23,3%
		Cukup menarik	23,3%
		Kurang menarik	33,3%
		Tidak Menarik	10%
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat anda semangat belajar	Sangat membuat semangat	10%
		Membuat semangat	20%
		Cukup membuat semangat	23,3%
		Kurang membuat semangat	36,7%
		Tidak membuata semangat	10%
3.	Apakah video pembelajaran seperti ruang guru menarik bagi anda	Menarik	90%
		Tidak menarik	10%

Sumber : Data diolah 2022

Terdapat empat pertanyaan pokok dalam observasi awal yakni model pertanyaan tiga objektif dan satu esay. Berdasarkan tabel hasil observasi melalui *gogle form* kepada 30 siswa kelas X IPS diatas model pertanyaan objektif bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, jawaban atas siswa yang menjawab kurang menarik hingga tidak menarik 43,3% yaitu jawaban 13 dari 30 siswa. dengan persentase tertinggi 33,3 % yaitu 10 siswa yang menjawab media pembelajaran digunakan oleh guru selama ini kurang menarik.

Selanjutnya pada jawaban pertanyaan apakah media media pembelajaran yang digunakan guru kurang membuat bersemangat hingga tidak membuat semanagt dengan presentase 46,6% yaitu jawaban 14 dari 30 siswa, dengan persentase jawaban tertinggi 36,7% yaitu jawaban kurang membuat semangat yaitu jawaban 11 siswa. Pertanyaan selanjutnya mengenai ketertarikan siswa pada media pembelajaran video dengan pertanyaan apakah video pembelajaran seperti ruang guru dan beranimasi itu menarik, hampir dari keseluruhan siswa menjawab menarik hal tersebut dilihat dari rendahnya presentase siswa yang menjawab tidak menarik 10% yaitu jawaban dari 3 siswa dan jawaban menarik 90% yakni jawaban dari 27 siswa. Serta jawaban dari pertanyaan berbentuk esay dari siswa mengenai media pembelajaran seperti apa yang mereka harapkan yang untuk menunjang kegiatan pembelajaran, 20 siswa mengharapakan guru menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dari guru atau youtube dan 10 siswa mengharapakan menggunakan media pembelajaran berupa *game*, *quizizz*, *kahoot*, dan papan tulis, Melihat hasil observasi wawancara dengan guru mata pelajaran dan presentase jawaban *google form* yang diperoleh dari siswa dan guru mata

pelajaran tersebut penulis menyimpulkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru sehingga membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kurangnya kreatifitas dan inisiatif guru dalam mengajar maka akan membuat kegiatan pembelajaran cenderung monoton sehingga membuat siswa merasa bosan saat belajar. Dengan begitu maka siswa akan susah dalam memahami materi yang di sampaikan oleh seorang guru, selain itu kegiatan pembelajaran yang tidak menarik akan membuat siswa susah untuk diatur karena siswa akan cenderung tidak mau memperhatikan guru dan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman, tidur dan mengerjakan kegiatan yang menurut mereka sukai seperti menggambar dan bermain *smartphone*, guru akan lebih susah untuk mengkondisikan suasana kelas agar berpusat lagi kepada guru karena menurut siswa penyampaian materi yang diberikan masih kurang menarik perhatian.

Melihat hasil observasi awal mengenai pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan jawaban dari responden lebih banyak mengharapkan media pembelajaran seperti video. Sanjaya (2012:200) menjelaskan dalam kerucut Pengalaman Dale bahwasanya perhatian dan pengalaman belajar melalui gambar/diagram, video/film, dan demonstrasi dapat membantu siswa memahami dan mengingat dalam belajar meningkat sebesar 30%. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi inshot sebab kelebihan media video yaitu memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, mengatasi

keterbatasan ruang dan waktu, Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, dan memeberikan kesan yang mendalam. (Rofilah and Tsurayya 2021).

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio dan visual gerak. Sebagai media pembelajaran video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa, Pada saat sekarang ini generasi muda aman sekarang berbeda dengan generasi muda zaman dahulu, dengan makin berkembangnya teknologi yang semakin canggih membuat metode juga harus bisa mengikuti perkembangan zaman. Saat sekarang ini seorang anak dengan *smartphone* seperti dua hal yang tidak bisa dipisahkan, dengan begitu pendekatan yang paling tepat yaitu melalui hal yang siswa senangi salah satunya belajar dengan *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran yang akan dibuat ini bukan hanya sebagai media ajar guru dalam kelas saja tapi kemudahan siswa untuk mengulang video pembelajaran dimanapun dan kapan pun siswa itu ingin belajar materi tersebut. Cara penyajian informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep.

Pada saat sekarang ini banyak sekali aplikasi-aplikasi edit video populer yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Setiap aplikasi edit video video pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan nya masing-masing. Disini peneliti lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi inshot sebagai alat untuk membuat video pembelajran, karena menurut peneliti inshot adalah salah satu aplikasi yang cukup ringan

dengan ukuran 27 MB dalam penyimpanannya dibanding dengan aplikasi edit video lainnya. Dengan ukuran aplikasi yang cukup kecil juga aplikasi ini akan lebih ringan dan mudah dalam pengoperasiannya.

Meskipun inshot merupakan aplikasi edit video untuk pemula yang dirancang lebih mudah tetapi fitur-fitur yang ditawarkan juga tidak kalah lengkap dan menarik bahkan keunggulan aplikasi ini yaitu dapat menghapus *watermark* secara gratis hanya dengan menonton iklan yang di tayangkan di aplikasi inshot. Pada penelitian-penelitian terdahul (sofilah 2021) menggunakan lebih dari satu aplikasi dalam mengembangkan video pembelajarannya. Sedangkan disini peneliti akan lebih berfokus dalam penggunaan aplikasi inshot sebagai alat edit video, selain itu pada penelitian terdahulu (Syukria, 2021) dan (Fitriyani, 2021) aplikasi inshot hanya sebagai edit video biasa tanpa animasi dan kroma sebatas seperti ppt berjalan dan diiringi bacsound musik saja.

Hal tersebutlah yang akan digunakan dan dibuat oleh peneliti sekarang yaitu membuat media video pembelajaran beranimasi, penjelasan teks, video pengajar secara langsung (kroma) sehingga materi yang disampaikan akan lebih menarik serta didukung sound musik yang sesuai dengan pembuatan video dikhususkan menggunakan aplikasi inshot. Selain itu perbedaan penelitian terdahulu dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti saat ini yaitu dengan tambahan kuis evaluasi berbentuk teka-teki silang yang dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi ketenagakerjaan, materi ini cukup sulit dipahami jika hanya disampaikan dengan cara metode belajar

ceramah sehingga perlunya media sebagai bantuan guru dalam menyampaikan materi ketenagakerjaan ini.

Bab ketenagakerjaan adalah salah satu materi ekonomi yang ada pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA pada semester ganjil. Dalam penelitian ini peneliti mengambil KD 3.3 dan KD 4.3 materi ketenagakerjaan. Materi ini akan terkesan monoton dan susah dipahami jika hanya disampaikan dengan metode ceramah, gambar ilustrasi-ilustrasi sebagai pendukung pemahaman siswa yang tidak dapat disampaikan lewat metode ceramah yang membuat hal tersebut perlunya media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik mempelajari konsep dari mata pelajaran ekonomi, karena seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut (Rofilah & Tsuraya 2021) media video merupakan salah satu media teknologi audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh.

Selain itu juga dengan menggunakan media video untuk pembelajaran yakni waktu siswa untuk belajar tidak terbatas hanya di kelas saja melainkan siswa dapat menonton dan mengulang (*replay*) video kapan pun dan dimanapun siswa itu berada. Dalam pengembangan media video pembelajaran ini akan lebih dibanding video pembelajaran yang biasa bisa digunakan dan dijangkau oleh siswa seperti youtube dan sumber video bimbel online, hal tersebut terlihat dari peneliti telah *mereview* 10 video pembelajaran 5 video dari

youtube dan 5 video dari zenius terdapat beberapa kekurangan dalam video maupun jangkauan media tersebut yang akan disempurnakan oleh pengembangan produk video penelitian ini seperti dalam youtube video menarik beranimasi video masih sedikit belum mengulas seluruh materi pembelajaran, sedangkan dalam zenius untuk pemutaran video harus menggunakan internet dan video yang di sediakan sacara gratis hanya terbatas.

Terlihat dalam pengamatan peneliti mengenai 10 video pembelajaran tersebut yang bersumber dari youtube dan zeniu, dalam video tersebut belum adanya evaluasi untuk siswa sebagai pengukur pemahaman dalam materi yang telah disampaikan. Pada produk yang peneliti kembangkan akan disampaikan secara jelas sesuai kompetensi dasar, mudah digunakan, beranimasi serta terdapat soal evaluasi berbentuk kuis yaitu teka-teki silang, terdapat 7 (tujuh) soal yang akan dijawab oleh siswa dengan waktu 2 menit kuis. Menurut (Maryanti & Kurniawan 2017) penggunaan media TTS atau teka-teki silang ini menjadikan peserta didik termotivasi dan bergairah mempelajari kosa kata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar. Setelah siswa menjawab kuis maka soal kuis akan di koreksi bersama dan diberikan jawaban dari kuis tersebut. Selain itu video dapat di *download* dan diputar secara gratis dimana saja.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran yang menarik menggunakan

aplikasi inshot yang harapannya video pembelajaran yang telah dibuat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi ketenagakerjaan secara menyenangkan. Untuk itu peneliti tertarik mengangkat judul

“Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Guru masih kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi monoton.
3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot sebagai pendamping kegiatan pembelajaran dan dapat menunjang pemahaman peserta didik mengenai materi ketenagakerjaan pada mata pelajaran ekonomi kelas XI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses perancangan pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA pembangunan laboratorium UNP ?
2. Bagaimana validitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA pembangunan laboratorium UNP ?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA pembangunan laboratorium UNP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah :

1. Mengetahui bagaimana proses perancangan pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA pembangunan laboratorium UNP.
2. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA pembangunan laboratorium UNP yang valid.
3. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi di SMA pembangunan laboratorium UNP

yang praktis.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video dengan memanfaatkan aplikasi inshot sebagai aplikasi untuk membuat video pembelajaran tersebut. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Materi yang dipilih dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMA pembangunan laboratorium UNP kelas XI.
2. Produk
 - a. Perancang

Perancang berfungsi merancang video pembelajaran sesuai dengan materi atau standar kompetensi SMA yang dibutuhkan dan proses cara editing video di aplikasi inshot.
 - b. Pengguna

Guru dan siswa yang nantinya akan memiliki media video pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan kelas XI
 - c. Tampilan Produk
 - 1) Pada awal percakapan contoh interview kerja
 - 2) Nataror akan menjelaskan materi yang akan dibahas yaitu materi ketenagakerjaan.
 - 3) Opening video pembelajaran dan perkenalan narator

- 4) Selanjutnya masuk pada video narator menjelaskan materi ketenagakerjaan
- 5) Evaluasi teka-teki silang
- 6) Jawaban dari evaluasi teka-teki silang
- 7) Penutup

G. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan baru tentang penggunaan media video pembelajaran. Penerapan ini tidak akan lepas dari pengaruh perkembangan media pembelajaran pada dunia pendidikan yang selalu berkembang.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta didik

- a. Sebagai sarana peserta didik dalam meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran ekonomi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- b. Peserta didik dapat belajar menggunakan media video pembelajaran secara mandiri dimanapun dengan *smartphone* atau komputer.

2) Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran

dalam menyampaikan materi agar lebih mudah di pahami oleh peserta didik.

- b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- c. meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan kreativitasnya membuat media video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi inshot.

3) Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan dan pengalaman berharga sebagai seorang calon guru dalam merancang suatu bahan ajar.