

## Pengembangan Media Youtube dalam Pembelajaran “Speaking” di SMAN 1 Buyasuri. Lembata, NTT

Regina Peni, Suhartatik

Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi utomo  
e-mail: [reginapeni22@gmail.com](mailto:reginapeni22@gmail.com), [suhartatiksih@gmail.com](mailto:suhartatiksih@gmail.com)

### Abstract

*This research aims to develop Youtube media for teaching speaking and to measure the feasibility of the final product as the media used for teaching speaking at senior high school. Design of the research is R & D modified into 6 Steps : 1) potential and problem, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) product revision, (6) product trial. The final product of this research is a youtube link for teaching speaking of tenth graders. The results of the feasibility assessment of youtube as learning media are "Very Good" category and the aspect of final product, the students obtain score of 587 with an average score of 39.13. In conclusion, youtube learning media is "appropriate" to be used as one of the learning media for teaching speaking at SMA Negeri 1 Buyasuri, Lembata, NTT.*

**Keywords:** Media, youtube, speaking skills

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Youtube untuk pengajaran berbicara dan mengukur kelayakan produk akhir sebagai media yang digunakan untuk pengajaran berbicara di sekolah menengah atas. Desain penelitian ini adalah R&D dimodifikasi menjadi 6 Langkah : 1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk. Produk akhir dari penelitian ini adalah link youtube untuk pengajaran berbicara siswa kelas sepuluh. Hasil penilaian kelayakan youtube sebagai media pembelajaran dikategori “Sangat Baik” dan aspek produk akhir siswa memperoleh skor 587 dengan skor rata-rata 39,13. Kesimpulannya, media pembelajaran youtube “layak” untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbicara di SMA Negeri 1 Buyasuri, Lembata, NTT.

**Kata kunci :** Media, youtube, keterampilan berbicara

## A. PENDAHULUAN

Corona disease COVID-19 berdampak pada sekolah-sekolah di Indonesia, mulai dari TK hingga Perguruan Tinggi harus menerapkan pembelajaran online. Pembelajaran online adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, dimana siswa mencoba untuk mengatasi banyak tugas dan membuat keputusan pada suatu waktu.

Khasanah, Dian dkk. (2020) menyatakan bahwa belajar melalui jaringan memiliki potensi, antara lain: pembelajaran bermakna, akses mudah, dan meningkatkan hasil belajar. Sekarang ini adalah era modern dimana pembelajaran online sangat mudah dilakukan oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Pada kenyataannya, banyak permasalahan yang dihadapi siswa dalam keterampilan berbicara. Guru menyatakan bahwa pada masa pandemi siswa membutuhkan media yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk meningkatkan kompetensinya serta sesuai dengan karakteristiknya sebagai remaja.

Untuk itu seorang guru harus kreatif dalam memilih media online yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa. Keempat keterampilan dalam bahasa Inggris tersebut harus dikuasai terutama dalam keterampilan berbicara karena tujuan belajar bahasa Inggris adalah untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Salah satu media online yang dapat digunakan siswa untuk berlatih berbicara adalah Youtube.

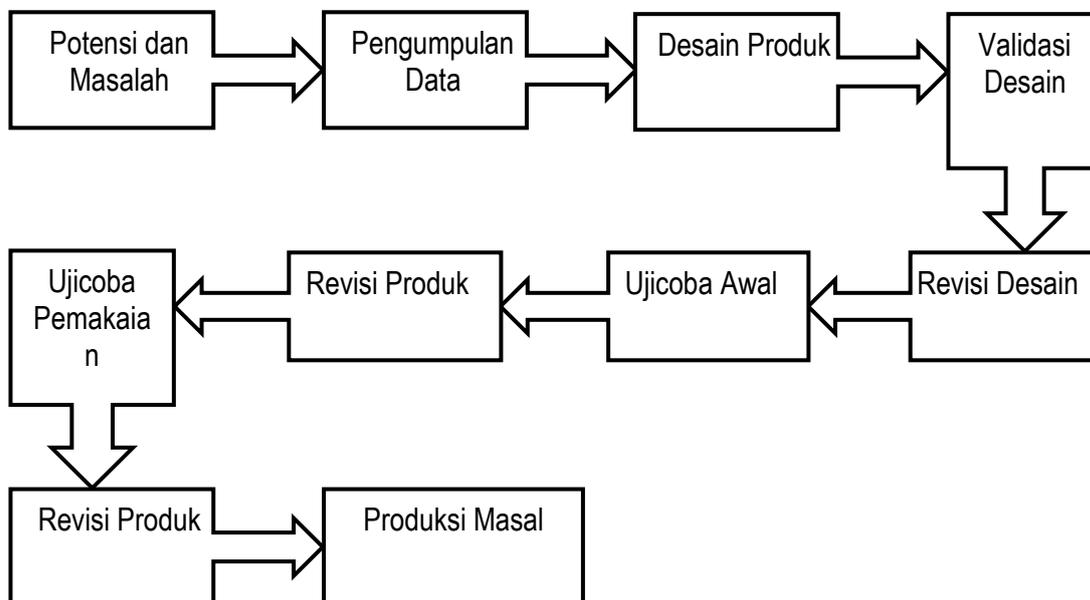
Menurut Putra (2019) Youtube.com, adalah situs web yang menggunakan internet untuk menjalankan fitur-fiturnya, dimana dengan YouTube, seorang pengguna dapat memposting atau menampilkan video dan animasi sehingga orang dapat melihat dan menikmatinya. Youtube dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena dengan Youtube siswa dapat memposting atau menampilkan videonya sendiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Youtube sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Inggris untuk siswa kelas X SMAN 1 Buyasuri. Lembata, NTT

## B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019: 404), menjelaskan bahwa dalam penelitian dan pengembangan media terdapat sepuluh (10) langkah atau tahapan yang harus dilakukan peneliti, antara lain potensi dan masalah,

pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba penggunaan, revisi produk, dan produksi masal.



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2019 : 404)

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian dan pengembangan terdapat 10 langkah pengembangan media. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 6 langkah karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian skala kecil.

#### 1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama adalah analisis kebutuhan di lapangan untuk observasi guna mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa. Peneliti menemukan permasalahan yang dialami sebagian besar siswa adalah kurangnya keterampilan berbicara dan juga kurangnya media dalam pembelajaran berbicara terutama selama masa pandemi.

#### 2. Desain produk

Setelah mengetahui permasalahan dan kebutuhan siswa, pada langkah ini peneliti merancang media. Langkah pertama adalah persiapan bahan. Materi yang disusun berupa materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013. Langkah selanjutnya adalah penyusunan model desain media yang terdiri dari 5 langkah. (1) Membuat channel youtube, (2) Memilih nama channel Youtube, (3) Merancang konsep video, (4) Mengambil video, (5) Proses editing video.

### 3. Validasi Desain

Pada langkah ini, peneliti memvalidasi desain. Langkah ini bertujuan untuk menguji kelayakan materi dan media sebelum diujikan. Langkah validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen berupa angket.

### 4. Revisi Desain

Pada langkah ini peneliti merevisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media, kemudian dikonsultasikan kembali untuk memastikan bahwa produk tersebut siap dan layak untuk diuji dan jika produk tersebut valid maka peneliti dapat menguji coba produk media kepada siswa.

### 5. Pengujian Produk

Ini merupakan langkah terakhir, pada langkah ini peneliti menguji produk yang telah diperbaiki kepada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Buyasuri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Buyasuri yang berjumlah 15 siswa.

### 6. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah observasi dan penyebaran angket. Peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyebaran analisis kebutuhan siswa melalui angket. Selanjutnya ada dua jenis angket yang dibagikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dan isi media, serta penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang dikembangkan pada tahap uji coba.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama adalah observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan berbicara di kelas X SMA Negeri 1 Buyasuri. Peneliti menemukan beberapa potensi dan permasalahan di lapangan antara lain : (1) selalu ada siswa yang mau berpartisipasi untuk praktek berbicara bahasa Inggris ketika diminta oleh guru, (2) selalu ada siswa yang bertanya kepada guru saat guru memberikan penjelasan tentang materi, (3) siswa masih melakukan kesalahan dalam melafalkan kosakata, (4) siswa masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris,

(5) siswa masih cenderung diam dan malu ketika diminta oleh guru untuk berbicara bahasa Inggris, (6) media yang digunakan guru hanya file pdf.

## 2. Desain Media

Tahap penyusunan desain produk. Tahapan penyusunan desain model video pembelajaran dimulai dari pembuatan channel youtube, pemilihan nama channel youtube, merancang konsep video, dan pengambilan video. Kemudian proses editing video. Berikut adalah pembahasan langkah-langkah dalam proses penyusunan desain model produk yang dilakukan oleh peneliti :

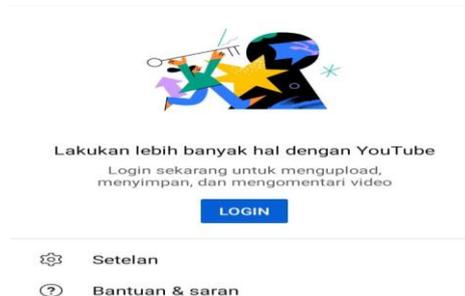
### a. Membuat Channel Youtube.

Pada tahap ini peneliti membuat channel youtube. Berikut langkah-langkah membuat channel youtube :

- 1) Dalam membuat channel youtube, langkah pertama adalah membuka aplikasi youtube. Nah di hp android sudah tersedia aplikasi youtube jadi tidak perlu di install. Tampilan gambar sebagai berikut:



- 2) Pilih dan klik ikon akun di pojok kanan atas layar ponsel.



3) klik login



Berikutnya

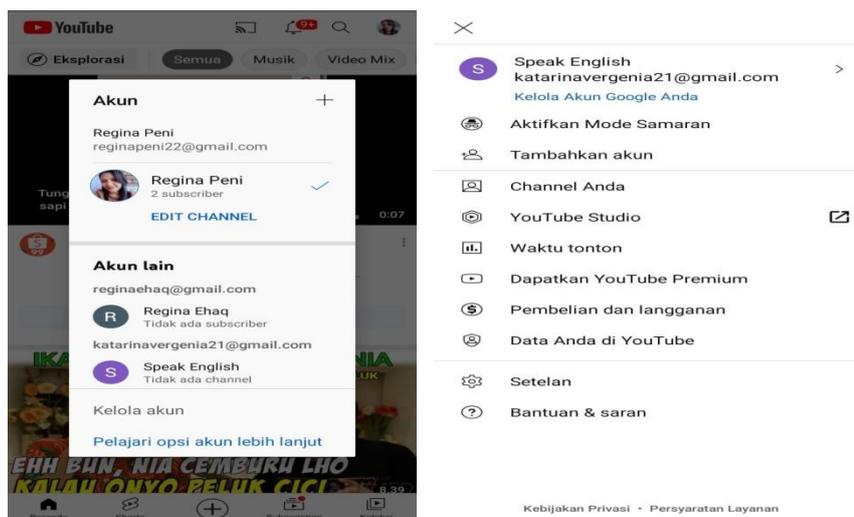
- 4) Langkah selanjutnya adalah membuat akun google. Akun google ini akan digunakan ketika Anda ingin login ke channel youtube. Akun google yang sudah jadi akan terlihat seperti gambar berikut :



Berikutnya

Kemudian gunakan akun google untuk membuat sebuah channel youtube.

- 5) Klik akun Google lalu klik "Chanel Anda", hingga muncul tampilan seperti berikut :

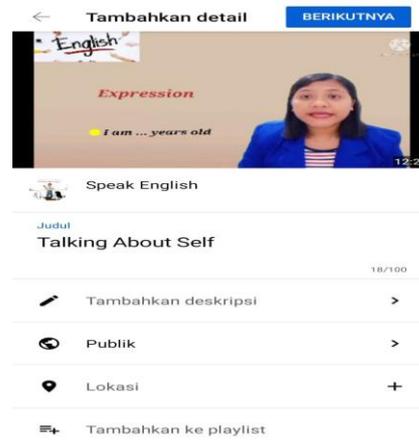


6) Tambahkan foto dan masukkan nama Channel.



7) Klik "Buat Channel"

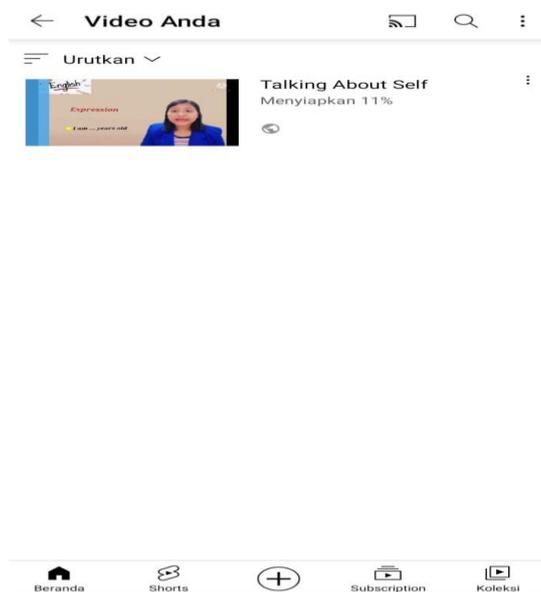
8) Klik "Buat", lalu pilih video yang akan diupload dan masukkan judul yang sesuai dengan konten video, dan tambahkan deskripsi jika perlu.



9) Selanjutnya adalah pemilihan batasan usia, pantas tidaknya video yang ingin diupload untuk anak-anak.



- 10) Langkah terakhir klik "upload" di pojok kanan atas layar ponsel dan upload video. Video yang diunggah memiliki Link youtube dan dapat dibagikan kepada siswa.



b. Pemilihan Nama Channel Youtube

Pada bagian ini, peneliti memilih nama untuk channel youtube. Nama channel youtube yang digunakan adalah "Speak English". Nama tersebut menunjukkan bahwa video yang disajikan di saluran tersebut adalah video keterampilan berbahasa Inggris. Tidak hanya itu, nama tersebut dimaksudkan untuk mengajak para pelajar dan pengguna Youtube lainnya untuk belajar berbicara bahasa Inggris.

c. Penyusunan Konsep Video

Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep video sebagai panduan dan untuk mempermudah proses editing video. Hal pertama yang harus dilakukan adalah:

- 1) Peneliti memilih dua musik berbeda untuk ditambahkan di awal dan akhir video.
- 2) Pilih warna latar belakang yang sesuai untuk video. Peneliti memilih warna krem yang merupakan warna netral yang dapat menyeimbangkan dan membantu warna lain agar terlihat lebih fokus dan jelas.
- 3) Selanjutnya peneliti memilih ikon gambar dengan warna yang menarik sebagai penunjang dan menambah kreativitas dalam video.
- 4) Pemilihan video otentik yang sesuai dengan materi. Video otentik ini digunakan sebagai apersepsi sebelum menjelaskan materi.

d. Pengambilan Video

Setelah menyusun konsep video, peneliti melakukan proses pengambilan video. Proses pengambilan video dilakukan selama satu hari, menggunakan kamera handphone.

e. Proses Editing Video

Setelah proses pengambilan video selesai, pada tahap editing video ini hal pertama yang peneliti lakukan adalah mengubah layar video warna asli menjadi layar hijau, sehingga dapat mempermudah dalam mengedit background video sesuai konsep yang telah disiapkan.

3. Validasi Desain

Pada tahap ini validasi desain dibagi menjadi dua yaitu validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi dan validasi media yang dilakukan oleh ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Kualitas materi yang disajikan terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Guru bahasa Inggris, Aloysius Aba, S.Pd selaku validator melakukan penilaian kelayakan materi dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Validasi Ahli Materi**

Tahap	Total Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	51	60	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh adalah 51 dengan kategori sangat baik sehingga "layak" untuk digunakan atau diujikan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Hj. Suhartatik, S.Pd., M.Pd, dosen pendidikan bahasa Inggris di Ikip Budi Utomo Malang. Ada beberapa aspek media yang disajikan, yaitu aspek suara, aspek visual dan aspek media. Berikut adalah tabel hasil validasi media:

**Tabel 2. Validasi Ahli Media**

Tahap	Total Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	57	60	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, nilai validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 57. Dapat disimpulkan bahwa media youtube sebagai media pembelajaran berbicara dikategorikan "sangat baik" atau layak untuk diuji dengan revisi dan saran ahli.

## Hasil Penelitian

Ada 10 langkah dalam model penelitian dan pengembangan (R&D) (Sugiyono, 2019: 404). Namun dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media youtube untuk mengajar berbicara kepada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Buyasuri hanya dengan menggunakan 6 langkah penelitian dan pengembangan meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk.

Tahap pertama, peneliti mencari potensi dan masalah yang dialami siswa. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Inggris dan menemukan beberapa masalah. Guru bahasa Inggris di sekolah tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar bahasa Inggris khususnya berbicara adalah menggunakan file PDF. Materi yang disajikan dalam file PDF kemudian dibagikan kepada siswa untuk dipelajari. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam melafalkan kosa kata, bahkan melakukan kesalahan dalam melafalkan kosa kata. Dengan tidak adanya media pembelajaran berbicara yang menarik dan inovatif, siswa cenderung diam dan malu ketika diminta oleh guru untuk berbicara bahasa Inggris. Berdasarkan potensi dan permasalahan tersebut, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media YouTube untuk pembelajaran berbicara.

Ada beberapa hal yang peneliti lakukan dalam mengembangkan media youtube, yang pertama peneliti menentukan materi speaking berdasarkan kurikulum 2013. Materi yang digunakan adalah Talking About Self. Kedua, persiapan desain youtube. Sebagian besar pengguna android sudah memiliki aplikasi youtube, jadi buat saja channel youtube. Namun, Anda memerlukan akun Google untuk membuat channel Youtube.

Peneliti membuat akun google dengan nama "Speak English" dan nama email "katarinavergenia21@gmail.com". Selanjutnya akun google yang sudah jadi dapat digunakan untuk membuat channel youtube. Dalam pembuatan channel youtube ini peneliti memilih nama channel youtube dan menggunakan nama "Speak English". Nama tersebut dimaksudkan bahwa video yang disajikan di channel Youtube adalah video untuk keterampilan berbahasa Inggris. Agar suatu konten video youtube terlihat menarik dan bagus, sebelum diunggah ke channel Speak English, peneliti mengedit video tersebut dengan menambahkan latar belakang berwarna netral agar tidak mengganggu penglihatan siswa saat melihat teks atau pesan yang disampaikan oleh narator, dan juga bertujuan untuk mendorong pengguna video untuk fokus melihat pada narator. Selanjutnya, video yang telah diedit diunggah ke channel youtube untuk mendapatkan link dan link tersebut dapat dibagikan kepada siswa.

Produk yang telah dirancang, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan validasi dari para ahli, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media. Pada tahap validasi ahli materi penelitian mendapatkan skor 51 dari total skor maksimal 60 sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Sedangkan dari hasil validasi ahli media peneliti mendapatkan skor 57 dari total skor maksimal 60 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media youtube ini "layak" untuk diujicobakan kepada siswa.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media pembelajaran youtube, peneliti mengumpulkan data dengan memberikan angket kepada siswa melalui google form. Ada tiga aspek penilaian, yaitu aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media. Pada aspek materi, hasil yang diperoleh dari respon siswa sebesar 8,93 dengan kategori "Sangat Baik". Selanjutnya hasil yang diperoleh dari respon siswa terhadap aspek pembelajaran sebesar 7,80 dengan kategori "Sangat Baik". Dan yang terakhir adalah aspek media, hasil yang diperoleh dari respon siswa sebesar 22,40 dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan ketiga aspek penilaian respon siswa, peneliti mendapatkan hasil kelayakan produk secara keseluruhan sebesar 39,13 dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media youtube layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbicara.

#### D. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran youtube dan menentukan kelayakan media yang diawali dengan (1) mengidentifikasi potensi dan masalah melalui observasi dan wawancara, (3) merancang produk media youtube, (4) mengembangkan produk berdasarkan pertimbangan dari ahli materi dan ahli media, (5) merevisi produk sesuai dengan kritik dan saran validator, (6) menguji produk youtube pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Buyasuri dan mengetahui kelayakan produk.

Hasil uji coba produk dengan total skor keseluruhan yang diperoleh adalah 39,13 dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, produk akhir berupa Youtube untuk pembelajaran berbicara dengan materi Talking About Self dikatakan sangat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa, baik dari aspek materi, aspek pembelajaran, maupun aspek media.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arnesi., Hamid, K. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol.2, No. 1.  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/download/3284/2952>

- Faiqah, F., Nadjib., Amir, A. S. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, Vol. 5, No. 2. <https://doi.org/10.31947/kjik.v5i2.1905>
- Gunawan., Ni, M. Y. S., Fathoroni. (2020). Variations Of Models And Learning Platforms For Prospective Teachers During The COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, Vol. 1 No. 2, 2020 : 61-70. <https://journal.publication-center.com/index.php/iite/article/view/95>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 10 No. 1 : 41-48. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>
- Karlina, D. N., Widiastuti, A. A., Soesilo, T. D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Digital Storytelling di TK Apple Kids Salatiga. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.12, Edisi 1. <https://doi.org/10.21009/JPUD.121.01>
- Nuriansyah, Fazar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, Vol. 1, No. 2, hal. 61-65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/download/28346/12840>
- Parwanto,MLE. (2020). Virus Corona ( 2019-nCoV) penyebab COVID-19. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, Vol. 3 No.1. <https://doi.org/10.18051/JBiomedkes.2020.v3.1-2>
- Putra, G. L. A. K. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, Vol. 2. <http://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/147>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5 No. 1. <http://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sari, Lurita. (2020). Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan dengan Memanfaatkan Youtube Sebagai Media Ajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, Vol. 4, No. 1. <https://ejournal.iaiiq.ac.id/index.php/TWD/article/view/226>
- Setiadi, E. F., Azmi, A., Indrawadi, A. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Milenial. *Jurnal of Civic Education*, Vol. 1, No. 4. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Tutiasri.,Laminto.,Nazri. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat, dan Keamanan*, Vol.2, No. 2. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/KOMASKAM/article/view/311>