
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KEWIRAUSAHAAN

Nadiya Norrani S, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Eka Oktaviani
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM
nadiyanorranis21@gmail.com, monryfngnr@ulm.ac.id, ekaoktaviani377@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar mahasiswa disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang bervariasi dan metode pembelajaran yang konvensional. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk menarik minat belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan, (2) Mengetahui minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan *Borg and Gall*. Tahap pengembangan *Borg and Gall* yang telah peneliti modifikasi yaitu, penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pembuatan produk awal, validasi ahli, uji lapangan awal dan revisinya, uji lapangan utama dan revisinya, serta penyempurnaan produk akhir dan desiminasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli instrumen penelitian sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak. (2) Video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* ini sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 98,80% dengan kategori "Sangat Layak", Ahli materi sebesar 97,33% dengan kategori "Sangat Layak", ahli naskah & bahasa sebesar 93, 22% dengan kategori "Sangat Layak", (3) Video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* ini mendapat respon yang baik oleh mahasiswa berdasarkan angket kepraktisan media pada uji coba lapangan awal sebesar 88,86% dengan kategori "Sangat Praktis" dan uji coba lapangan utama sebesar 80,1% dengan kategori "Sangat Praktis", (4) Video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa berdasarkan hasil N-Gain sebesar 0,37 dengan kategori "Sedang". Maka dapat dinyatakan bahwa media yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Kewirausahaan, Minat Belajar, Sparkol VideoScribe, Video Pembelajaran.

The low interest in learning students is caused by less varied learning media and conventional learning methods. This research and development aim to (1) Develop Sparkol VideoScribe-based learning videos to attract students' learning interest in entrepreneurship courses, (2) Know students' interest in learning before and after the use of learning videos in entrepreneurship courses. This research is a type of R&D research using the Borg and Gall development method. The development stage of Borg and Gall that the researcher has modified is preliminary research and information collection, planning, initial product manufacturing, expert validation, initial field test and revision, main field test and its revision, as well as final product refinement and dissemination. The results of this study show that: (1) The research instruments used in this study are very feasible to use based on the results of expert validation of research instruments by 100% with the category "Very Feasible, (2) This Sparkol VideoScribe-based learning video is very feasible to use based on the validation results of media experts by 98.80% with the category "Very Feasible", Material experts by 97.33% with the category "Very Feasible", script & language experts by 93.22% with the category "Very Feasible", (3) This Sparkol VideoScribe-based learning video received a good response by students based on the media practicality questionnaire in the initial field trial of 88.86% with the category "Very Practical" and the main field trial of 80.1% with the category "Very Practical", (4) Sparkol VideoScribe-based learning videos can increase student interest in learning based on the N-Gain result of 0.37 with the category "Medium". Then it can be stated that the media that has been developed is very feasible to use and can increase students' interest in learning.

Keywords: Entrepreneurship, Learning Interest, Sparkol VideoScribe, Learning Video.

Pendahuluan

Pada hakikatnya pendidikan dilaksanakan sebagai upaya pembinaan dalam memanusiaikan manusia. Perguruan tinggi merupakan sebuah lembaga pendidikan dijadikan sebagai wadah untuk memberikan pengetahuan serta *skill* yang bermanfaat bagi lulusannya untuk dapat menunjang kehidupan kedepannya sebagaimana tercantum pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan (Taufiq, 2018: 34).

Dewasa ini pada jenjang pendidikan tinggi, pembekalan dalam bentuk pendidikan kemandirian juga telah menjadi agenda penting pemerintah dalam proses pembangunan nasional. Salah satu perwujudan pembekalan kemandirian tersebut adalah dengan dimasukkannya keterampilan kewirausahaan ke dalam kurikulum pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat, sebagai wadah dilaksanakannya proses pendidikan dan pembelajaran tentu saja mempunyai suatu usaha yang dapat dijadikan alternatif bagi sarjana lulusannya, yakni dengan memprogramkan mata kuliah kewirausahaan pada setiap program studi yang ada pada ruang lingkup tersebut.

Setiti & Ratumbusang (2019: 41) menyatakan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi angka pengangguran adalah dengan dikembangkannya semangat *entrepreneurship* sedini mungkin dan jika jumlah *entrepreneur* mencapai angka minimal 2% dari jumlah penduduk, maka akan dapat memajukan suatu bangsa. Oleh karena itu, dengan diadakannya

mata kuliah kewirausahaan, diharapkan para sarjana dapat memiliki *skill* dan pengetahuan yang cukup dalam berwirausaha, serta dapat menekan jumlah pengangguran di kalangan sarjana Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data angket diketahui bahwa, sebagian besar mahasiswa sangat berminat untuk berwirausaha, di mana rata-rata indeks keseluruhan aspek minat berwirausaha mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi sebesar 74,81% yang tergolong dalam kategori "Berminat". Akan tetapi, hal ini sangat tidak bersesuaian dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada proses pembelajaran di kelas dan kegiatan praktek lapangan. Meredith (Sanchaya Hendrawan & Sirine, 2017: 292) mengemukakan bahwa pertumbuhan minat wirausaha tidak dapat dilakukan secara serta merta tanpa adanya pendidikan dan pelatihan yang dapat menggerakkan jiwa kewirausahaan seseorang. Sehingga dapat kita ketahui bahwa seseorang yang berminat untuk berwirausaha juga akan berminat dalam proses mencari pengetahuan dan pengalaman dalam berwirausaha. Mahasiswa seharusnya bersikap aktif saat proses pembelajaran sebagai tanda keberminatannya terhadap wirausaha. Namun, dari apa yang peneliti amati minat berwirausaha mahasiswa tidak berbanding lurus dengan minat mahasiswa dalam belajar. Oleh sebab itu, perlulah dilakukan tindakan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.

Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Tafonao (2018: 103) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk menulis, berbicara, serta berimajinasi, meningkatkan keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran serta terjalinnya hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda, menurut Pribadi (2011: 88), dikatakan bahwa pada

dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer. Dari beberapa jenis media tersebut, video pembelajaran merupakan media yang tergolong efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Wahyana (2018: 4), Ia menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus dan mampu menyampaikan materi secara tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (suara dan gambar) yang juga dilengkapi dengan suara penuntun (narator) sehingga mudah dipahami dan akan sangat menunjang untuk pendalaman materi.

Pada era serba digital ini, aplikasi pembuat video animasi sangat marak digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Video pembelajaran yang menarik tentu saja akan dapat meningkatkan minat belajar. Salah satu aplikasi yang sering digunakan dan dikembangkan sebagai media video pembelajaran pada beberapa penelitian yaitu *Sparkol VideoScribe*. Berdasarkan hasil penelitian oleh Azizah (2018: 1), menyatakan bahwa media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* dalam meningkatkan minat belajar layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran jenis *motion video* berbasis *Sparkol VideoScribe* efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kewirausahaan”.

B. Kajian Pustaka

Definisi AECT 1994 merumuskan kawasan teknologi pendidikan dengan berteraskan lima kawasan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Lima hal tersebut merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran (Seels & Richey, 1994: 25). Kemudian, pada definisi terbaru tentang Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2008 adalah: “*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*”. Artinya Teknologi Pendidikan didefinisikan sebagai suatu studi dan etika praktik yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber-sumber secara memadai (Januszewski & Molenda, 2008). Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pengembangan untuk memfasilitasi pembelajaran, karena pada mata kuliah Kewirausahaan belum ada media dalam bentuk video yang digunakan. Menurut Seels & Richey (1994: 38) pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.

Media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi jika ditinjau berdasarkan arti katanya. Selain itu, dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Almuazam, 2017: 17). Khanifatul (2013: 15) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif tidak cukup hanya dengan beracuan pada hasil yang dicapai peserta didik, tetapi juga mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan. Tafonao (2018: 108) juga mengemukakan beberapa peranan media pembelajaran bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran, yaitu mahasiswa

memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik, membangkitkan keinginan dan minat mahasiswa untuk belajar, serta media memiliki kelebihan untuk dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan bermacam cara yang disesuaikan dengan keperluan dan pemaknaannya.

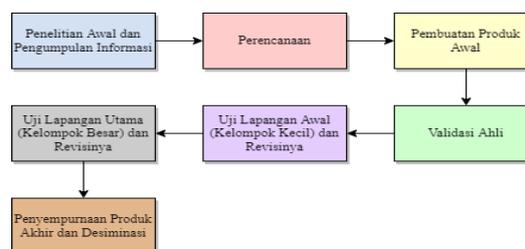
Media pembelajaran sangat bervariasi wujudnya. Arsyad (2011: 29) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologinya, media pembelajaran dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media cetak, teknologi audio-visual, teknologi komputer, serta gabungan teknologi cetak dan komputer. Video merupakan sebuah alat yang dapat menampilkan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep rumit, mengajarkan keterampilan/*skill*, meningkatkan dan memperlambat waktu, serta dapat mempengaruhi sikap (Kustandi & Sujipto, 2013: 64). Menurut Purwanti (2015: 44) media mempunyai kelebihan diantaranya, menyajikan objek atau pesan pembelajaran secara nyata dan realistis, sehingga mampu menambah pengalaman belajar, dapat memacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar dengan daya tariknya tersendiri, tujuan belajar psikomotorik dapat dicapai dengan baik, dapat mengurangi rasa bosan saat belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari, serta portabel dan mudah didistribusikan (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021)

Menurut Achru P (2019: 207) minat mengandung dua aspek antara lain, aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, minat diartikan sebagai suatu hal yang selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan serta pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan pada aspek afektif, minat merupakan suatu hal yang menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam

bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Achru P (2019: 210) mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur dalam minat belajar, yaitu perhatian, perasaan, dan motivasi.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pada penelitian dan pengembangan ini mengemukakan solusi berupa media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan belajar yang ditemukan, juga sekaligus menjabarkan proses pengembangan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka ditentukanlah sebuah desain/model pengembangan sebagai suatu rencana tentang bagaimana mengumpulkan dan menganalisa data agar penelitian pengembangan ini berjalan dengan baik. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah yang dimodifikasi menjadi 7 langkah sebagai berikut: (1) penelitian awal dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pembuatan produk awal; (4) validasi ahli; (5) uji lapangan awal (kelompok kecil) dan revisinya; (6) uji lapangan utama (kelompok besar) dan revisinya; (7) penyempurnaan produk akhir dan desiminasi. Hasil penelitian Fadhillah (2019: 79) menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Prosedur penelitian ini juga dapat digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Model Modifikasi Borg and Gall

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket, observasi dan

wawancara. Kegiatan ini dilaksanakan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Setelah memperoleh data yang diperlukan dari ketiga metode tersebut, peneliti kemudian melakukan analisis data secara deskriptif.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dalam rangka mengatasi permasalahan belajar mahasiswa yaitu minat belajar yang rendah pada mata kuliah kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi menjadi 7 tahapan yaitu, (1) penelitian awal dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pembuatan produk awal; (4) validasi ahli; (5) uji lapangan awal (kelompok kecil) dan revisinya; (6) uji lapangan utama (kelompok besar) dan revisinya; (7) penyempurnaan produk akhir dan desiminasi.

Tahap penelitian awal dan pengumpulan informasi dilakukan konsultasi bersama salah satu dosen kewirausahaan di FKIP ULM untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan video pembelajaran ini. Peneliti merencanakan isi pengembangan video pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Pada tahap ini juga, peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti menentukan beberapa *software* utama yang akan digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran ini yaitu *Sparkol VideoScribe* dan *Wondershare UniConverter*.

Selanjutnya pada tahap pembuatan produk awal dilakukan beberapa kegiatan

seperti menyusun naskah video pembelajaran yang disesuaikan dengan visualisasi yang akan ditampilkan, merekam audio narator dengan suara peneliti sendiri sesuai dengan naskah yang telah dibuat, menyunting (*editing*) audio menggunakan *software Adobe Audition*, membuat video *Scribe* menggunakan *software Sparkol VideoScribe* yang kemudian di-*export* dan di-*convert* dari format MOV menjadi mp4 menggunakan *Wondershare UniConverter*, membuat video sambutan dan penutup, membuat *bumper* awal dan akhir video menggunakan aplikasi edit video VN *Video Editor Maker VlogNow*, dan kegiatan terakhir pada tahap ini yaitu penggabungan *VideoScribe*, video sambutan dan penutup, serta bumper video. Video digabung menjadi satu sebagai sebuah video pembelajaran yang utuh. Kegiatan ini kembali menggunakan aplikasi edit video VN *Video Editor Maker VlogNow*. Berikut tampilan proses penggabungan video.

2. Kelayakan Video Pembelajaran

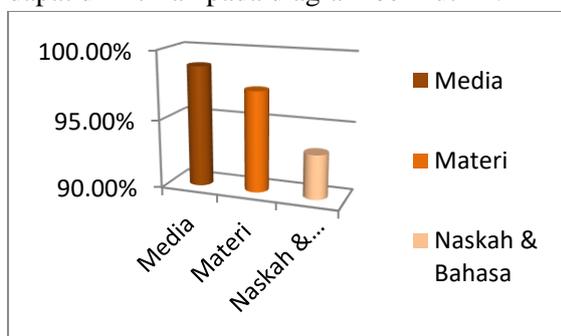
Uji kelayakan media pada uji validasi ahli dilaksanakan bersama para ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli naskah & bahasa. Namun, sebelum instrumen validasi diserahkan kepada ahli media, materi serta naskah & bahasa, peneliti melakukan validitas atau uji kelayakan instrumen penelitian terlebih dahulu oleh ahli instrumen penelitian yang menyatakan bahwa instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian pengembangan ini telah layak untuk digunakan dengan index sebesar 100% kategori "Sangat Layak".

Selanjutnya untuk hasil validasi video pembelajaran oleh ahli media, materi serta naskah & bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli	Index	Kategori
Media	98,80%	Sangat Layak
Materi	97,33%	Sangat Layak
Naskah & Bahasa	93,22%	Sangat Layak

Pada tabel di atas dapat kita ketahui bahwa video pembelajaran yang dikembangkan pada aspek media mendapatkan index validasi sebesar 98,80% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek materi sebesar 97,33% dengan kategori “Sangat Layak”, dan aspek naskah & bahasa sebesar 93,22% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan ini telah layak untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan. Berdasarkan paparan di atas, hasil validasi ini dapat dirincikan pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Instrumen Penelitian

3. Hasil Kepraktisan Media

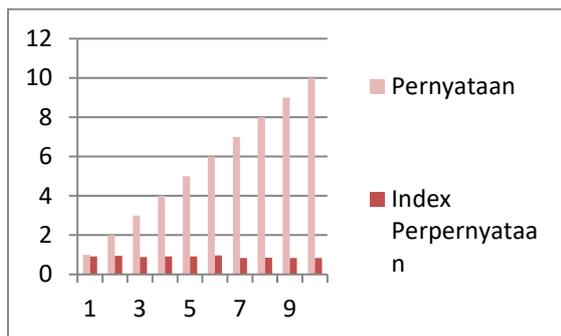
Pada uji lapangan awal (kelompok kecil) dilakukan pada kelas uji mahasiswa program studi Pendidikan Fisika FKIP ULM semester 4. Sebanyak 7 buah angket yang telah diisi oleh mahasiswa sebagai hasil uji coba lapangan awal (kelompok kecil) telah dihitung sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan Media Kelompok Kecil

Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Index Perpernyataan	Kategori Perpernyataan
1	32	91,4%	Sangat Praktis
2	33	94,3%	Sangat Praktis
3	31	88,6%	Sangat Praktis
4	32	91,4%	Sangat Praktis
5	32	91,4%	Sangat

			Praktis
6	34	97,1%	Sangat Praktis
7	29	82,9%	Sangat Praktis
8	30	85,7%	Sangat Praktis
9	29	82,9%	Sangat Praktis
10	29	82,9%	Sangat Praktis
Rata-Rata Index Keseluruhan		88,86%	
Kategori Keseluruhan		Sangat Praktis	

Analisis data angket kepraktisan media pada uji lapangan awal (kelompok kecil) ini diakumulasikan perpernyataan. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui pada pernyataan 1 mendapatkan index kepraktisan sebesar 91,4% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 2 sebesar 94,3% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 3 sebesar 88,6% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 5 sebesar 91,4% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 6 sebesar 97,1% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 7 sebesar 82,9% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 8 sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 9 sebesar 82,9% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan pernyataan 10 sebesar 82,9% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap kepraktisan video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* secara keseluruhan, diperoleh rata-rata index persentase kepraktisan media sebesar 88,86% dengan kategori “Sangat Praktis”, serta dinyatakan bahwa video pembelajaran telah memenuhi aspek kepraktisan media dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan utama (kelompok besar) tanpa adanya revisi. Hasil analisis tersebut secara terperinci dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Angket Kepraktisan Media Kelompok Kecil

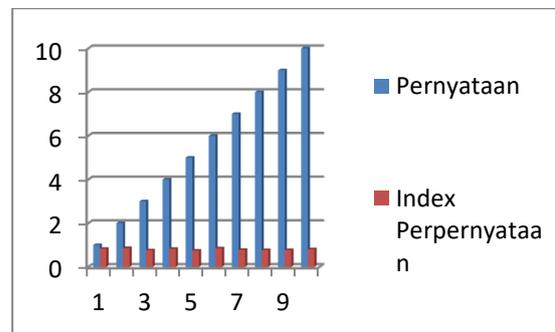
Kemudian pada uji lapangan utama (kelompok besar) dilakukan pada kelas uji mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM semester 6. Sebanyak 20 buah angket yang telah diisi oleh mahasiswa sebagai hasil uji coba lapangan utama (kelompok besar) telah dihitung sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Kepraktisan Media Kelompok Besar

Pernyataan	Jumlah Perpernyataan	Index Perpernyataan	Kategori Perpernyataan
1	83	83%	Sangat Praktis
2	86	86%	Sangat Praktis
3	76	76%	Praktis
4	83	83%	Sangat Praktis
5	75	75%	Praktis
6	85	85%	Sangat Praktis
7	78	78%	Praktis
8	77	77%	Praktis
9	77	77%	Praktis
10	81	81%	Sangat Praktis
Rata-Rata Index Keseluruhan		80,1%	
Kategori Keseluruhan		Sangat Praktis	

Analisis data angket kepraktisan media pada uji lapangan awal (kelompok kecil) ini diakumulasikan perpernyataan. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui pada pernyataan 1 mendapatkan index kepraktisan sebesar 83%

dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 2 sebesar 86% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 3 sebesar 76% dengan kategori “Praktis”, pernyataan 5 sebesar 83% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 6 sebesar 75% dengan kategori “Praktis”, pernyataan 7 sebesar 85% dengan kategori “Sangat Praktis”, pernyataan 8 sebesar 78% dengan kategori “Praktis”, pernyataan 9 sebesar 77% dengan kategori “Praktis”, dan pernyataan 10 sebesar 81% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap kepraktisan video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* secara keseluruhan, diperoleh rata-rata index persentase kepraktisan media sebesar 80,1% dengan kategori “Sangat Praktis” sehingga dengan ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran telah memenuhi aspek kepraktisan media. Hasil analisis tersebut secara terperinci dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Angket Kepraktisan Media Kelompok Besar

4. Hasil Minat Belajar

Pada pengukuran minat belajar mahasiswa, angket terbagi menjadi dua, yaitu angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Berikut hasil minat belajar mahasiswa yang telah dianalisis:

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Mahasiswa

No	Aspek	Nilai/ Keterangan
1	Rata-rata nilai angket sebelum	53,6

2	Rata-rata nilai angket sesudah	58,8
3	Skor maksimal	70
4	N-gain	0,37
5	Kategori N-gain	Sedang

Analisis angket minat belajar sebelum menggunakan video pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar mahasiswa adalah sebesar 53,6. Sedangkan pada analisis minat belajar sesudah menggunakan video pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar mahasiswa adalah sebesar 58,8. Skor maksimal adalah 70, sehingga didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,37 dengan kategori "Sedang". Selain itu, berikut adalah hasil N-gain minat belajar per aspeknya:

Tabel 5. Hasil N-gain Minat Belajar Peraspek

Indikator	Rasa Tertarik	Perasaan Senang	Motivasi
Pretest	548	270	254
Posttest	577	339	260
Skor Maks	700	400	300
N-gain	0,19	0,53	0,13
Kategori	Rendah	Sedang	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa video pembelajaran yang dikembangkan lebih berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pada aspek "Perasaan Senang" dimana memperoleh nilai N-gain sebesar 0,53 dengan kategori "Sedang". Sedangkan untuk aspek "Rasa Tertarik" hanya sebesar 0,19 dengan kategori "Rendah" serta aspek "Motivasi" sebesar 0,13 dengan kategori "Rendah". Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek perasaan senang terjadi perubahan yang lumayan signifikan dalam meningkatkan minat belajar

mahasiswa. Sehingga dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan mampu meningkatkan perasaan senang mahasiswa secara signifikan dalam belajar akan tetapi belum mencapai maksimal. Pada hasil penelitian Azizah (2018: 11) juga terlihat bahwa aspek perasaan senang meningkat dengan nilai N-Gain sebesar 0,5 dengan kategori "Sedang". Menurut Mc. Donald (Achrup, 2019: 208) minat diartikan sebagai suatu perubahan energi pada diri seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Sabri (2010: 84) yang mana menurutnya, minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus, serta erat kaitannya dengan perasaan senang, karenanya dapat dikatakan minat terjadi karena adanya perasaan senang terhadap sesuatu. Sehingga orang yang berminat terhadap sesuatu maka ia akan menampilkan sikap senang terhadap sesuatu tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang telah dikembangkan ini dapat menimbulkan perasaan senang yang dapat memicu mahasiswa untuk memberikan respon positif sebagai tanda peningkatan minat mereka dalam belajar kewirausahaan. Achru P (2019: 210) juga mengemukakan pendapat serupa bahwa perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan adanya sikap positif. Sedangkan untuk aspek motivasi yang terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh skor sebesar 254 pada pretest dan 260 pada posttest dari skor maksimalnya 300 dan N-gain sebesar 0,13 dengan kategori "Rendah". Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek motivasi belum terjadi perubahan yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Sehingga dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan belum mampu meningkatkan motivasi mahasiswa

secara signifikan dalam belajar. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dengan tingkat efektifitas yang sedang, hal ini dipengaruhi oleh peningkatan perasaan senang yang dialami mahasiswa ketika menggunakan video pembelajaran.

Pada tahapan terakhir pengembangan ini dilakukan penyempurnaan produk akhir dalam bentuk CD yang kemudian peneliti serahkan secara langsung kepada dosen kewirausahaan yang bersangkutan beserta *soft file*-nya berupa link yang dikirim via *WhatsApp* untuk dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran selanjutnya sebagai langkah diseminasi.

E. Kesimpulan dan Rekomendasi

1. Pengembangan video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dikembangkan dengan model *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah yang telah dimodifikasi menjadi 7 langkah yaitu, penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pembuatan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan awal (kelompok kecil) dan revisinya, uji coba lapangan utama (kelompok besar) dan revisinya, penyempurnaan produk akhir dan diseminasi.
2. Video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* ini sudah melalui tahap uji kelayakan dari ahli media dengan kategori "Sangat Layak", materi dengan kategori "Sangat Layak", dan naskah & bahasa dengan kategori "Sangat Layak".
3. Terjadi peningkatan minat belajar pada mahasiswa dengan kategori "Sedang" yang diperoleh dari hasil perhitungan *N-gain*. Dengan demikian video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan di atas, dapat direkomendasikan bahwa pada mata kuliah kewirausahaan sangatlah penting untuk memperhatikan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan variatif seperti media pembelajaran audio-visual berbasis teknologi untuk dapat membangkitkan semangat serta perasaan senang mahasiswa dalam mempelajari kewirausahaan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru P, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Almuazam, B. G. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran "Rifan Anak Merdeka" Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karanglesem*. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pengajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Azizah, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta*.
- Fadhilah, H. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Penjasorkes (Senam) untuk Meningkatkan Minat Belajar Kepada Siswa Kelas V SDN Sekumpul Martapura. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Ar-

- Ruzz Media.
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Ghalia Indonesia.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, December). The SAMR Model Online Learning Quality Improvement Training For Working Group Head Elementary School at North Banjarmasin District. In *2nd International Conference on Education, Languages, Literature, and Arts (ICELLA)*.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Dian Rakyat.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkip/article/view/2194>
- Sabri, M. A. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Pedoman Ilmu Jaya.
- Sanchaya Hendrawan, J., & Sirine, H. (2017). PENGARUH SIKAP MANDIRI, MOTIVASI, PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB UKSW Konsentrasi Kewirausahaan). *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 02(03), 2477–3824. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/8971/7517>
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. Universitas Negeri Jakarta.
- Setiti, S., & Ratumbusang, M. F. N. G. (2019). *Teori Kewirausahaan*. CV. Penerbit Artikata.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taufiq, A. (2018). Paradigma Baru Pendidikan Tinggi dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 10(1), 40. <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/MADANI/article/view/938>
- Wahyana, R. (2018). Pengembangan video pembelajaran menggunakan ProShow pada materi satuan ukur dan berat. *Skrif Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 203–211.