

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
DENGAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2014/2015 DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Luh Putu Ayu Febriani¹, I Made Tegeh², I Wayan Romi Sudhita³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {ebik_ebi@yahoo.com¹, imadetegehderana@yahoo.com²,
WR-Sudhita@undiksha.ac.id³}

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 3 Singaraja adalah belum optimalnya hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas X semester genap. Salah satu indikasinya adalah capaian rerata hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 75 yang masih di bawah angka nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan desain pengembangan *video* pembelajaran, (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan *video* pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X SMK, dan (3) mengetahui efektivitas *video* pembelajaran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan model *ADDIE*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X TKR 1 dan X TKR 2 SMK Negeri 3 Singaraja masing-masing sebanyak 30 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Data dari metode kuesioner, dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang didapat dari metode tes dianalisis secara statistik inferensial. Hasil penelitian menemukan (1) desain pengembangan *video* pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dimulai pada fase analisis yang menghasilkan kompetensi sasaran, karakteristik, pengetahuan dan analisis materi pembelajaran, yang selanjutnya dijadikan acuan dalam membuat *storyboard*. *Storyboard* inilah yang dijadikan acuan dalam mengembangkan *video* pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. (2) kualitas hasil pengembangan *video* pembelajaran menurut *Review* ahli. Hasil *review* ahli isi sebesar 90% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil *review* ahli desain sebesar 90,9% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil *review* ahli media sebesar 98,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji perorangan sebesar 79% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil sebesar 81,58% berada pada kualifikasi baik. (3) efektifitas *video* pembelajaran diperoleh *t hitung* hasil uji lapangan sebesar 88,6% berada pada kualifikasi baik. harga *t hitung* lebih besar daripada harga *t tabel* sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (89,83) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (69,33). Hal ini berarti *video* pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata kunci: media pembelajaran, Bahasa Indonesia, dan hasil belajar

Abstract

The problem that was found in SMKN 3 Singaraja was the learning outcomes of Bahasa Indonesia subject at X grade students in second semester were not optimal yet. One of the indication was the average of students learning outcomes in Bahasa Indonesia subject was 75 which is under the completeness score is 80. The factor that cause it was the student have less interest in learning and the teaching method of the teacher is only giving the theory. This research aims to (1) describe the development of video instructional design, (2) determine the quality of result of the development Bahasa Indonesia of instructional videos for students at X grade SMK, and (3) determine the effectiveness of instructional video on students' Bahasa Indonesia learning outcomes at X grade SMK. This study was a research development, with ADDIE model. The study involved students of class X TKR 1 and X TKR 2 in SMK Negeri 3 Singaraja with 30 students in each. The methods of data collection in this study were (1) the document recording, (2) questionnaire and (3) test. The data were obtained from documents recording, and analyzed descriptive qualitatively. The data from questionnaires were analyzed descriptive qualitatively and quantitatively. The data obtained from test method were analyzed by inferential statistic. The results found that (1) the design development of instructional video for Bahasa Indonesia started from the analysis phase that produces the target competencies, characteristics, knowledge and analysis of learning materials, which in turn became the reference in making storyboards. This storyboard is used as reference in developing instructional video for Bahasa Indonesian subjects. (2) the quality of the development of instructional videos according to expert review. The result of expert review contents is 90% in the very good qualifications. The result of expert review design is 90.9% in the very good qualifications. The result of media expert review is 98.3% in the very good qualifications. The result of individual test is 79% in the very good qualifications. The result of a small group of test is 81.58% in a good qualification. (3) the effectiveness of instructional video obtained t count the results of field tests is 88.6% in a good qualification. The t score is greater than the t score of table so that H0 rejected and H1 accepted. So there are significant differences of students' Bahasa Indonesia learning outcomes between before and after the use of instructional media. The average value after using the media (89.83) is higher than before using the media (69.33).

Keywords: learning media, Bahasa Indonesia, and learning outcomes

PENDAHULUAN

Pengaruh globalisasi telah masuk ke berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk di dalamnya dunia pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dewasa ini menuntut para pendidik untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan terampil mengakses ilmu pengetahuan yang terkait yang lebih luas (global). Begitu juga para pendidik dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, menarik, membangkitkan motivasi dan memancing kreatifitas peserta didik.

Salah satu isu penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini adalah peningkatan mutu pendidikan. Dimana, peran dari seorang guru dalam peningkatan mutu pendidikan saat ini adalah salah satu faktor penentunya. Menurut Agung (2009:3) "pendidikan yang bermutu adalah penanda utama kemajuan sebuah negara yang telah menjadi harga mati tidak bisa ditawar-tawar lagi. Semua warga dunia tak dapat menyangkal bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan esensial dalam proses pemanusiaan dalam masyarakat yang berbudaya".

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses

pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sesuai dengan hasil penelitian pendahuluan di SMK N 3 Singaraja melalui wawancara secara langsung dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Dra. Putu Surasmini yang menyatakan bahwa sesuai daftar nilai kelas X rata-rata nilai siswa khusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih belum memuaskan yaitu 75. Nilai tersebut kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK N 3 Singaraja, yaitu 80. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan masih belum sempurna. Permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas X adalah kurangnya minat siswa dalam belajar, metode guru dalam pembelajaran yang hanya teori saja. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang keseluruhan materinya itu berupa teori menyebabkan siswa menjadi malas dan bosan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia akan dibuat sebuah media pembelajaran, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja". Berdasarkan latar belakang tersebut, maka adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja? (2)

Bagaimanakah kualitas hasil pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja, berdasarkan validasi dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan? (3) Bagaimana efektifitas video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja?

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan desain pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja. (2) Menguji validitas hasil pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja. Mengetahui efektivitas video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja.

METODE

Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Arikunto, (2005:128) menyatakan Metode kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi kuesioner bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna". Metode kuesioner digunakan

untuk mengukur validitas media video pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Instrumen yang digunakan antara lain instrumen untuk *review* ahli isi mata pelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, instrumen untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Efektivitas penggunaan media video pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan metode tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar soal. Lembar soal yang digunakan yaitu soal objektif. Metode tes tertulis ini dilakukan dilakukan dengan cara *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran dengan menggunakan soal-soal pilihan ganda.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini berupa (1) laporan pengembangan produk, (2) lembar kuesioner dan (3) soal tes pilihan ganda.

Laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk, digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk mulai dari tahap analisis hingga desain.

Lembar kuesioner (angket), digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi (*expert judgement*) dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, kelompok, dan lapangan.

Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Tujuan mengumpulkan data nilai siswa, agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk media video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan cara menggunakan uji t untuk sampel berkorelasi.

Analisis Deskriptif Kualitatif, menurut Agung (2012:67) metode analisis deskriptif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis

dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variable tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Analisis ini ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kondisi lapangan yang bersifat tanggapan dan pandangan. Tanggapan-tanggapan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data-data yang sudah terkumpul diolah dengan teknik ini dengan melakukan pengelompokan informasi-informasi berupa komentar dan saran perbaikan yang terdapat pada lembaran kuesioner.

Analisis deskriptif kuantitatif Mustari (2012:12) mengatakan dalam penelitian kuantitatif, prosedur kajian yang biasa digunakan adalah eksperimental, quasi atau eksperimental,quasi-eksperimental, wawancara struktur, observasi terstruktur, dan metode survey. analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor.

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan/inferensikan kepada populasi dimana sampel itu diambil (Koyan, 2012). Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media video pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif presentase untuk mengetahui presentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media video pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji t dilakukan

dengan bantuan program komputer SPSS dan hasil dengan penghitungan manual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan media video pembelajaran telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan. Dalam laporan pengembangan produk, terdapat bagian yang menjelaskan desain pengembangan media film pendek pembelajaran.

Desain pengembangan media video pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *ADDIE*. Berdasarkan laporan pengembangan produk yang dirancang sesuai tahapan-tahapan model *ADDIE*, terdapat bagian yang menjelaskan desain pengembangan media video pembelajaran yaitu merancang *naskah* sebagai acuan alur pengembangan produk. Desain ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk media video pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X semester II di SMK Negeri 3 Singaraja.

Produk ini telah melewati tahap uji ahli yaitu (1) uji ahli isi mata pelajaran yang memperoleh skor 90% yang berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran yang memperoleh skor 90.9% yang berada pada kualifikasi baik, dan uji ahli media pembelajaran yang memperoleh skor 98.3% yang berada pada kualifikasi baik.

Setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dapat diuji cobakan ke siswa. Uji coba yang dilakukan yaitu (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, (3) uji coba lapangan.

Uji coba yang dilakukan pertama yaitu uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang dengan 1 siswa berprestasi belajar tinggi, 1 siswa berprestasi belajar sedang, dan 1 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data dan analisis komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan,

diperoleh persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian adalah 79 % dan berada pada kualifikasi cukup.

Pada uji coba kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 3 Singaraja sebanyak 12 (dua belas) siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, empat orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 81.58% dan berada pada kualifikasi baik.

Media video pembelajaran ini ditayangkan kepada 30 orang siswa kelas X TKR 1 dan langsung memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 88.6% dan berada pada kualifikasi baik.

Efektivitas pengembangan media video pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini di ukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Singaraja melalui *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 69,33 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,83. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 30 siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkolerasi secara manual. Sebelum pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians.

Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 22,34. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini jelas membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam Pengembangan video sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X semester genap tahun ajaran 2014/2015 SMK Negeri 3 Singaraja. Secara umum ada 3 pertanyaan ilmiah yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu 1) Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja?, 2) Bagaimana kualitas hasil pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja, berdasarkan validasi dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan?, 3) Bagaimana efektifitas video pembelajaran dengan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja?

Pembahasan pertama, Desain pengembangan media video pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan pengembangan produk. Laporan pengembangan produk didesain sesuai tahapan-tahapan model *ADDIE*. Desain pengembangan *media video pembelajaran* ini menghasilkan *Naskah*. Desain *naskah* mencakup tentang pengambilan gambar, musik latar, pewarnaan background dan sebagainya.

Pada desain *media video pembelajaran*, video diawali dengan intro pembukaan tentang video pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mengabstraksi puisi dan cerpen, mulai dari lambang undiksha, menampilkan tujuan pembelajaran, standar kompetensi.

Pembahasan kedua, Validitas hasil pengembangan video pembelajaran

Bahasa Indonesia, telah dilakukan dengan metode kuesioner. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa angket hasil evaluasi ahli isi, hasil evaluasi ahli desain pembelajaran, hasil evaluasi ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil evaluasi (*expert judgement*) ahli isi melalui instrumen berupa angket, hasil yang diperoleh yaitu 90% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**. Media ini dinilai sangat baik dari segi ketepatan materi dengan kompetensi dasar maupun indikator.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran menurut ahli desain pembelajaran memiliki kualifikasi **sangat baik** dengan memperoleh persentase nilai sebesar 90,9%. Dengan demikian media video pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang baik dari aspek desain pembelajaran. Namun demi kesempurnaan produk, ahli desain pembelajaran memberikan saran dan komentar yaitu 1) Gambar yang ada pada cover CD disesuaikan dengan judul atau isi program (prinsip relevansi), 2) Tulisan pada punggung CD di balik. 3) Penulisan kompetensi, dasar dan indikator diisi penomoran/button. 4) Gunakan teknik autorun untuk menjalankan CD. 5) Buat tujuan pembelajaran dan rumusannya harus memenuhi kriteria ABCD (audience, behavior, condition, degree). Hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan media video pembelajaran memiliki kualifikasi **sangat baik** dan memperoleh persentase sebesar 98,3%. Namun demi kesempurnaan produk, ahli media pembelajaran memberikan saran dan komentar sebagai berikut: 1) Cover media antara tulisan dengan warna latar tidak kontras, karena itu sebaiknya tulisan berwarna terang. 2) Dalam video ada suara latar (air) terlalu keras atau tajam sehingga mengganggu konsentrasi. 3) Kesimpulan di tata dengan baik (rata kanan dan rata kiri)

Uji coba yang dilakukan pertama yaitu uji coba perorangan. Media video pembelajaran yang dikembangkan telah

melewati hasil evaluasi oleh para ahli diantaranya adalah ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah melakukan revisi produk dari ahli media pembelajaran, selanjutnya produk tersebut diuji cobakan ke siswa SMK Negeri 3 Singaraja. Berdasarkan penilaian siswa dalam uji coba perorangan, media video pembelajaran memiliki kualifikasi **baik** yaitu memperoleh persentase 79%. Dengan demikian media video pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa untuk dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar aktif.

Uji coba yang kedua adalah uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian pada tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 orang siswa kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja dengan 4 siswa berprestasi belajar tinggi, 4 siswa berprestasi belajar sedang, dan 4 siswa berprestasi belajar rendah, media video pembelajaran berada pada kualifikasi **sangat baik** dan memperoleh nilai persentase sebesar 81,58%, dengan demikian media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan media video pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi ada beberapa masukan serta saran yang diberikan yaitu medianya sudah cukup bagus, tetapi suaranya masih kurang keras. Hal ini terjadi karena pada saat uji coba dilaksanakan, suasana diluar kelas sangat gaduh, sehingga suara yang muncul dimedia tidak terdengar dengan jelas oleh siswa. Peneliti mengantisipasi dengan membersarkan *volume* suara pada *speaker (output device)*, sehingga kendala suara yang kurang jelas dapat teratasi.

Uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian pada tahap Uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan diberikan kepada 30 orang siswa kelas X SMK Negeri 3 Singaraja. Media video pembelajaran Bahasa Indonesia ini ditayangkan secara langsung dan bersamaan dihadapan 30 orang siswa masing-masing siswa langsung mencermati dan memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan. Dari data yang

diperoleh, persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 88,6% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Jadi, berdasarkan penilaian yang telah dilakukan maka jelas dihasilkan sebuah *media video pembelajaran* yang telah teruji validitasnya berdasarkan ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Secara umum, *media video pembelajaran* ini tidak perlu direvisi sehingga dilanjutkan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa.

Efektivitas produk pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini di ukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas X TKR2 SMKN 3 Singaraja melalui *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 30 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 69,33 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 89,83. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 22,34. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas X TKR2 SMKN 3 Singaraja, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 85,83 berada pada kualifikasi Sangat Baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 80. Melihat nilai rerata atau *mean posttest* yang lebih besar dari nilai rerata atau *mean pretest*, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tahapan-tahapan pengembangan video pembelajaran ini disesuaikan dengan model pengembangan yang digunakan, yakni model pengembangan ADDIE Terdapat lima fase dalam model pengembangan ini, diawali dengan fase analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah media video pembelajaran sangat dibutuhkan sekolah khususnya oleh SMK N 3 Singaraja. Selanjutnya fase kedua yaitu fase desain dilakukan kegiatan berupa merancang naskah video pembelajaran. Naskah sangat diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran. Fase ketiga yaitu fase pengembangan. Kegiatan pada fase ini dapat dipilah menjadi dua yaitu produksi dan pasca produksi. Inti kegiatan produksi adalah pengambilan gambar, berupa perekaman gambar dengan menggunakan kamera film/film. Fase implementasi merupakan fase keempat. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu hasil pengembangan yang dibuat kemudian diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X untuk mengetahui respon siswa terhadap mediavideo pembelajaran yang meliputi kemenarikan dan efisiensi pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran. Fase terakhir yaitu fase evaluasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan evaluasi. Proses evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas dan keefektifan *video* pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga kualitas dan keefektifannya dapat diketahui.

Validitas hasil pengembangan media video pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode kuesioner. Menurut ahli isi mata pelajaran, media film pendek pembelajaran dengan model *ADDIE* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester Genap berada pada kualifikasi sangat baik (90%)

sehingga dari segi isi/subtansi materi media video pembelajaran tidak perlu direvisi dan media video pembelajaran dari aspek isi matapelajaran layak dipakai dalam proses pembelajaran karena materi yang disajikan sesuai dengan KD dan SK. (1) Menurut ahli media pembelajaran, validitas media video pembelajaran dengan model *ADDIE* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap berada pada kualifikasi baik (98,3%), sehingga media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi media pembelajaran. (2) Menurut ahli desain pembelajaran, validitas media video pembelajaran dengan model *ADDIE* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester genap berada pada kualifikasi sangat baik (90,9%), sehingga media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi desain pembelajaran. (3) Pada tahap uji coba perorangan, media video pembelajaran yang diuji berada pada tingkat pencapaian 79% dan berada pada kualifikasi baik, sehingga media video pembelajaran ini layak digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah dan media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi. (4) Pada tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan, ke 12 siswa tersebut sangat antusias menyimak media yang ditampilkan. Pada tahap validasi kelompok kecil, media yang diuji berada pada tingkat pencapaian 81,58% dan berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang divalidasikan layak digunakan pada aspek validasi kelompok kecil sehingga media video pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi. (5) Pada tahap uji coba lapangan dilaksanakan, angket hasil uji coba lapangan yang berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 88,6%,. Dengan demikian media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Efektivitas produk pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini di ukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas X TKR2 SMKN 3

Singaraja melalui *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 30 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 69,33 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 89,83. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil *t* hitung sebesar 22,34. Kemudian harga *t* hitung dibandingkan dengan harga *t* pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga *t* tabel untuk *db* 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga *t* hitung lebih besar daripada harga *t* tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesiasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

Bagi Siswa, Video pembelajaran ini telah tervalidasi dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan video pembelajaran ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun.

Bagi Guru, Saran bagi guru adalah agar video pembelajaran ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan kurikulum terlebih lagi penguasaan di bidang IT nya, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien..

Bagi Kepala Sekolah, Saran bagi kepala sekolah adalah agar mengelola video pembelajaran ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

Bagi Peneliti Lain, Penelitian ini dilakukan dan dilewati dengan lancar, sehingga disarankan bagi peneliti lain agar menggunakan model ADDIE dalam

mengembangkan produk sejenis. Video pembelajaran ini telah teruji validitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

- 1) Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan motivasi petunjuk dalam pembuatan skripsi ini.
- 3) Dr. I Made Tegeh, M.Pd., sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
- 4) Drs. I Wayan Romi Sudhita, M.Pd., sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
- 5) Para dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan motivasi dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
- 6) I Kadek Suartama, S.Pd, M.Pd., sebagai ahli desain yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
- 7) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., sebagai ahli media yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.

- 8) Drs. Gede Gunatama., M. Hum sebagai ahli isi yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
- 9) Drs. I Nyoman Suastika, M.Pd., sebagai Kepala SMP Negeri 5 Singaraja yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian mengenai uji coba media pembelajaran.
- 10) Dra. Putu Surasmini, sebagai guru mata pelajaran PKn yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian dan membantu pelaksanaan uji coba media pembelajaran.
- 11) Semua siswa kelas X TKR SMK Negeri 3 Singaraja yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini.
- 12) Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
- 13) Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agung, A. A Gede. 2013. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja :Undiksha.
- Arikunto (2005), *Manajemen Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asyhar Rayandra. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta. Referensi Jakarta. Bahri
- Syaiful & Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya. Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini. 2006. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Mustari Mohamad. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Laksbang PRESSindo Yogyakarta
- Riyana. 2007. *Berkemampuan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, Arief, dkk. 2005. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud & RajaGrafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suandi, I Nengah. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir Program Sarjana dan Deploma 3 Universitas Pendidikan Ganesha Edisi Revisi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tegeh & Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahana Komputer. 2004. *Penuntun Praktis Pembuatan video CD*. Yogyakarta: Andi offset.
- Maryanto. 2011. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud.
- Undiksha. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wikipedia. 2014. "Multimedia & video". Tersedia pada <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> (diakses tanggal 1 mei 2015).