**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada dasarnya pengertian Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 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 keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papa tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi padaguru tersebut dianggap monoton dan membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik.

Kalau dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Berdasarkan pendapatKarim(2007: 6) mengemukakanbahwa :

1

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam mewujudkan suasana belajar siswa secara efektif. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efesien.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Serta media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang mempunyai kemampuan dalam menyalurkan pesan akan dapat mengatasi faktor-faktor yang dapat menghambat proses komunikasi seperti kepercayaan, minat, pendapat, intelegensi, pengetahuan dan juga hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, dan lain-lain.

Media merupakan alat bantu yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan pesan/materi kepada siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual.

Siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya dalam proses pembelajaran. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajaran, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Achsin (1993: 23) bahwa “media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan”. Hal senada dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2002: 138) bahwa:

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum.Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Januari 2015 di SMKN 8 Makassar yang merupakan salah satu sekolah yang tergolong unggulan yang mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang proses belajar mengajar ternyata masih banyak guru yang menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa. Dampaknya, dalam proses pembelajaran siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk. Terlebih dalam pelajaran bahasa Inggris yang sangat membutuhkan konsentrasi karena membutuhkan daya ingat yang tinggi untuk mampu mengingat perbendaharaan kata-kata.

Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, peneliti menyatakan bahwa kurangnya pembelajaran yang interaktif sehingga menghambat tujuan intruksional itu sendiri tercapai. Oleh karna itu, gurudiharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media video. Manfaat *media video* dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

*Media video* merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa :

video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Terkhusus pada aspek Listening  pada materi *hope and dream*dibutuhkan pemahaman dalam mendengar bahasa Inggris baik itu secara langsung ataupun melalui media seperti video.Listening merupakan materi yang penting dalam bahasa inggris karena kita harus bisa mengetahui apa yang orang katakan pada kita. Untuk dapat menguasai listening kita harus benar-benar memahami kata-kata yang kita dengar.Mendengar tidak sama dengan menyimak. Mendengar dalam bahasa inggrishearsedangkan menyimak adalah listen.

Pembelajaran bahasa Inggris, kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan metode-metode pembelajaran yang menarik.Dalam hal ini tergantung guru yang membelajarkan *listening*,Oleh karna itu masih perlu untuk dikembangkan agar media video pembelajaran ini lebih mampu bermanfaat dalam dunia pendidikan umumnya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai *“*Pengembangan Program Media *Video* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMKN 8 Makassar*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah pokok penelitian ini adalah Bagaimanakah mengembangkan program media *video* pembelajaran yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran bahasa Inggris Siswa KelasXI SMKN 8 Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Programmedia *video* pembelajaran yang valid, praktis dan efektif pada Mata pelajaran bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMKN 8 Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademis, sebagai bahan masukan/informasi bagi Program Studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunakan Program media *video pembelajaran*
3. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.
4. **Manfaat Praktis**
5. Sekolah
6. Memberikan masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.
7. Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
8. Guru

Sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran bahasa inggris.

1. Siswa

Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Video Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latinmedium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Heinich, dan kawan-kawan (Azhar:2007:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan intuksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat disimpulkanmedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali pada suatu lingkungan belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. 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.

7

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru sebagai komunikator ke siswa sebagai komunikan agar tercipta suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Sutarman, dkk. (Priyanti : 2011) mengklasifikasi media menjadi beberapa jenis berikut ini :

1) *Media Grafis*

Media grafis termasuk media visual. Contohnya antara lain: (a) gambar/foto, (b) sketsa (gambar yang melukiskan bagian pokok tanpa detil), (c) diagram atau skema, (d) bagan (bagan alur, bagan garis waktu, bagan tabel), (e) grafik (grafik garis, grafik batang, grafik gambar, grafik lingkaran), (f) poster, dan (g) kartun.

2) *Media Audio*

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Contohnya antara lain adalah (a) radio, dan (b) alat perekam pita magnetik.

3) *Media Proyeksi*

Media proyeksi diam adalah sama dengan media grafis, tetapi penyajiannya menggunakan proyektor. Contohnya antara lain: (a) film bingkai (slide), (b) film rangkai, (c) TV, dan (3) OHP.

4) *Multimedia*

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai media yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Multimedia secara konseptual lebih dari sekedar penggunaan media dalam usaha mencapai kompetensi dasar.

Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang penggunaan media pembelajaran. Melalui media potensi indera peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkatkan hasil belajra adalah bersifat multimedia.

Dari pengelompokkan jenis media tersebut, apapun media yang digunakan, disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai berdasarkan materi dan kondisi pembelajaran.

1. **Video Pembelajaran**
2. **Pengertian Video**

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Menurut (Daryanto. 2010: 87)

Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaram, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya.

Berdasarkan pendapat Daryanto (2010: 88) Media Video merupakanmedia yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemontrasikan perubahan dari waktu-kewaktu.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa

video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut mahadewi (2006) peranan media video pembelajaran yaitu

1. Dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa.
3. Metode pengajaran lebih bervariasi
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran (Aryaoka: 2008).

Jika video itu digunakan dalam “proses pembelajaran” dalam pengertian untuk mendukung kegiatan instruksional maka karakteristik video pembelajaran adalah sebagai berikut. (Aryaoka: 2008).

* 1. Dengan Video mampu memperbesar obyek yang kecil
  2. Dengan teknik editing, gambar yang dihasilkan bisa dikloning
  3. Video mampu memanipulasi tampilan gambar. Contoh objek pada masa lampu dapat dimanipulasi dengan kejadian masa sekarang.
  4. Video mampu dibuatkan *still image*, dengan melakukan penyimpanan dengan durasi beberapa saat
  5. Video pembelajaran terbukti dapat menarik perhatian siswa. Hasil riset membuktikan bahwa video pembelajaran mampu mempertahankan perhatian siswa selama 1-2 jam ketimbang mendegar ceramah yang berlangsung antara 25-30 menit.
  6. Dengan video mampu ditampilkan objek peristiwa yang segera (immediacy) atau kekinian.

Berdasarkan karakteristik diatas dapat disimpulkan video mampu menampilkan dan memanipulasi tampilan gambar dengan durasi yang dapat ditentukan, tidak hanya memberikan pemahaman melalui pendengaran tapi juga mampu memvisualisasikan objek dengan animasi yang menarik.

1. **Tujuan Media Video Dalam Pembelajaran**

Ronal Anderson, (Siwi:2012) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup “tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Tujuan Kognitif
2. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
3. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
4. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.
5. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tekhnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

1. Tujuan Psikomotorik
2. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
3. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.
5. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif.
6. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

1. **Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Manfaat media video menurut Prastowo (2012 : 302), antara lain :

(1)Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, (2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, (3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan, (4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat bermanfaat bagisiswa. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

1. **Kelebihan dan kekurangan *Video Pembelajaran***

Kelebihan dan Kelemahan Menurut Ronald Anderson (Siwi: 2012) media video memiliki kelebihan, antara lain :

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri. Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain :
5. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
6. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
7. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
8. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru.Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah

1. **Pelajaran Bahasa Inggris**

Secara umum bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Tentu saja proses komunikasi akan berjalan dengan baik kalau kedua pihak yang berkomunikasi dibekali dengan pengetahuan tentang bahasa dan keterampilan berbahasa. Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang diajarkan di sekolah-sekolah di seluruh dunia. Penggunaan bahasa Inggris yang semakin meningkat membuat bahasa ini semakin berakar dalam setiap masyarakat.

Bahasa Inggris adalah sebuah bahasa yang berasal dari Inggris, merupakan bahasa utama di Britania Raya (termasuk Inggris), Amerika Serikat, serta banyak Negara lainnya, dan termasuk rumpun bahasa Jermanik Barat.Ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, mata pelajaran Bahasa Inggris menekankan pada aspek listening, speaking, writing, dan reading.

Media videoini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar Bahasa Inggris sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah.Terkhusus dalam aspek Listening pada materi *hope and dream*yang merupakan materi yang penting dalam bahasa inggris karena kita harus bisa mengetahui apa yang orang katakan pada kita. Untuk dapat menguasai listening kita harus benar-benar memahami kata-kata yang kita dengar.Mendengar tidak sama dengan menyimak. Mendengar dalam bahasa inggrishearsedangkan menyimak adalah listen.

Menurut (Munfika: 1991) pada pembelajaran bahasa Inggris, kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan metode-metode pembelajaran yang menarik.Dalam hal ini tergantung guru yang membelajarkan listening, apakah pembelajaran listening disampaikan secara efektif atau tidak.

Media *Video Pembelajaran* ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik itu berupa pidato, percakapan, dialog dan lain-lain untuk meningkatkan ketajaman pendengaran dan pemahaman ucapan dalam bahasa inggris. Tujuan yang tentunya ingin dicapai dengan menggunakan Video sebagai media pembelajaran, adalah membuat kita terbiasa dengan bahasa Inggris. Kebingungan dengan kata-kata yang keluar adalah sensasi pertama yang akan kita hadapi. Ada dua manfaat ketika menggunakan Video sebagai media pembelajaran, yaitu teknik pengucapan dan tambahan kosakata.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Video Pembelajaran* dapat dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung,dimana pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Video pembelajaran*tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Trianto, 2007) bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah (Depdiknas, 2005: 23).

1. **Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris**
   1. **Langkah Penulisan Naskah Video**

langkah-langkah penulisan naskah menurut (Azis: 2011) dapat digambarkan sebagai berikut:

* + - 1. Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada. Jadi misalnya, saudara sebagai guru mata pelajaran bahasa inggris, ternyata siswa sulit sekali memahami pelajaran tentang *hope and dream*, padahal pelajaran tersebut harusnya sudah dikuasai. Ini merupakan suatu masalah, hal ini terjadi mungkin karna sulit mencerna pelajaran tersebut karena ketiadaan bahan ajar yang mendukung.

* + - 1. Mengidentifikasi kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan berarti melakukan penelusuran terhadap kebutuhan penonton atau target dari program yang akan dikembangkan. Untuk itu ada beberapa pendekatan yang dapat ditempuh, antara lain: penelitian terhadap penonton, bila program yang akan dikembangkan bersifat umum. Dan mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, bila program yang akan dikembangkan bersifat pembelajaran.

Mengidentifikasi kurikulum adalah cara yang khusus digunakan untuk mengetahui kebutuhan program video dalam suatu kurikulum. Dari kegiatan identifikasi ini akan diketahui materi mana yang membutuhkan program video dan materi mana yang membutuhkan program lain untuk mencapai kompetensinya. Dengan demikian tidak lagi terjadi kesalahan dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran tertentu.

* + - 1. Merumuskan tujuan

Merumuskan tujuan, dimaksudkan adalah agar target yang akan dicapai siswa setelah menyaksikan program dapat terukur dan perubahan tingkah laku yang diharapkan nantinya harus dapat diamati.

* + - 1. Memilih format penyajian

Format penyajian adalah bentuk penyajian pesan yang dipilih oleh penulis naskah berdasarkan kesesuaian materi dengan tujuan, karakteristik sasaran, dan biaya yang tersedia. Meski masih ada pertimbangan lain, namun yang utama adalah ketiga hal yang telah disebutkan di atas.

Tujuan program menjadi dasar pertama dalam memilih format penyajian. Target yang akan dicapai yang tercermin dalam kata kerja yang digunakan merupakan salah satu indikator untuk menentukan format penyajian yang akan digunakan. Misalnya format untuk tujuan “dapat menjelaskan” tentu akan berbeda bila tujuannya menuntut kemampuan “dapat menerapkan”. Untuk tujuan pertama (dapat menjelaskan), format sajian “Talk Show” atau diskusi mungkin sudah cukup untuk digunakan. Akan tetapi tujuan kedua (dapat menerapkan), format sajian berupa Talk Show tidak akan mencapai target tersebut. Format yang cocok misalnya “Demonstrasi” atau format cerita yang memaparkan proses untuk melakukan sesuatu.

Disamping itu sasaran (audience) juga menjadi pertimbangan dalam memilih format penyajian. Bagi sasaran yang mempunyai kemampuan relatif tinggi, format penyajian bukanlah hal yang utama bagi mereka. Mereka lebih tertarik kepada aktualitas materi ketimbang format penyajiannya.Dengan kata lain “isi lebih utama daripada kemasannya”, artinya format penyajian apapaun yang digunakan selalu cocok bagi mereka. Lain halnya bagi mereka yang memiliki kemampuan rata-rata ke bawah, format penyajian yang relatif sesuai adalah format drama. Atau format penyajian yang bertutur dengan logika formal, atau menggunakan sebab akibat.

Biaya produksi juga akan menjadi pertimbangan dalam menentukan format penyajian. Meskipun kurang lazim, namun kerap kali naskah yang begitu bagus hanya berhenti sampai di naskah saja. Tidak pernah terwujud menjadi sebuah program video. Oleh karena itu, bagi para penulis naskah harus dapat memperkirakan, apakah naskah yang ditulisnya dapat diproduksi dengan standar biaya tertentu, atau tidak? Bila tidak, maka sudah sepatutnya perlu mempertimbangkan format penyajian yang lain.

* + - 1. Menulis *treatments* (garis besar cerita)

Sama halnya dengan memulai suatu pelajaran, banyak cara yang dapat digunakan guru untuk memulai pengajarannya, maka demikian juga halnya dengan cara bercerita. Suatu cerita biasa dimulai dari masalah dan berakhir dengan penyelesaian masalah. Bisa juga dimulai dari temuan dan diakhiri dengan mengurai temuan tersebut (induktif ke deduktif) atau sebaliknya. Setelah itu langkah selanjutnya adalah menuliskan garis besar cerita (*treatments*) yang akan dikembangkan naskahnya. Hal ini dilakukan agar penulis tidak kehilangan arah pada saat menulis naskah nanti.

* + - 1. Menentukan format naskah

Ada beberapa format penulisan yang dapat dipilih, namun dalam pelaksanaannya ada tiga yang sering digunakan yaitu: format instruksional, format multi kamera (studio), dan format cerita. Masing-masing format mempunyai tampilan yang berbeda satu sama lainnya. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing format.

1. Format Naskah Instruksional

Dikatakan format instruksional karena kelaziman penggunaannya dalam penulisan naskah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga format ini disebut format naskah instruksional. Secara teoretis tidak ada sebutan format naskah instruksional. Ini berarti format naskah instruksional bisa saja digunakan untuk jenis pesan lainnya. Ciri khas dari format ini adalah pencantuman ukuran gambar (*size*) dari setiap shot yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menjamin ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Misalnya dikatakan FS (Full Shot) benda A dari depan. Mengapa? Karena yang ingin dijelaskan adalah tampak depan benda (A), bukan dari sisi lainnya. Bila diambil dari sisi lainnya, maka tujuan yang diharapkan tidak tercapai.

1. Format Multi Kamera (Studio)

Format naskah multi kamera (studio), secara fisik tampilannya tidak berbeda dengan naskah instruksional. Hanya saja data teknis mencantumkan nomor kamera dari setiap shotnya. Misalnya saja kamera 1 apa yang dilakukan, kamera 2 mengambil Long Shot dan Kamera 3 Close Up.

1. Format Naskah Cerita

Format Naskah Cerita adalah format naskah yang digunakan untuk penulisan naskah secara umum. Format ini banyak dipakai karena kelenturannya dalam teknik penulisan. Tidak terlalu banyak menampilkan data teknis, karena data teknis nantinya akan dikembangkan oleh tim produksi. Kekuatan dari naskah cerita ini adalah pemaparan data visual yang rinci, sehingga mampu memberikan gambaran visual yang begitu akurat dengan kejadian yang diharapkan.

Dari ketiga format yang telah dicontohkan di atas dan tentunya masih banyak lagi format lainnya, sebab pada dasarnya naskah adalah acuan bagi pelaksana produksi untuk mewujudkan menjadi sebuah tontonan yang menarik. Alur visualisasi (cerita), ketepatan visual dan pesan, kualitas gambar dalam hal ini fokus, warna, dan sudut pengambilan adalah faktor-faktor yang harus dipertimbangkan saat pemilihan format penulisan naskah program video.

* + - 1. Menulis naskah

Dalam menulis naskah dapat dikatakan sebagai proses penuangan ide-ide kreatif seorang penulis sesuai dengan garis besar cerita yang dikembangkan sebelumnya. Oleh karenanya bagi sebagian penulis, kegiatan menulis naskah hanyalah bagian kecil dari satu rangkaian panjang yang harus dilalui. Namun demikian, kegiatan ini perlu mendapat perhatian yang serius terutama dalam memberi sentuhan agar program yang dikembangkan mampu memancing imajinasi penonton.

Sebuah naskah baru bisa dikatakan final (siap diproduksi) manakala telah melalui pembahasan oleh berbagai ahli yang dianggap kompeten di bidangnya, khususnya naskah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menjamin ketercapaian program dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk itu dibutuhkan paling tidak dua orang ahli yaitu; ahli materi dan ahli media untuk mengkaji ulang sebuah naskah untuk meyakinkan atas kebenaran materi dan ketepatan penyajian pesan (media) sebelum naskah tersebut siap untuk diproduksi.

* 1. ***Pengambilan Gambar***

Berikut ini petunjuk pengambilan dasar gambar menurut (Permana : 2013):

* + - 1. Long Shot (LS)

Long shot adalah pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.

* + - 1. Medium Shot ( MS)

Medium shot adalah pengambilan yang memperlihatkan pokok sasarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.

* + - 1. Close-Up (CU)

Close-up pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju ke situ.

Selain itu, Untuk produksi program video masih terdapat petunjuk yang berhubungan dengan penggunaan efek visual menurut (Anditiawan:2013) :

1. Pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan-lahan (*Fade in*)
2. Pengambilan oleh kamera tertentu mulai memutar secara perlahan (*fade out*)
3. Penampilan sesuatu (biasanya *title* atau *caption*) ke atas pengambilan yang ada ( *super* atau *superimpose*)
4. Pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya (*dissolve*)
5. Menggantikan pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan (*wipe*).
   1. ***Editing***

Kegiatan editing dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan percakapan, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah.

Adapun program atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yaitu, *photoshop, camtasia studio,* danjuga *filmora.*

*Photoshop* merupakan salah satu program untuk mengolah gambar atau foto dengan format bitmap. Fasilitas-fasilitas pada program *Photoshop*tidak hanya berupa tool untuk memperbaiki pncahayaan maupun pewarnaan saja, akan tetapi juga tersedia tool untuk menambah efek-efek tertentu, menggabungkan dua gambar atau lebih, membuat teks efek yang sangat menarik dan sebagainya. (Hartoko:2015)

*Camtasia* adalah software perekam layar computer sebagaimana software pembuat video tutorial lainnya yang mampu merekam aktifitas layar computer. Tidak hanya itu *camtasia studio* juga bisa digunakan untuk mengedit video, menggabungkan gambar, teks, dan juga audio dalam satu frame. (wind:2014)

Wondershare *Filmora* adalah editor video sederhana yang menyatukan potongan-potongan video menjadi suatu cerita, menggabungkan efek transisi,teks,dan juga audio. Desainnya sangat menarik dan software ini sangat cocok untuk pembuat video yang masih pemula. (acerid:2015)

1. **Kerangka Pikir**

Pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaranmemberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media Video Pembelajaran*,* yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan.

Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran program Video Pembelajarandapat digambarkan sebagai berikut :

PENGEMBANGAN PROGRAM *VIDEO* PEMBELAJARAN

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN

MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

PRODUK PROGRAM*VIDEO PEMBELAJARAN YANG VALID, PRAKTIS DAN EFEKTIF*

PENGUJIAN PRODUK

PROTOTIF PROGRAM *VIDEO* PEMBELAJARAN

**Bagan. 2.1***Skema kerangka pikir*

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003:164) Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Menurut Sugiyono (2011:407) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years). Penelitian Hibah Bersaing, adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.

32s

1. **Langkah-Langkah Pengembangan Video**

Berdasarkan model pengembangan Sugiono (Emzir. 2013: 276), maka terdapat 10 (sepuluh) langkah-langkah pengembangan media ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. **Identifikasi Masalah**

Langkah pertama penelitian dan pengembangan adalah identifikasi masalah. Penelitian harus berangkat dari potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki nilai tambah sedangkan masalah perbedaan antara harapan dan kenyataan. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi. Model pembelajaran yang belum menghasilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan adalah contoh masalah dalam pendidikan yang dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan. Kelangkaan materi ajar dalam proses pembelajaran bahasa inggris misalnya dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan.

1. **Pengumpulan Informasi**

Setelah potensi masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan misalnya apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar bahasa inggris yang dapat dijadikan dasar dalam pengembangan materi ajar *hope and dream* untuk siswa SMK kelas XI. Pada tahap ini yang penting dilakukan adalah analisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap produk yang akan dikembangkan.

1. **Desain Produk**

Pembuatan rancangan produk awal yang akan dibuat lengkap dengan spesifikasinya. Terdapat 3 (tiga) langkah dalam pembuatan produk awal, dalam hal ini pembuatan naskah video. Penulisan naskah video, pembuatan story board, dan mendesain media.

1. **Validasi Desain**

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk untuk menilai desain produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut. Validasi desain dapat pula dilakukan dengan mengadakan forum diskusi, dengan terlebih dahulu peneliti mempersentasikan desain produk yang dibuatnya.

1. **Revisi desain**

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan forum diskusi.

1. **Ujicoba produk**

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah uji coba produk yang dikembangkan. Uji coba yang akan dilakukan merupakan uji coba perorangan berjumlah 7 orang siswa.

1. **Revisi produk**

Revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) ujicoba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (c) data untuk revisi produk dapat dijaring melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

1. **Uji coba pemakaian**

Setelah revisi produk dilakukan, uji coba pemakaian produk dikembangkan. Uji coba pada kelompok yang lebih kecil untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.

1. **Revisi produk**

Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil, dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diproleh.

1. **Produk Massal**

Setelah beberapa kali pengujian dan dinilai efektif maka dapat dilakukan produksi secara massal.. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut.

**Desain Produk**

**Validasi Desain**

**UjiCoba Pemakaian**

**Revisi Produk**

**Pengumpulan Informasi**

**Identifikasi masalah**

**Revisi**

**Produk**

**Ujicoba Produk**

**Revisi Desain**

**Produk Massal**

**Bagan 3.1**

*Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Sugiyono (Emzir: 2013: 276)*

**Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

**1.   Desain Uji Coba**

Tahapan dalam uji coba produk:

1. Uji ahli atau Validasi, dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain, ahli media pembelajaran serta ahli isi atau materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk, memberikan masukan untuk perbaikan.
2. Analisis konseptual
3. Revisi I
4. Uji coba perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil, atau Uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta Tanggapan guru mata pelajaran.
5. Revisi II
6. Produk Akhir

**2. Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Setiap tahapan memerlukan subjek yang sesuai. Subjek Validasi isi yaitu ahli isi bidang study sebanyak 1 orang dan ahli media dan desain sebanyak 1 orang. Subjek tanggapan guru bidang studi bahasa Inggris sebanyak 2 orang dan subjek uji keefektifan murid SMKN 8 Makassar kelas XI sebanyak 22 Orang.

**3. Definisi Operasional**

Menurut Young (Jonathan Sarwono. 2006) adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentikan kebenarannya oleh orang lain”. Definisi operasional menjadi penting sebab akan memberikan pemahaman agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variabel yang akan dikaji atau diteliti. Istilah yang perlu dijelaskan oleh penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya
2. Media Video Pembelajaran merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siwa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap
3. Materi *hope and dream* merupakan salah satu pokok bahasan Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang berisi tentang pengertian, cara merespon dan mengungkapkan *hope and dream* serta bagamana cara menulis ataupun menceritakan hope and dream dengan benar.

**4. Jenis Data**

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu : (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil dan (4) Tanggapan Guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara (format A), hasil review uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review guru pembina/mata pelajaran Bahasa Inggris melalui angket tanggapan (format D). Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan angket

**5. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Angket dan wawancara ditujukan dan digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli media dan desain pembelajaran, dan dokumentasi siswa saat uji coba perorangan sebanyak 7 orang siswa dan kelompok kecil. Kelompok kecil berisikan 3 sampai 4 orang siswa.

**6. Teknik Analisis Data**

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review isi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, ujicoba peroranga, ujicoba kelompok kecil dan tanggapan guru. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

1. Analisis Statik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

**∑ (Jawaban × bobot tiap pilihan)**

**Presentase = × 100 %**

**N × bobot tertinggi**

Keterangan : ∑ = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

**Sumber :** *I made tegeh dan Imade kiran*

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

Persentase = F : N

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
| 90% - 100% | Sangat Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 75% - 89% | Baik | Tidak Perlu Direvisi |
| 65% - 74% | Cukup | Direvisi |
| 55% - 64% | Kurang | Direvisi |
| 0% - 54% | Sangat Kurang | Direvisi |

**Sumber :** *I made tegeh dan Imade kiran*

**BAB IV**

**HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

1. **HASIL PENGEMBANGAN**

Pada Bab IV ini dipaparkan sepuluh hal pokok model Pengembangan yang merupakan hasil adaptasi dari model pengembangan Sugiyono (Emzir: 2013) menghasilkan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba perorangan, (7) revisi produk, (8) Uji coba kelompok kecil, (9) Revisi produk (10) Hasil uji coba produk. Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah

Langkah pertama penelitian dan pengembangan adalah identifikasi masalah. Masalah yang di temukan oleh pengembang di SMKN 8 Makassar yang merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di kota makassar, fasilitas yang ada disekolahnyapun cukup baik berdasarkan hasil pengamatan tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran itu sendiri, guru lebih cenderung menggunakan media cetak/gambar. Mengingat perkembangan zaman teknologi yang semakin modern seharusnya guru mampu menggunakan media lain untuk mempresentasikan materinya tidak hanya menggunakan media cetak/gambar.

42

Penggunaan media video di SMKN 8 Makassar pada mata pelajaran bahasa inggris ternyata jarang digunakan. karna banyak media video pelajaran yang sudah ada tapi masih belum sesuai dengan tujuan pembelajaran disekolah.

1. Pengumpulan Informasi

Setelah identifikasi masalah, selanjutnya dilakukan adalah mengumpulkan informasi. Adapun hal-hal yang dilakukan pengembang untuk mengumpulkan informasi adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran

Dalam hal ini pengembang mengambil salah satu pokok materi bahasa Inggris yaitu *hope and dream* dengan tujuan siswa diharapkan terampil menggunakan ungkapan *hope and dream* baik secara lisan dan tulis sesuai konteks dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan menunjukkan perilaku santun, disiplin, percaya diri dan tanggung jawab.

1. Identifikasi Kebutuhan siswa

Hasil identifikasi kebutuhan siswa berdasarkan tujuan pembelajaran yang diujikan kepada 22 siswa dapat dilihat sebagai berikut :

* 1. Bagian I

**Tabel 4.1 Kondisi proses pembelajaran Bahasa Inggris Kelas XI**



Berdasarkan dari tabel 4.1 diperoleh hasil rerata persentase yang dilakukan kepada 22 siswa yang bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran didapatkan hasilnya adalah 71,50% berada pada kualifikasi cukup. sehingga hal ini akan menjadi pertimbangan pengembang dalam mendesain media pembelajaran.

**Tabel 4.2 Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa**



Berdasarkan dari tabel 4.2 diperoleh hasil rerata persentase yang dilakukan kepada 22 siswa yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa hasilnya adalah 84,10% berada pada kualifikasi Baik. Dari hasil tersebut menunjukkan siswa ketertarikan menggunakan media video dalam proses pembelajaran

* 1. Bagian II

**Tabel 4.3 informasi tentang materi kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris**.



Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan hasil rerata skor 44,5% dan berada pada kualifikasi rendah. Sehingga hal ini menjadi perhatikan khusus bagi pengembang untuk merancang dan mendesain media video pembelajaran dengan pokok bahasan *Hope and Dream*.

1. Desain Produk

Pada tahapan ini pengembang merancang media video pembelajaran dengan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan melalui hasil identifikasi kebutuhan siswa serta berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan berpadoman pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Maateri *Hope And Dream.*

Adapun yang dilakukan oleh pengembangdalam desain produk adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Naskah Pembelajaran

Pada Tahapan ini pengembang merancang Naskah yang berisikan mengenai pedoman untuk menentukan urutan kejadian (materi) yang saling berhubungan antara satu kejadian dengan kejadian lainnya. DI dalam Naskah Pembelajaran yang telah dibuat dengan mendasarkan pada tujuan pembelajaran dan hasil Identifikasi yang telah dilakukan kepada siswa. Naskah Pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran

1. Penyusunan *Story Board*

*Storyboard* dibuatuntuk mempermudahmemvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebihtertata. Padatahap ini meliputi merencanakan, dan menulis *storyboard* beserta tampilan,animasi, grafik, narasi dan musik..Pembuatan *storyboard* dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan padapengembangan Media Video Pembelajaran.*Storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

1. Mendesain Media Video

Pada tahapan selanjutnya dalam desain produk yaitu pengembang merancang media video dengan berpedoman pada Naskah Pembelajaran dan *Story Board*yang telah disusun sebelumnya. Media Video yang telah dibuat dapat dilihat pada lampiran.

1. Validasi dan Revisi Media
2. Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran

DrafIpengembangan sebagai produk awal pengembangan program media video pembelajaran dan RPP. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli media dan desain pembelajaran tanggal 12 oktober 2015 untuk mendapat tanggapan/penilaian.Ahli media dan desain pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si,dosen pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

1. Penyajian Data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media dan desain pembelajaran adalah Media Video pembelajaran, dan RPP.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran terhadap Program Media *Video Pembelajaran***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek Yang dinilai** | **Skor** |
| 1 | Ketetapan Gambar dengan Cerita | 5 |
| 2 | Kesesuaian antara materi dan media yang digunakan | 5 |
| 3 | Kesesuaian Kecepatan dan tempo tampilan media | 5 |
| 4 | Kejelasan pesan dan materi | 5 |
| 5 | Kemudahan operasional | 5 |
| 6 | Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada media | 5 |
| JUMLAH | | 30 |

Masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan program media *video pembelajaran* yaitu : Good very good.

1. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.1, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut:

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase;

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga bahan ajar sudah bisa diuji cobakan tapi dengan revisi berdasarkan masukan dari ahli media.

1. Penyajian Data

pengembangan yang diserahkan kepada ahli media dan desain pembelajaran adalah Media Video pembelajaran, dan RPP.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran terhadap Program Media *Video Pembelajaran***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***No*** | ***Aspek Yang Dinilai*** | ***Skor*** |
| 1 | Kualitas Tampilan/Desain | 5 |
| 2 | Kualitas Teks | 5 |
| 3 | Kesesuaian penggunaan warna | 5 |
| 4 | Ketetapan pemilihan musik pengiring | 5 |
| 5 | Keruntunan alur tampilan | 5 |
| 6 | Daya Tarik dan visualisasi desain | 5 |
| JUMLAH | | 30 |

Masukan, saran, dan komentar ahli desain pembelajaran yang berkenaan dengan program media *video pembelajaran* yaitu : ada bagian animasi yang harus diperbaiki.

1. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.1, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut:

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase;

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga bahan ajar sudah bisa diuji cobakan tapi dengan revisi berdasarkan masukan dari ahli Desain.

1. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli desain pembelajaran (angket tanggapan format A), maka media pembelajaran tersebut perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin sempurna. Revisi dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6 Revisi Desain Pembelajaran Atas Masukan Ahli Desain Pembelajaran**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Masukan | Sebelum direvisi | Setelah direvisi |
| 1. | Animasinya di ganti | EX.jpg  Pada materi expresing, responding dan congratulating hope and dream hanya menggunakan 1 animasi dengan badground yang sama | setelah direvisi 1.jpg  setelah revisi 2.jpg  setelah revisi 3.jpg  setelah revisi 4a.jpg  Mengganti badground, menambahkan animasi tulisan, gambar dan musik dalam satu frame disetiap materi. |

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran setelah revisi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***No*** | ***Aspek Yang Dinilai*** | ***Skor*** |
| 1 | Kualitas Tampilan/Desain | 5 |
| 2 | Kualitas Teks | 5 |
| 3 | Kesesuaian penggunaan warna | 5 |
| 4 | Ketetapan pemilihan musik pengiring | 5 |
| 5 | Keruntunan alur tampilan | 5 |
| 6 | Daya Tarik dan visualisasi desain | 5 |
| JUMLAH | | 30 |

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase;

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga bahan ajar bisa diuji cobakan tanpa revisi.

1. Uji Isi/Materi Media Pembelajaran

DrafIpengembangan sebagai produk awal pengembangan terdiri atas produk *video pembelajaran*, dan RPP. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi/materi media pembelajaran tanggal 14 oktoberi 2015 untuk mendapat tanggapan/penilaian.Ahli media dan desain pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalahFarida Febriati, S.S., M.Si,dosen pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

1. Penyajian Data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi/materi media pembelajaran adalah video pembelajaran, dan RPP.

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran terhadap Program Media *Video Pembelajaran***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** | **Skor** |
| 1. | Kesesuaian Rpp dengan materi yang disajikan | 5 |
| 2. | Kesesuaian isi pada media dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 3. | Kesesuiaan gambar dengan materi yang disajikan | 5 |
| 4. | Ketepatan isi narasi dengan materi yang disajikan | 5 |
| 5. | Kesesuian konsep dialog yang disajikan | 5 |
| 6. | Kesesuaian prolog materi yang disajikan | 5 |
| 7. | Kesesuian pengucapan vokal/suara bahasa inggris pada media | 2 |
| 8. | Keutuhan materi dari awal hingga ahir | 5 |
| 9. | Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit | 3 |
| 10. | Kesesuaian penulisan dalam bahasa inggris | 5 |
| **JUMLAH** | | **45** |

Masukan, saran, dan komentar ahli isi/materi media pembelajaran yang berkenaan dengan program media video pembelajaran yaitu Pengucapan diperjelas dan intonasi diperbaiki sesuai dengan kaidah makna kata.

1. Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi media pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.1, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut:

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase;

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90 %, berada pada kualifikasi sangat baik, tetapi berdasarkan saran dari ahli materi yaitu masih perlu revisi.

1. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi/materi media pembelajaran, maka media pembelajaran tersebut perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin sempurna. Revisi dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.9 Revisi Media Pembelajaran Atas Masukan Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Masukan | Sebelum di Revisi | Setelah di Revisi |
| 1. | Pengucapan diperjelas dan intonasi diperbaiki sesuai dengan kaidah makna kata. | setelah direvisi 5.jpg  Pengucapan dan intonasi terlalu cepat dan kurang jelas. | Melakukan take ulangan dengan memperbaiki pengucapan dan intonasinya |

**Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi media Pembelajaran setelah revisi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** | **Skor** |
| 1. | Kesesuaian media dengan materi yang disajikan | 5 |
| 2. | Kesesuaian isi pada media dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 3. | Kesesuiaan gambar dengan materi yang disajikan | 5 |
| 4. | Ketepatan isi narasi dengan materi yang disajikan | 5 |
| 5. | Kesesuian konsep dialog yang disajikan | 5 |
| 6. | Kesesuaian prolog materi yang disajikan | 5 |
| 7. | Kesesuian pengucapan vokal/suara bahasa inggris pada media | 4 |
| 8. | Keutuhan materi dari awal hingga ahir | 5 |
| 9. | Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit | 5 |
| 10. | Kesesuaian penulisan dalam bahasa inggris | 5 |
| **JUMLAH** | | **49** |

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase;

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian bahan ajar 98%, menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

1. Uji Coba Produk
2. Uji Coba Perorangan

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media dan desain pembelajaran, ahli isi/materi media pembelajaran, selanjutnya program media video pembelajaran diuji cobakan kepada 7 orang siswa.

1. Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba perorangan. Dalam uji coba perorangan ini, tujuh orang siswa diminta untuk menilai media video pembelajaran tersebut.

**Tabel 4.11 Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Perorangan**



1. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase media pembelajaran program media *Video Pembelajaran*.

Rerata persentase media pembelajaran Program Media Videosebesar 86.85% berada pada kualifikasi baik, sehingga program media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

1. Uji Kelompok Kecil
2. Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil ini, terdiri dari 15 orang siswa terbagi menjadi 4 kelompok diminta untuk menilai media video pembelajaran tersebut.

**Tabel 4.12 Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Kelompok kecil**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | | Nama | KPT | KG | KF | KSN | KMM  A | KMM  E | KT  E | KPW | KT  A | KP  M | Skor | Persentase |
|
|
| KELOMPOK 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | R1 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 | 96% |
| 2 | | R2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 46 | 92% |
| 3 | | R3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 48 | 96% |
| 4 | | R4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 48 | 96% |
| Rerata Persentase | | | | | | | | | | | | | | **95%** |
| KELOMPOK 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | R5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | **46** | 92% |
| 6 | | R6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | **48** | 96% |
| 7 | | R7 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | **47** | 94% |
| 8 | | R8 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | **47** | 94% |
| Rerata Persentase | | | | | | | | | | | | | | **94%** |
| KELOMPOK 3 | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | R9 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | **47** | 94% |
| 10 | | R10 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | **46** | 92% |
| 11 | | R11 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | **47** | 94% |
| 12 | | R12 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | **46** | 92% |
| Rerata Persentase | | | | | | | | | | | | | | **93%** |
| KELOMPOK 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | R13 | | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | **48** | 96% |
| 14 | R14 | | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | **46** | 92% |
| 15 | R15 | | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | **48** | 96% |
| Rerata Persentase | | | | | | | | | | | | | | **95%** |

**Keterangan :**

**KMME** : Kemudahan MenggunakanMedia

**KTE** : Ketetapan Tempo

**KPW** : Kesesuaian pemilihan warna

**KTA**  : Kemenarikan tampilan

**KPM** :Kemenarikan penggunaan media

**R1**  : (Responden/siswa)

**KPT** : Kejelasan penyampaian tujuan

**KG** : Kesesuaian Gambar

**KF** : Kejelasan Font

**KSN** : Kejernihan Suara Narator

**KMMA** : Kemudahan Memahami Materi

1. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase media pembelajaran program media *Video Pembelajaran*.

Rerata persentase media pembelajaran Program Media Video sebesar 94.25 % berada pada kualifikasi Sangat baik, sehingga program media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

1. Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Media pembelajaran kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa inggris. Ada dua guru mata pelajaran bahasa inggris yang melakukan penilaian terhadap program media *Video Pembelajaran*. Aspek penilaian dalam angket adalah kemudahan penyampaian tujuan pelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran, kesesuaian karakteristik siswa, kesesuaian dan kejelasan materi, kualitas tampilan.

1. Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari tanggapan guru mata pelajaran bahasa inggris kelas XI SMKN 8 Makassar oleh ibu Noorsam, S.Pd., M.Pd. :

**Tabel. 4.13 Hasil Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** | **Skor** |
| 1. | Proposionalitas tayangan media | 4 |
| 2. | Kesesuaian gambar dengan cerita yang ditermuat dalam media | 5 |
| 3. | Kesesuaian antara materi dengan media yang digunakan | 5 |
| 4. | Kualitas teks yang termuat dalam media | 4 |
| 5. | Kesesuian konsep dialog yang disajikan | 5 |
| 6. | Kesesuaian penulisan bahasa dalam media | 4 |
| 7. | Kejelasan pesan/materi yang termuat dalam media | 5 |
| 8. | Kesesuian pengucapan bahasa dalam media | 5 |
| 9. | Kemudahan operasional media | 5 |
| 10. | Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit | 5 |
| 11. | Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada media | 5 |
| 12. | Daya tarik dan visualisasi media | 5 |
| **JUMLAH** | | **57** |

Komentar guru mata pelajaran yang berkenaan dengan program media *video pembelajaran* yaitu Media sangat kemunikatif cukup inspiratif tepat digunakan untuk warming up dalam pembelajaran maupun memperdalam ilmu.

1. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian tanggapan guru mata pelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.9, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut:

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian bahan ajar 95% menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik.

1. Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari tanggapan guru mata pelajaran bahasa inggris kelas XI SMKN 8 Makassar oleh ibu Sudarmi, S.Pd :

**Tabel. 4.14 Hasil Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** | **Skor** |
| 1. | Proposionalitas tayangan media | 5 |
| 2. | Kesesuaian gambar dengan cerita yang ditermuat dalam media | 5 |
| 3. | Kesesuaian antara materi dengan media yang digunakan | 5 |
| 4. | Kualitas teks yang termuat dalam media | 5 |
| 5. | Kesesuian konsep dialog yang disajikan | 4 |
| 6. | Kesesuaian penulisan bahasa dalam media | 5 |
| 7. | Kejelasan pesan/materi yang termuat dalam media | 5 |
| 8. | Kesesuian pengucapan bahasa dalam media | 4 |
| 9. | Kemudahan operasional media | 5 |
| 10. | Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit | 5 |
| 11. | Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada media | 5 |
| 12. | Daya tarik dan visualisasi media | 5 |
| **JUMLAH** | | **58** |

Komentar guru mata pelajaran yang berkenaan dengan program media *video pembelajaran* yaitu Media memuat bahan materi yang menarik sehingga memotivasi siswa dalam belajar, keterkaitan materi dengan mediapun sangat sesuai, sehingga mampu mencapai tujuan tujuan pembelajaran.

1. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian tanggapan guru mata pelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.10, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut:

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian bahan ajar 96,7% menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik.

1. **PEMBAHASAN**
2. Hasil Penelitian yang Dicapai

Dalam penelitian ini menghasilkan Program media video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran bahasa inggris dengan pokok bahasan *Hope and Dream* dan layak untuk digunakan dengan hasil kualifikasi sangat baik.

Program media Video Pembelajaran dikatakan Valid dan Layak berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain dan media pembelajaran telah dinyatakan layak untuk digunakan dan telah melalui uji coba perorangan berjumlah tujuh orang dengan hasil kualifikas baik, uji kelompok kecil berjumlah limabelas orang yang terbagi menjadi empat kelompok masing-masing 3-4 orang dengan hasil kualifikasi sangat baik dan Hasil penilaian guru dengan hasil yang sama.

Pada Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran, media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli media pembelajaran oleh Nurhikmah H, S.Pd., M.Si setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media ini tdak perlu direvisi

Pada Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran, media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran oleh Nurhikmah H, S.Pd., M.Si setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat baik, namun ada sedikit perbaikan dibagian animasi tampilannya dan setelah direvisi kembali persentase tingkat pencapaian tetap 100% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi

Pada Uji Validasi isi/Materi Pelajaran, media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli isi/materi pelajaran oleh Farida Febriati, S.S., M.Si setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik, namun ada sedikit perbaikan dibagian pengucapan, dan intonasi narator dan setelah direvisi kembali persentase tingkat pencapaian 98% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi

Pada uji coba perorangan yang diambil sebagai subjek dari ujicoba perorangan ini adalah siswa SMKN 8 makassar berjumlah tujuh orang. Tujuh orang tersebut terdiri dari dua orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, dua orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan tiga orang siswa denga prestasi belajar rendah. Pada ujicoba perorangan di dapat hasil rerata persentase 608 : 7 = 86.85%. Rerata persentase sebesar 86.85% berada pada kualifikasi baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Pada uji kelompok kecil subjek yang diambil 15 orang terdiri dari 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-3 orang siswa. Masing-masing kelompok terdiri dari siswa dengan prestasi belajar tinggi, siswa dengan prestasi belajar sedang dan siswa dengan prestasi belajar rendah. Dan ujicoba kelompok kecil didapatkan rerata persentase 377 : 4 = 94,25%. Rerata persentase didapat hasil 94,25 berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Media pembelajaran kemudian dinilai oleh dua guru mata pelajaran bahasa inggris. Aspek penilaian dalam angket adalah kemudahan penyampaian tujuan pelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran, kesesuaian karakteristik siswa, kesesuaian dan kejelasan materi, kualitas tampilan.hasil penilaian tanggapan guru mata pelajaran persentase tingkat pencapaian bahan ajar 95% dan 96,7% menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilakukan, produk media video pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan hasil persentase yang diperoleh dan berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan tercapainya kelayakan media video pembelajaran di atas, tentunya hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dalam mata pelajaran bahasa inggris. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat mahadewi (2006) bahwa “peranan media video pembelajaran yaitu

1. Dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa
3. Metode pengajaran lebih bervariasi
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Program media video pembelajaran dikatakan efektif berdasarkan bahwa media video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok (Daryanto : 2010)

Program media pembelajaran dikatakan praktis berdasarkan bahwa media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, menyingkat waktu dan mempengaruhi sikap (Arsyad : 2011).

Adapun Kelebihan yang dimiliki pada produk media video pembelajaran yang telah dikembangkan :

1. Video pembelajaran ini berisfat interaktif
2. Adanyanya animasi dalam video yang mampu menarik perhatian siswa
3. Video ini dilengkapi dengan teks, sehingga siswa tidak hanya menyimak saja tapi siswa juga bisa membaca dan mengetahui isi dialog tersebut
4. Video ini hanya memiliki kapasitas 200MB sehingga media pembelajaran ini dapat di operasikan di perangkat lainnya, seperti handphone, tablet dan smartphone

Tapi media pembeljaran tersebut memiliki kekurangan yaitu :

Pada proses pembelajaran dalam penayangannya video ini tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas.

1. Permasalahan dalam proses pengembangan

Pada pengembangan media pembelajaran ini peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli desain dan media pembelajaran yaitu perbaikan animasi dan pengucapan diperjelas dan intonasi diperbaiki sesuai kaidah makna kata. Dalam merealisasikan hal tersebut tidaklah mudah dikarenakan dalam pengambilan video banyak yang harus diperhatikan seperti, lokasi yang tidak banyak orang untuk menghasilkan suara yang jelas dan tanpa gangguan suara-suara bising lainnya, karna video ini diambil secara live kualitas suara sangatlah penting agar materi tersampaikan dengan jelas, tidak hanya itu pengucapan, intonasi dan ekspresi juga harus diperhatikan. karna materi ini menggunakan bahasa inggris dibutuhkan orang yang benar-benar fasih dalam pengucapan bahasa inggris. Dalam mengembangkan media video pembelajaran ini banyak mengalami kendala, namun kendala tersebut sudah dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah video pembelajaran tentang *hope and dream* pada mata pelajaran bahasa inggris yang sudah teruji kualitasnya.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Dari penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Langkah pengembangan media video pembelajaran yaitu; (1) identifikasi masalah, (2) Pengumpulan Informasi, mengidentifikasi tujuan pembeljaran dan mengidentifikasi kebutuhan siswa (3) Desain Produk, pengembang merancang media video pembelajaran dengan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan melalui hasil identifikasi kebutuhan siswa serta berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan berpadoman pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (4) Validasi Desain, Uji Ahli kepada validator media/desain pembelajaran dan validator isi/materi pembelajaran (5) Revisi desain, (6) Ujicoba produk, melakukan ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil (7) Revisi produk, (8) Hasil uji coba
2. Media pembelajaran program mediavideo pembelajaranyang dihasilkan menunjukkan data sebagai berikut :
3. Hasil evaluasi ahli media dan desain pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik.
4. Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik.
5. Hasil uji coba perorangan, Rerata persentase media pembelajaran program media *video pembelajaran* berada pada kualifikasi baik.
6. Hasil uji coba kelompok kecil, Rerata persentase media pembelajaran program media *video pembelajaran* berada pada kualifikasi sangat baik.
7. Hasil tanggapan guru mata pelajaran bahasa inggris terhadap program media *video pembelajaran* berada pada kualisifikasi sangat baik.
8. **Saran**

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

* + - 1. Bagi siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran disekolah maupun dirumah.
      2. Bagi guru untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis multimedia seperti video tutorial pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Namun perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa.
      3. Bagi Kepala Sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang berbasis multimedia seperti, video tutorial pembelajaran.