



## Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia

Muhammad Naharuddin Arsyad<sup>1</sup>, Debi Setiawati<sup>2</sup>, Faizah Ulumi Firdausi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>IKIP Budi Utomo

### Abstract

Received: 3 Januari 2023

Revised: 5 Januari 2023

Accepted: 7 Januari 2023

*The purpose of this research is to find out (1) the process of developing benime-based video learning media in world economic history courses, (2) the feasibility of benime-based video learning media in world economic history courses, and (3) student responses to video learning media based on benime in the course of world economic history. This type of research is development research which contains the development of Benime-based video learning media in world economic history courses. The development model used in this study consists of three stages, namely the define, design, develop stages. The results of the study show that the developed benime-based video learning media is very suitable for use in the learning process. From material feasibility experts, the product obtained a value of 78%. From media experts, product feasibility obtained a score of 82%. From the opinion of students, product feasibility obtained a value of 84% with very feasible criteria.*

**Keywords:** Video Learning Media, Benime, World Economy History Course.

(\*) Corresponding Author: [nahar.pssbu@gmail.com](mailto:nahar.pssbu@gmail.com)

**How to Cite:** Arsyad, M., Setiawati, D., & Firdausi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 632-639. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7635658>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salahsatu kebutuhan utama didalam kehidupan masyarakat. Di dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”. Dengan pelatihan, masyarakat sebagai manusia bisa meningkatkan taraf hidup sumber daya mereka sebagai pelaksana pembangunan. Dengan pendidikan yang bermutu bisa menentukan kualitas suatu bangsa agar tidak tertinggal dari bangsa lain, dalam hal ini reformasi pendidikan sangat diperlukan dan menjadi pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi pendidikan yang dilaksanakan meliputi pengembangan kurikulum, inovasi pendidikan dan implementasi infrastruktur pendidikan.

Proses kegiatan pembelajaran pada hakekatnya adalah kegiatan penyaluran pesan dari sumber informasi melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Untuk meningkatkan semangat belajar mahasiswa, dosen harus membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif, yang mendorong mahasiswa untuk belajar secara maksimal, baik dalam pembelajaran mandiri, maupun dalam pembelajaran di dalam kelas. Upaya pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah



satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan dosen dalam proses perkuliahan.

Menurut Sadiman, dkk (2011) media pembelajaran adalah instrumen yang dipakai untuk menyampaikan pesan, informasi atau bahan kepada penerima informasi atau pembelajar. Media pembelajaran yang saat ini sedang tren adalah video. Media ini cukup banyak dikembangkan karena dapat diakses dimanapun dan lebih mudah untuk membuatnya. Beberapa universitas saat ini menggunakan media sosial sebagai sarana pembelajaran untuk menonton video tentang proses pembelajaran yang saling melengkapi dan menganalisis perspektif mahasiswa tentang penggunaan media sosial dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan telaah literatur yang dilakukan oleh Ningtyas dan Anistyasari (2021) menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi cukup efektif digunakan untuk mahasiswa.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video adalah Benime yang berbasis android. Benime merupakan aplikasi pembuat animasi *whiteboard*. Animasi *Whiteboard* ini amat identik dengan animasi berbentuk coretan tangan atau ilustrasi yang dilengkapi dengan penjelasan berbentuk audio dan teks sehingga sangat tepat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran secara online. Benime sendiri memiliki tampilan pengguna yang sederhana sehingga sangat mudah digunakan oleh siapapun termasuk tenaga pengajar yang masih awam sekalipun. Aplikasi ini bahkan bisa digunakan secara mudah melalui perangkat *smartphone*. Terdapat sejumlah fitur menarik dalam aplikasi benime yang dapat menunjang aktivitas pembuatan video animasi untuk kebutuhan pembelajaran yaitu : (1) Whiteboard yaitu dengan latar belakang tersebut akan semakin memperjelas tampilan animasi baik teks maupun gambar yang hendak disajikan, (2) efek tangan yaitu animasi yang seolah seperti sedang menulis teks yang hendak disampaikan dan diiringi dengan suara audio sebagai latarnya. (3) Efek style yang lengkap. Di dalam aplikasi Benime terdapat banyak tool yang bisa menunjang efek animasi whiteboard terlihat lebih menarik mulai dari efek tangan, tulisan hingga suara yang bisa digunakan pengguna sesuai kebutuhan.

Adapun menurut Amrina dkk (2022) manfaat penggunaan media aplikasi benime memiliki fungsi yang baik pada seorang pendidik sebagai penunjang proses belajar yaitu dapat mendinamiskan keadaan yang kaku dan monoton di dalam kelas pembelajaran. Dengan media aplikasi benime berbasis android para peserta didik dapat ditumbuhkan kreatifitas dan imajinasi berfikir mereka dengan menggunakan suatu cara dan media yang memiliki gambar atau animasi animasi yang terdapat dalam aplikasi benime berbasis android (Husna, 2022). Selain itu, menurut Aini dkk (2022) pemanfaatan aplikasi benime dinilai cukup efektif karena menarik perhatian peserta didik, pemanfaatan aplikasi benime juga dinilai cukup fleksibel karena dapat diakses melalui *Handphone* peserta didik masing-masing, menjadikan pembelajaran semakin berkesan karena pembelajaran menampilkan audio sekaligus visual.

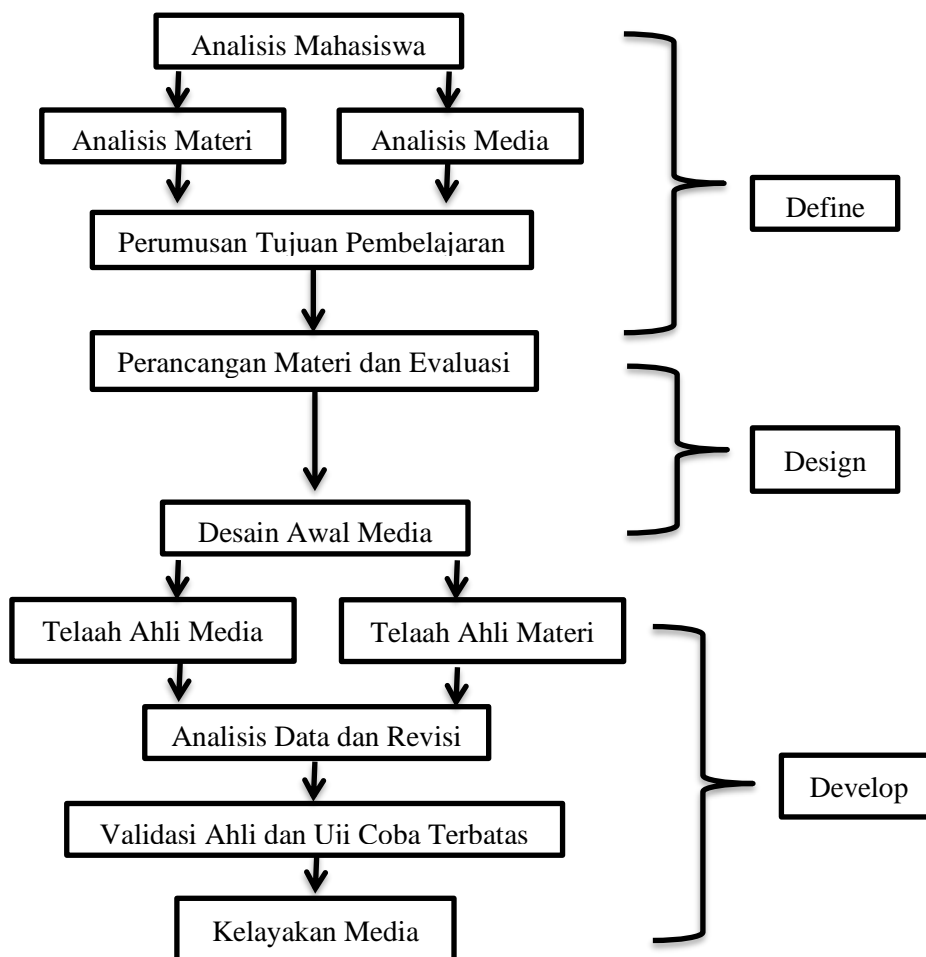
Dengan demikian tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan diharapkan juga akan dapat meningkatkan pemahaman maupun prestasi peserta didik. Pemanfaatan aplikasi android ini juga menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami

materi perkuliahan yang dinilai sulit dan membosankan selama ini terutama materi perkuliahan mata kuliah sejarah perekonomian dunia.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video berbasis benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia, dan (3) untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video berbasis benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia.

**METODE PENELITIAN**

Menurut Sugiyono (2014) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan di dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia ini adalah prosedural yang bersifat deskriptif karena dalam pengembangannya diperlukan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. ada tiga fasean untuk proses pengembangan media pembelajaran tersebut yaitu fase *define*, fase *design*, dan fase *develop*.



### **Gambar 1. Model Pengembangan Penelitian**

Fase pendefinisian, Pada fase ini, peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan sebelum merencanakan media pembelajaran. Pada fase ini meliputi , analisis kebutuhan mahasiswa, analisis materi, analisis media, perumusan tujuan pembelajaran. Setelah analisis tujuan, materi, media selesai, selanjutnya adalah fase perencanaan. Pada langkah ini, peneliti membuat desain media yang diuji. Kegiatan utama dari fase ini adalah pra produksi, produksi dan finishing. Fase pengembangan terdiri dari evaluasi materi dan media pembelajaran berbasis Benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia oleh ahli media dan ahli materi, validasi media oleh ahli media dan ahli materi (Dosen), dan respon oleh 20 mahasiswa. Kegiatan terpenting dalam fase ini adalah evaluasi media oleh ahli media, evaluasi media oleh ahli materi, analisis dan telaah data, validasi media dan uji coba terbatas, serta kelayakan media. Fase ujicoba merupakan ukuran keberhasilan pengembangan produk media. ujicoba dilakukan dengan tujuan untuk menerima saran dan jawaban melalui media pembelajaran video berbasis benime. Setelah itu, dilakukan revisi untuk mencapai keberhasilan produk yang dikembangkan. Sebelum menguji produk yang dikembangkan, dilakukan analisis oleh ahli materi dan ahli media setelah persetujuan produk terlebih dahulu. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa IKIP Budi Utomo Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi yang dipilih secara acak untuk percobaan terbatas sebanyak 20 mahasiswa.

Jenis data untuk penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil reviewer para ahli yang berupa angket dari ahli materi dan media. Hasil tersebut dianalisis kembali dengan menggunakan deskripsi dan dijadikan acuan untuk mengevaluasi pengembangan media pendidikan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi (ahli media dan ahli materi) dan pendapat mahasiswa yang kemudian dianalisis dengan teknik persentase. Penelitian ini menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup sebagai alat pengumpulan data. Angket open-ended terdiri dari lembar evaluasi media oleh ahli materi dan evaluasi media oleh ahli media. Dan angket tertutup terdiri dari studi validasi ahli materi, studi validasi media dan survei pendapat siswa. Kuesioner dari ahli media dan ahli materi dianalisis secara kualitatif. Kajian validasi media pembelajaran video berbasis benime dari ahli media dan ahli materi yang diperoleh dengan mengisi angket yang dianalisis secara kuantitatif yaitu diberikan gambaran umum dan penilaian terhadap media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan indikator nilai dalam persentase. Hasil Penilaian yang didapat dari penghitungan angket yang memakai skala likert. Penghitungan dengan memakai skala likert adalah sebagai berikut (Riduwan, 2013).

5 = Sangat Bagus

4 = Bagus

3 = Cukup Bagus

2 = Tidak Bagus

1 = Sangat tidak Bagus

Hasil penilaian dari para validator bisa dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Angket pendapat mahasiswa tentang media pembelajaran video berbasis benime dianalisis secara kuantitatif. Presentase ini diperoleh dengan perhitungan Skala Guttman yaitu:

1 = Ya

0 = Tidak

Hasil penilaian angket respon mahasiswa tentang media pembelajaran video berbasis benime dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{mahasiswa yang merespon positif}}{\sum \text{seluruh mahasiswa}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase tersebut bisa ditarik kesimpulan tentang kelayakan media memakai skala likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Intepretasi Kelayakan Media

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

**Sumber :** diadaptasi dari Riduwan, 2013

Media pembelajaran video berbasis benime dikatakan layak dan memperoleh respon positif dari mahasiswa apabila hasil interpretasi minimal sebesar = 61% dengan kriteria layak dan sangat layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penyajian bahan penelitian dalam bentuk proses pengembangan mengarah pada rumusan masalah yang ada yaitu proses pengembangan media pembelajaran video berbasis Benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia. Pada fase *Define* dimulai analisis terhadap mahasiswa berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, masih terdapat kelemahan pada media ajar yang digunakan dosen yaitu mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar secara mandiri, meskipun proses pembelajaran secara online. Sedangkan, analisis materi adalah fase dimana dosen menemukan hakikat prosedur untuk menentukan isi yang akan diajarkan kepada mahasiswa. Pada Analisis media, pada fase ini dosen hanya menggunakan media *powerpoint* saja, sehingga perlu diberikan inovasi media pembelajaran yang inovatif dan efisien.

Pada fase desain, dimulai dengan praproduksi yaitu pengembang mendesain skema produksi media pembelajaran. Setelah itu, beberapa materi yang diperlukan untuk membuat lingkungan pembelajaran video berbasis benime diselesaikan, mulailah menambahkan materi, gambar dan audio. Aplikasi yang dipakai untuk membuat media pembelajaran adalah Benime. Fase Develop (pengembangan), berisi telaah konsep awal media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Adapun revisi dari para ahli yang meliputi : Penulisan, soal evaluasi, instrumen suara, durasi video, dan gambar yang disajikan. Kelayakan media pembelajaran video berbasis benime pada mata kuliah sejarah perekonomian dunia dinilai dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Evaluasi dikerjakan dengan memilih salah satu dari 5 pilihan dari masing-masing pernyataan. Data hasil reviewer materi dan media akan dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video berbasis benime dapat diketahui melalui survei respon mahasiswa yang diisi setelah menggunakan media.

#### **Analisis Data**

Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam analisis bahan penelitian yang terdiri dari analisis data, validasi, dan data uji terbatas. Berikut analisis hasil validasi dan hasil uji terbatas yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Hasil Validasi dan Uji Coba Terbatas

No	Komponen yang Dinilai	Validasi Ahli Media	Validasi Ahli Materi	Hasil Pendapat Mahasiswa
1	Kualitas Tujuan	80%	80%	85%
2	Kualitas Isi	80%	70%	80%
3	Kualitas Instruksional	90%	80%	85%
4	Kualitas Penulisan	80%	80%	85%
5	Kualitas Teknis	80%	80%	85%
Total Presentase(%)		410%	390%	420%
Rata-rata Presentase(%)		82%	78%	84%
Rata-rata Presentase Keseluruhan Komponen			<b>81,34%</b>	

#### **Sumber : Data dokumentasi peneliti**

Media pembelajaran video berbasis benime dikembangkan menurut analisis hasil validasi dari berbagai pendapat ahli materi, ahli media dan mahasiswa. dilihat dari 5 komponen tentang kelayakan media, yaitu (1) komponen kualitas tujuan, (2) komponen kualitas isi, (3) komponen kualitas Instruksional, dan (4) komponen kualitas penulisan dan (5) komponen teknis, skor. diperoleh skor sebesar 81,34% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis benime yang dikembangkan layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran mata kuliah sejarah perekonomian dunia dengan nilai kelayakan 81,34% dengan kriteria sangat layak.

### **Pembahasan**

Proses pengembangan media pembelajaran video berbasis benime ini dilakukan dengan menggunakan 3 fase yaitu fase pendefinisian, fase perancangan dan fase pengembangan. Fase pendefinisian (*define*), diawali dengan analisis mahasiswa berdasarkan hasil observasi yang terjadi adalah kurangnya motivasi mahasiswa dalam belajar mandiri ketika proses pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pada saat proses perkuliahan. Selanjutnya analisis materi, pada fase ini peneliti mengidentifikasi hakekat prosedur yang bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal ini dimulai dari mengidentifikasi capaian program studi (CPL) pendidikan sejarah dan sosiologi, capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) sejarah perekonomian dunia, dan indikator pada materi dampak sistem ekonomi global terhadap Indonesia.

Pada fase analisis media, peneliti berinisiatif dan memutuskan untuk menggunakan aplikasi Benime yang berbasis android sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan karena didasarkan pada penelitian terdahulu dan literasi yang ada. Setelah analisis materi dan analisis media. Maka, fase selanjutnya adalah perumusan tujuan pembelajaran. Adapun pada fase ini yang dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) mahasiswa dapat menjelaskan pengertian sistem ekonomi (2) mahasiswa dapat menganalisis perkembangan sistem perekonomian global, (3) mahasiswa dapat mengidentifikasi reformasi sistem ekonomi Indonesia (4) mahasiswa dapat menganalisis sistem ekonomi pancasila.

Pada fase perancangan (*design*), diawali dengan fase praproduksi, pada fase ini pengembangan membuat *storyboard* atau rancangan media pembelajaran. Rancangan pembuatan media pembelajaran ini dimulai dari menyiapkan materi dan soal yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut. Setelah bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran selesai, maka fase selanjutnya adalah fase produksi, pada fase ini peneliti menyiapkan dan membuat materi perkuliahan berdasarkan perumusan tujuan pembelajaran, lalu merekam materi yang menghasilkan suara / audio tentang penjelasan materi dan terakhir adalah mencari dan mengkompilasi gambar yang dipakai sebagai bahan visual dalam media pembelajaran. Pada fase finishing, peneliti memasukkan bahan berupa materi, gambar dan audio ke dalam aplikasi Benime kemudian diolah secara kreatif dan efektif. Fase pengembangan (*develop*), setelah konsep awal media sudah selesai maka konsep awal tersebut ditelaah oleh ahli materi yakni dosen pengampu MK dan dosen kepala devisi kurikulum program studi pendidikan sejarah dan sosiologi. Telaah media oleh ahli media dilakukan oleh 1 orang saja yaitu dosen pengampu MK desain dan media pembelajaran sejarah dan sosiologi yang berpengalaman dalam membuat media pembelajaran.

Kelayakan media video pembelajaran berbasis benime menurut validasi dan analisis hasil uji terbatas dapat dilihat pada Tabel 2. Kelayakan media ditentukan berdasarkan tanggapan ahli media, ahli materi dan mahasiswa yang menilai program tersebut. Media pembelajaran video berbasis benime memperoleh skor rata-rata 81,34% dengan kriteria sangat layak pada kelima komponen kriteria kualifikasi tersebut. Hal ini sejalan dengan Teori Interpretasi Kesiapan Media dari Riduwan (2013), dimana jika = 81% tergolong sangat layak. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video berbasis benime mendapat respon positif

sebesar 84%. Hal ini sesuai dengan teori interpretasi media menurut Riduwan (2013), dengan lebih dari 81% mengklasifikasikannya sebagai sangat layak.

## **KESIMPULAN**

Hasil pengembangan media pembelajaran video berbasis benime pada matakuliah sejarah perekonomian dunia telah dikembangkan melalui model pengembangan yang terdiri dari tiga fase yaitu fase pendefinisian, fase perancangan dan fase pengembangan. Berdasarkan hasil evaluasi para validator yaitu. ahli materi, ahli media dan pendapat tanggapan mahasiswa diperoleh hasil yang sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai media alternatif. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video berbasis benime pada matakuliah sejarah perekonomian dunia berkategori baik atau positif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini,Ulvia Nur dkk (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(1). 57-65. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.117>
- Amrina dkk. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Benime Sebagai Penunjang Pembelajaran Mufrodat Kelas VII MTsN Pasir Lawas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 11(1). 98-110.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Online) <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>, diakses 27 September 2022.
- Husna, Kuntum H, dkk. (2022). Utilization Of Benime Application for Speaking Learning. *JILTECH: Journal International of Lingua and Technology*, 1(1), 55-68.<https://ejournal.staialhikmahpariangan.ac.id/Journal/index.php/jiltech/>
- Ningtyas, Yuni T.A & Anistyasari, Yeni. (2021). Studi Literatur : Pengaruh Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IT-EDU*. 5 (1). 417-424.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta