# Pengembangan Materi Berbicara dengan Menggunakan Video pada Siswa Kelas 7 SMPN Satu Atap Gunungsari 04 Batu

**Desianto[1], Ike Dian Puspita Sari[2]**

[1]Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo
e-mail: desianto68@gmail.com , ikedianpuspitasari@budiutomomalang.ac.id

***Abstract***

*The development of this video media is based on the fact that students' speaking skills are still less. Therefore, the researcher conducted this research to develop English learning videos as a resource to help students learn English and improve their speaking skills. The research method used by the researcher is research and development (R&D) with the model developed by Borg and Gall. Data collection techniques in this research used questionnaires, observations, and interviews. The data that resulted were analyzed quantitatively and descriptively qualitatively. The results of this research are (1) the product development process that has been produced from this research and development is obtained through several processes, namely product made or design, design validation, design revision. (2) the level of validity of the learning media is 80%, thus the learning video is included in the valid/feasible category. (3) the product trial level regarding student responses to the learning video media that has been developed from the small group trial obtained a final result of 86 and the large group trial obtained the final result of 89.7 it is proven that all students are interested in the developed learning video media to improve their speaking skills and the video media developed in this study were successfully developed and used as learning media.*

***Keywords:*** *Speaking skill, learning video media*

**Abstrak**

Pengembangan media video ini didasari oleh kenyataan bahwa kemampuan berbicara siswa masih kurang. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Inggris sebagai sumber daya untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Data yang dihasilkan dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah (1) proses pengembangan produk yang telah dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui beberapa proses yaitu produk dibuat atau desain, validasi desain, revisi desain. (2) tingkat validitas media pembelajaran adalah 80%, dengan demikian video pembelajaran termasuk dalam kategori valid/layak. (3) tingkat uji coba produk mengenai respon siswa terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan dari uji coba kelompok kecil diperoleh hasil akhir 86 dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil akhir 89,7 terbukti semua siswa tertarik media video pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan media video yang dikembangkan dalam penelitian ini berhasil dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Keterampilan berbicara, media video vembelajaran

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dalam membantu manusia mengembangkan kualitas dirinya, sehingga mampu mengahadapi segala permasalahan dan perubahan yang nantinya akan dihadapi. melalui pendidikan manusia bisa belajar, menuntut ilmu, dan menggunakan ilmunya menuju kehidupan yang lebih baik. Namun Masalah-masalah yang dihadapi manusia ketika memiliki kualitas pendidikan yang kurang atau rendah membuat mereka kesulitan untuk mendapatkan suatu pekerjaan, Kualitas manusianya rendah, tertinggal dengan negara lain yang pendidikannya jauh lebih bagus, mudah untuk dipengaruhi atau dibodohi oleh orang lain, tidak memiliki wawasan yang luas dan juga perubahan-perubahan yang akan dihadapi adalah globalisasi.

Dimana Globalisasi membawa dampak perubahan yang sangat signifikan terutama terhadap perubahan dari perilaku setiap individu. proses globalisasi juga semakin menuntut manusia untuk lebih berkualitas dalam hidup agar mampu bersaing dalam segala bidang. Salah satunya adalah kemajuan dibidang teknologi yang sekarang semakin berkembang pesat sehingga manusia harus mampu dalam menguasai teknologi dan memanfaatkan serta menggunakannya dengan baik agar dapat bermanfaat bagi orang-orang yang menggunakannya. Tetapi jika sebaliknya maka akan memberikan hal buruk bagi mereka. oleh karena itu pendidikan sangatlah penting bagi semua orang demi kelangsung hidup menuju kearah yang lebih baik dan tertata.

Pendididikan merupakan proses yang kompleks dan berjalan seiring dengan perkembangan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan dijadikan sebagai faktor penunjang dalam kemajuaan bangsa, sehingga dijadikan sebagai tolak ukur majunya suatu bangsa. Maka dari itu pendidikan menjadi aspek terpenting yang diperhatikan dalam setiap negara, termasuk indonesia. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahaun 2003 (Undang-Undang, 2003) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang memiliki tujuan menjadikan peserta didik manusia yang cakap, (yaitu memiliki literasi dasar, kompetensi, kualitas karakter, kemampuan beradaptasi dan lain-lain.) terampil, (yaitu memiliki jiwa kepemimpinan, penguasaan informasi, problem solver atau berpikiran terbuka, profesionalisme: kompeten dan memiliki passion di bidang yang digeluti dan kemampuan bahasa asing dan lain-lain), aktif, (yaitu aktif terlibat dalam proses

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

pembelajaran, baik melalui bertanya, mengungkapkan ide, maupun mencari dan melakukan penelitian untuk memperoleh data dan informasi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah, aktif dalam mengikuti kegiatan organisasi maupun seminar), kreatif (yaitu memiliki ide yang baik, dapat membuat atau menghasilkan kreasi baru atau produk barang atau jasa dan juga dapat membuat model pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan lain-lain) dan mandiri ((yaitu kemandirian orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku atas inisiatif sendiri, dapat melakukan pengendalian diri dan lain-lain).

Didalam suatu sistem pendidikan dimana diperlukan tenaga pendidik dan sebuah sekolah yang diharuskan untuk membekali peserta didiknya dengan kemampuan dan sebuah keterampilan dasar yang memandai, diantaranya adalah kemapuan proses strategis atau biasa juga disebut dengan keterampilan berbahasa. Dengan dimilikinya kemampuan dalam berbahasa sudah menjadi bekal bagi mereka untuk mampu berinteraksi sosial dengan baik, serta mampu memahami dan berpartisipasi didalam proses pembangunan masyarakat yang baik untuk masa kini maupun di masa yang akan datang. Melalui bahasa orang-orang dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya dengan memahami apa maksud dan tujuan yang dikatakan orang lain. Selain itu juga melalui bahasa orang dapat mengungkap ide, gagasan, maupun pikirannya terhadap orang lain.

Namun salah satu bahasa yang dimaksud adalah kemampuan Keretampilan dalam berbahasa inggris. Pada masa saat ini Penyebaran bahasa inggris secara global sangat berpengaruh dan telah meluas kedalam bahasa lingustik, (penyebaran bahasa inggris dalam ilmu bahasa membawa pengaruh yang begitu signifikan diantara dapat mengetahui karakteristik setiap bahasa, pengucapannya, logat, dialek, bagaimana mengkaji kata atau makna jika disusun dimana akan membentuk makna tersendiri, bagaimana bunyi atau suara sebagai elemen kebahasaan dapat terbentuk, dan lain sebagainya) sosial, (pengaruh bagi sosial, dimana terdapat pengaruh positif dan negatif diantaranya pengaruh positif: Dapat mengikuti perkembangan di yang dunia, dapat berkomunikasi dan melakukan interaksi dengan orang dari negara lain, memiliki tujuan akademis/ academis purpose, pengembangan karrier dan etc. Pengaruh negatif: dapat menghilangkan identitas bahasa itu sendiri, dapat menggeser kedudukan bahasa asli dimasing-masing negara tersebut jika masyarakat atau orang-orang lebih mengutamakan bahasa inggris, rasa nasionalisme atau rasa cinta terhadap bahasanya sendiri menjadi berkurang) dan implikasi budaya, (pengaruh penyebaran bahasa inggris terhadap implikasi budaya sampai saat ini masih dapat kita lihat dan kita

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

dengar Ketika berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan orang lain yang memiliki latar belakang budaya berbeda. Seperti beberapa contohnya menyapa seseorang yang belum terlalu dikenal atau bahkan baru dikenal atau menanyakan umur seseorang mungkin hal tersebut merupakan sesuatu yang biasa atau wajar bagi beberapa negara lain. tatapi bagi kebudayaan luar (barat) hal tersebut bahkan dianggap tidak pantas atau tidak sopan dikarenakan hal tersebut merupakan privasi bagi mereka). dimana mempengaruhi kehidupan jutaan orang diseluruh dunia.

Secara umum bahwa bahasa inggris sudah tidak bisa diragukan lagi dan dijadikan sebagai bahasa utama dunia saat ini. Di indonesia sendiri juga sudah ditetapkan didalam surat keputasan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967 dimana dengan terpilihnya bahasa inggris sebagai bahasa asing pertama di indonesia memudahkan orang-orang diindonesia dapat berkomunikasi dan bersaing dengan dunia luar. Terpilihnya bahasa inggris sebagai bahasa asing pertama diindonesia juga didasarkan pada beberapa petimbanagan bahwa bahasa indonesia belum dapat dipakai sebagai alat komunikasi dengan dunia luar. Bahasa inggris memiliki banyak fungsi disegala bidang sehingga Banyak orang menggunakan bahasa inggris sebagai pengembangan dalam sistem politik, bisnis, pendidikan, teknologi, media dan lain-lain.

Seiring dengan cepatnya perkembangan zaman membuat dunia teknologi semakin lama semakin pesat kemajuannya terutama dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Keberadaan teknologi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran saat ini sangat membantu dalam proses pelakaksanan pendidikan dan pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan diperlukannya suatu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya bahasa inggris. Sesuai yang tertera dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik psikilogis peserta didik.

Namun Pada pembelajaran bahasa inggris di SMP N Satu Atap kemudahan atau kelancaran peserta didk dalam berbicara masih sangat kurang, dikarenakan materi atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru terlalu monoton dan hanya menggunakan metode ceramah apalagi kurangnya pemanfaatan teknologi oleh seorang guru dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang masih sangat minim guna memberikan atau menyampaikan materi atau bahan ajar membuat peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat untuk belajar

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

sehingga siswa cenderung pasif karena tidak dapat memahami materi secara maksimal. Selain itu juga guru hanya mengandalkan buku teks tanpa mengkombinasikan penyampain materi dengan media yang ada. Menurut Suyanto, Asep Jihad (2013) menyatakan bahwa dengan adanya media memudahkan guru dalam mentransfer ilmu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran

Hal tersebut dikarena metode pembelajaran menggunakan sebuah media dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar bagi para siswa. Jika dibandingkan dengan metode ceramah yang mana membuat siswa menjadi pasif dan menimbulkan rasa bosan bagi para siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran menggunakan sebuah media memberikan efek yang baik bagi siswa dan perubahan-perubahan kepada siswa diantaranya: sikap, dapat meningkatkan pengetahuan, memberikan motivasi belajar, daya serap/atau ingat yang lama dan meningkatkan ketermpilan siswa.

Oleh karena itu penting bagi seorang guru untuk menyiapkan media yang lebih menarik,(Menurut (Triarso, 2004: 6) beberapa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audiodan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan oran lain. Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Putri & Sibeua, 2014). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video). kreatif (Media pembelajaran kreatif merupakan media yang dirancang dan dibuat sendiri oleh guru, dimana media yang kreatif yang dibuat yaitu memiliki ciri khas atau keunikan, menyenangkan, kualitas yang menarik. Dengan tujuan supaya mempermudah dan memperlancar proses transformasi ilmu pengetahuan dan juga bisa meningkatkan kreativitas para siswa. Menurut Eti Nurhayati (2011: 19) Nurhayati, Eti. 2011. Psikologi Pendidikan Inofatif. Yogyakarta: Pustaka Setia menjelaskan bahwa siswa yang memiliki krativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Pendapat lain juga datang dari/dikemukan oleh briggs,1977 media kreatif merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku,film, video,

https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660
E-ISSN : **2774-163X**

slide, dan sebagainya) dan efektif (yaitu media yang dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Agar kegiatan belajar mengajar menjadi berhasil dan berjalan lancar sesuai yang diharapkan, maka guru harus bisa memanfaatkan media yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Diantaranya media tersebut adalah media audio, media visual, media audio visual dan lain sebagainya guna meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Oleh karena itu efektivitas dalam proses pembelajaran juga dipenegaruhi oleh beberapa segi, salah satunya adalah perencanaan guru. Menurut burden & byrd,1999 menyatakan bahwa efektivitas perencanaan pembelajaran sangat berkaitan dengan keputusan yang diambil oleh seorang guru dalam mengorganisasi,mengimplemantasi dan mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itu,untuk mendapatkan hasil yang diharapkan pemanfaatan media efektif yang sudah disiapkan harus digunakan dengan baik.

Dengan tujuan supaya dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar sehingga penyampaian materi dan pesan dalam pembelajaran dapat diterima dan dimengerti oleh siswa. Apalagi kurikulum pendidikan indonesia saat ini berpedoman pada kurikulum 2013 yang menuntut seorang guru lebih kreatif membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan ceria sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan mudah. Menurut Tomlison (2008), sebenarnya banyak bahan atau media lain yang bisa digunakan untuk mengajar seperti kamus, kaset, video, lembar kerja, dan serial tv. Namun hal yang paling penting adalah materialnya dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memfasilitasi proses belajar mengajar supaya dapat berjalan dengan lancar.

Pembelajaran dalam bahasa inggris memiliki beberapa keterampilan yang harus dikuasai. Keterampilan yang dimiliki itu tidak hanya meliputi satu aspek keterampilan, melainkan terdapat empat aspek, yaitu aspek kemampuan dalam menulis, kemampuan dalam membaca, kemampuan dalam mendengarkan dan kamampuan dalam berbicara. Perlunya pembelajaran bahasa inggris untuk peserta didik yang diajarkan sejak dini harus dilaksanakan dengan baik dan benar sehingga dapat menjadikan hal itu suatu kebiasaan bagi mereka dan memudahkan mereka untuk mampu bersaing di dunia era globalisai yang semakin berkembang pesat. Terutama dalam hal kemampaun berbicara siswa.

menurut Cameron:40 berbicara adalah penggunaan bahasa secara aktif untuk mengungkapkan makna sehingga orang lain dapat memahaminya. Pendapat lain dari Bygate dalam

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

Villimec (2006:11) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan yang terdiri dari dua komponen: keterampilan produksi dan keterampilan interaksi, yang keduanya dapat dipengaruhi oleh dua kondisi: pertama, kondisi pemrosesan, dengan mempertimbangkan fakta bahwa 'sebuah pidato terjadi di bawah tekanan waktu'; kedua, kondisi pertukaran terkait dengan hubungan timbal balik antara para intekulator. Jadi dimana dalam kemampuan berbicara merupakan kemampuan berbahasa yang produktif sehingga membutuhkan kemampuan yang aktif. Namun, masih banyak siswa yang mempunyai kesulitan dalam berbicara dikarenakan mereka masih kurang percaya diri, kurang dalam kosakata, dan merasa takut salah ketika berbicara.

Dalam hal ini pemakalah menginginkan bagaimana cara untuk meningkatkan dan memotivasi minat siswa dalam belajar bahasa inggris terutama kemampuan dalam berbicara. Menurut Abdulhak, (2013, hlm.21) mengingatkan kita atas tulisnnya bahwa audio visual seperti video lebih baik, lebih cepat dan lebih mudah untuk memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa bukan hanya dengan berbicara, berpikir, dan pengalaman yang mendidik. Media diproduksi untuk melengkapi materi resmi dikelas yang sesuai dengan silabus. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video. Menurut canning-wilson (2000) video adalah yang terbaik didefinisikan sebagai pemilihan dan urutan pesan dalam konteks audio-visual. Video berisi objek visual atau bergerak sekaligus menghasilkan suara atau suara. Video menyampaikan materi dalam konteks, khususnya dalam berbicara, bahasa disampaikan lebih hidup karena siswa dapat mendengar bahasa dan melihat situasi penggunaan bahasa pada saat yang sama. sehingga membantu siswa dapat menguasai cara berbicara bahasa Inggris dengan lebih baik.

Jadi dapat disimpulkan Video merupakan media yang sangat menarik dan efektif dalam menyampaikan materi dimana video juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengurangi kebosanan saat pembelajaran berlangsung. Video juga diharapkan dapat membuat siswa fokus dan tertarik dengan materi bahasa Inggris yang akan diajarkan khususnya dalam berbicara sehingga menjadi lebih baik.

Selain itu dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa seperti meningkatkan kompetensi, semangat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan berbicara. Oleh karena itu, proses belajar harus menyenangkan bagi mereka. Oleh karena itu, terkait dengan latar belakang permasalahan yang dihadapi siswa dan minimnya media yang digunakan masih sangat minim, pemakalah tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan materi berbicara menggunakan video di SMP N Satu Atap Gunungsari 04”

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

pemakalah meyakini hal tersebut akan berdampak baik bagi siswa jika dilakukan secara efektif dan terencana.

## B. METODE PENELITIAN

- Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, yaitu penelitian yang berorientasi pada pengembangan suatu produk atau penyempurnaan produk yang telah ada serta dapat di pertanggung jawabkan. Hal ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural. Model Prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menggambarkan tahapan-tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan produk, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi produk.

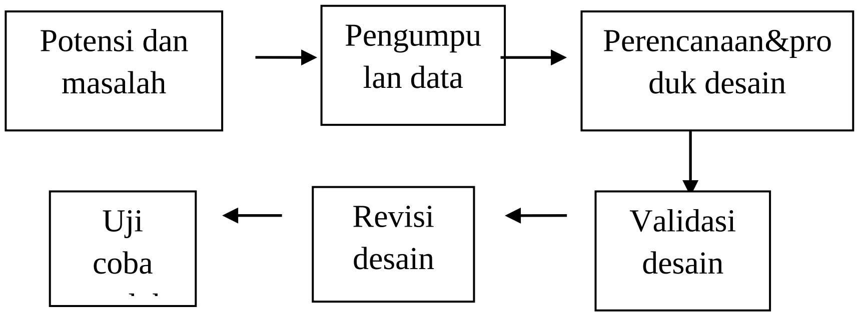
alasan peneliti menggunakan penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yaitu karena peneliti melihat beberapa rangkaian langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Borg dan Gall secara siklus/terperinci, dan cukup mudah untuk dikikuti. dan juga pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu berurutan dan mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu pengembangan produk atau media pendidikan yang baru sesuai dengan yang diharapkan untuk dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu. sesuai dengan prosedur pengembangan yang juga dilakukan atau dikembangkan oleh Borg dan Gall.

- Prosedur pengembangan

Pada penelitian ini mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan media yang akan dilakukan.

http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660




**Gambar 1. Prosedur penelitian**

Peneliti menggunakan enam langkah, karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dalam skala kecil maka peneliti menggunakan enam langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, perencanaan dan desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

1. Potensi dan masalah

Dalam suatu penelitian tentunya bermula dari adanya potensi dan juga masalah. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi potensi dan juga masalah yang ada dilapangan sebagai landasan dalam pengembangan media yang akan dilakukan. Dalam tahap ini peneliti melibatkan siswa kelas 7 SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu. Peneliti melakukan observasi terhadap proses kegiatan belajar siswa untuk melihat langsung fakta yang ada dilapangan.

Potensi dan permasalahan yang terdapat di kelas yaitu: kurangnya minat, konsentrasi dan motivasi siswa dalam belajar, proses kegiatan pembelajaran yang membosankan atau tidak variatif dimana guru selalu menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi, sering mengabaikan saat guru menjelaskan materi, penerapan metode pembelajaran satu arah atau pembelajaran yang hanya berpusat pada guru bukan pada aktivitas siswa, dan kurangnya rasa percaya diri dari siswa. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk membantu cara agar lebih konsentrasi, termotivasi, dan memiliki keinginan belajar yang besar yaitu dengan mengembangkan media video sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Pengumpulan data

Setelah mendapatkan potensi dan juga masalahnya, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi atau data, yang digunakan sebagai bahan untuk mengatasi suatu masalah yang akan dipecahkan.

Beberapa masalah yang terdapat disekolah atau dikelas membuat siswa sulit untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar dan juga membuat mereka sulit untuk berkembang

dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Masalah tersebut diantaranya adalah keterbatasan penyedian fasilitas sekolah yang kurang memadai untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah keterbatasan LCD proyektor dan juga dalam kegiatan proses belajar didalam kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah atau expository dan praktik tanpa memanfaatkan atau menggunakan sebuah media yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta keaktifan belajar siswa sehingga proses pembelajaran terasa membosankan.

oleh karena itu peneliti mengumpulkan beberapa informasi atau data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pengembangan media. Informasi atau data tersebut dapat melalui observasi dan penyebaran angket untuk menemukan potensi dan permasalahan yang ada di sekolah dan kelas. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran siswa dengan mengembangkan media video sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur untuk menemukan landasan teori terkait perkembangan media video.

3. Perencanaan dan desain produk

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan penelitian ini yaitu: Merumuskan kemampuan Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan berbicara siswa SMP N Satu Atap Guningsari 04 Batu, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan materi peneliti merumuskan tujuan khusus pengembangan media berbasis video yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMP N Satu Atap Guningsari 04 Batu, dan uji coba skala kecil tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan memilih siswa secara acak terkait media yang dikembangkan. Setelah selesai melakukan perencanaan, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dapat berupa gambar, bagan, atau rancangan sehingga dapat dijadikan pedoman. Pada bagian ini, Konsep dan persiapan produk akan dibahas dalam langkah ini. Tahap ini juga akan menjelaskan durasi desain video.

Membuat sebuah video, dibutuhkan konsep yang menarik yaitu menentukan judul atau tema yang cocok dengan video yang akan dibuat. Kemudian secara umum desain video yang akan dibuat dengan menyempurnakan ide atau pemikiran yang telah didapatkan ke dalam naskah karena di dalam naskah tersebut sudah terdapat ide atau pemikiran atau kata-kata yang telah kita siapkan, berisi garis besar (kerangka) dari konten video. susunan beberapa gambar yang akan dimasukkan dalam video dan beberapa pedoman lainnya. Pembuatan script ini bertujuan untuk mengetahui

seperti apa langkah selanjutnya. Setelah mengetahui langkah-langkah tersebut, selanjutnya melakukan pengeditan dimana dalam proses pengeditannya sudah tertata dengan rapi sehingga video yang akan diedit sesuai dengan langkah-langkah atau pedoman yang telah dibuat di script. Dalam memutar video, peneliti juga perlu memperhatikan durasi karena durasi pemutaran program media pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi sekitar 5-10 menit. Hal ini berkaitan dengan kemampuan daya ingat seseorang, lebih dari itu perhatian atau konsentrasi penonton tidak terfokus pada konten video.

Di sisi lain, materi yang akan dikembangkan juga sangat membantu dan dibutuhkan oleh siswa, oleh karena itu materi yang disiapkan peneliti dalam penelitian ini adalah materi teks deskriptif. Dimana peneliti berharap pengembangan video pembelajaran dengan materi teks deskriptif dapat membantu siswa menjelaskan apa yang ada disekitarnya baik itu tempat, binatang, benda, orang, dan sebagainya berdasarkan struktur umum dan ciri kebahasaan teks deskripsi yang sudah ada. ada dan dijelaskan dalam video pembelajaran yang telah dibuat dimana juga dapat membantu dan melatih mereka dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka menjadi lebih baik.

4. Desain Validasi

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap uji validasi apakah desain produk sudah dinilai efektif atau belum oleh ahli materi dan media. Penilaian ini dapat dilakukan dengan survei para ahli untuk menilai produk. Kemudian, akan ditemukan kelemahan dan kekuatan dalam forum diskusi. Hasilnya kemudian akan ditinjau untuk perbaikan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 ahli validasi, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Dimana kedua ahli ini akan dimintai pendapat atau sarannya mengenai isi materi dan media yang akan digunakan.

5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi oleh ahli maka akan mengerti dan mengetahui dimana produk yang salah dan kekurangannya dan juga Setelah mengetahui kelemahan produk selanjutnya dilakukan revisi dengan melakukan pengecekan yang dilakukan berdasarkan hasil validasi awal. Tujuan dari langkah ini adalah mendapatkan hasil yang lebih baik dan memperoleh informasi kualitatif bahwa produk yang dikembangkan.

6. Uji coba produk

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

Tahap terakhir adalah pengujian produk untuk mengetahui apakah produk tersebut layak dan lebih efektif atau tidak. Uji coba produk dilakukan dalam kelompok skala kecil dan kelompok besar dengan melibatkan siswa kelas VII (VII) SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu. dalam uji coba kelompok skala kecil dengan 6 siswa yang dipilih secara acak. Dalam uji coba kelompok skala kecil ini digunakan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penilaian kelayakan produk yang akan dikembangkan. Setelah itu hasilnya akan digunakan untuk perbaikan produk.

Selanjutnya uji coba dilakukan kembali pada kelompok besar setelah kelompok kecil dengan jumlah siswa 14 orang. Dalam uji coba kelompok besar ini digunakan angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Setelah itu hasilnya kemudian akan dijadikan sebagai penentu atau pembanding dari produk yang diuji.

- Subyek penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7 (VII) SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu yang berjumlah 20 siswa. Namun pada uji coba produk, jumlah siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu pada kelompok skala kecil dan kelompok skala besar, sehingga tidak langsung mencantumkan 20 siswa karena terbagi menjadi dua kelompok.

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli desain, ahli materi dan siswa SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu yang berjumlah 20 siswa.

a. Ahli desain media

Ahli desain media pembelajaran ini merupakan pakar di bidang desain media pembelajaran dan berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran dan ahli desain dalam penelitian ini adalah Miss Bella Priska Gloria, S.pd. alasan memilih ahli desain tentunya untuk mengetahui kekurangan yang ada pada media yang dikembangkan agar media tersebut dapat diperbaiki dan dikembangkan dengan lancar sehingga diperoleh hasil yang diinginkan. oleh karena itu media yang dibuat harus benar-benar menarik dan kreatif.

b. Ahli materi

Ahli isi materi dalam media pembelajaran ini adalah ahli dan menguasai bidang pelajaran bahasa Inggris. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Endang Setiyo Astuti, S.pd., M.pd. alasan pemilihan ahli materi tentu untuk mengetahui kekurangan materi yang akan dijelaskan kepada siswa dan mendapat tambahan atau saran dari ahli materi mengenai bagian-bagian yang perlu diperbaiki.

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

agar materi yang akan dijelaskan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga materi yang diberikan sederhana dan mudah dipahami.

2. Instrument pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diharapkan akan digunakan sebagai instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket.

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung sesuai dengan fakta di lapangan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang apa yang dilakukan manusia di lapangan. Dari hasil tersebut peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan. Pengamatan yang dilakukan harus berdasarkan data yang sebenarnya atau objektif. Peneliti melakukan observasi di kelas 7 (VII) SMPN Satu Atap Gunungsari 04 Batu terhadap kemampuan berbicara siswa.

b. Interview

Wawancara dengan guru dan siswa merupakan kunci dalam penelitian yang sangat berperan penting dalam kelengkapan pengumpulan data pada sejumlah pertanyaan terbuka dari peneliti.

c. Kuesioner

Angket merupakan alat pengumpulan data terstruktur dengan beberapa pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari beberapa ahli dan responden yaitu mahasiswa yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keakuratan media pengajaran, keakuratan desain, keakuratan isi media, dan keefektifan media. Instrument angket yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini terdiri dari 2 bagian yaitu, bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket skala likert deangan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- Skor 3, jikan cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, dan sangat mudah

Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar.

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

- Teknik Analisis Data

Terdapat 2 teknik analisis yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan produk yakni analisis isi, analisis deskriptif, Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data sebagaimana diuraikan pada instrument pengumpulan data.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Instrumen diperoleh dari data penggunaan pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP ini berisi kegiatan yang akan dilakukan selama proses penelitian dan juga mencakup rencana untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara dan memahami teks deskriptif. Dengan demikian, hasil dari analisis ini dapat dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan media untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

b. Analisis deskriptif

Data-data yang telah terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu: data yang bersifat kuantitaif dan data yang bersifat kualitatif.

1. Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, guru kelas, dan siswa kelas 7 (VII). data tersebut diperoleh melalui intrument kelayakan media dari angket atau lembar validasi yang di kiritik dan ditanggapi oleh para ahli. Dimana Data tersebut disusun secara logis dan bermakna dalam bentuk kalimat atau kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek sehingga diperoleh kesimpulan umum. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi produk media video pembelajaran.
2. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif berdasarkan hasil validasi atau tingkat kelayakan media yang dikembangkan. data tersebut diperoleh melalui intrument penghitungan nilai akhir dari tingkat kevalidan media dari angket atau lembar validasi yang dinilai oleh para ahli.Data kuantitatif diperoleh dengan 2 cara yaitu: yang pertama validasi atau tingkat kelayakan dari para ahli. Fungsi penghitungan dilakukan untuk mengetahui validasi atau tingkat kelayakan daripada ahli dengan menghitung tingkat kevalidan mengenai media tersebut dan juga untuk mengetahui nilai atau presentase yang akan diperoleh. Rumus penghitungan nilai tingkat kevalidan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{skor max}} \times 100\%$$

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

Keterangan :

P = tingkat kevalidan

Skor = skor jawaban oleh respon

Skor max = skor jawaban tertinggi.

Kedua melakukan penghitungan perbandingan nilai rata-rata respon siswa dalam uji coba kelompok skala kecil dan uji coba kelompok skala besar. Fungsi penghitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus penghitungan nilai rata-rata sebagai berkut:

$$P=\frac{\sum x}{\sum x\,1} \text{ x } 100$$

Keterangan :

P= kelayakan

$\sum X$ = jawaban jumlah pilihan

$\sum X\ 1$ = jumlah jawaban tertinggi

Kualifikasi ini dilakukan berdasarkan hasil penilaian tingkat kelayakan dari para expert yaitu expert materi dan expert desain. Dengan maksud untuk mengetahui berapa nilai akhir yang diperoleh.

Table 1 kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan nilai akhir.

| Percentage % | Qualification | Kriteria kevalidan/kelayakan |
|---|---|---|
| 85-100 | Sangat baik | Sangat valid/layak, tidak perlu revisi |
| 69-84 | baik | Valid/ layak, tidak perlu revisi |
| 53-68 | Cukup | cukup valid/layak, perlu revisi |
| 37-52 | Kurang | Kurang valid/layak, perlu revisi |
| 0-36 | Sangat kurang | Tidak valid/layak, revisi total |

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

- proses pengembangan

a. potensi dan masalah

Berdasar hasil wawancara dan obsevasi yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyimpulkan dan memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

pembelajaran atau yang dihadapi oleh siswa di SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu yang membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Masalah-masalah tersebut diantaranya: kurangnya ketertarikan, konsentrasi dan motivasi untuk belajar, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terutama menyampaikan jawaban atau mengemukakan pendapatnya, kurangnya rasa percaya diri dari siswa, dan lain sebagainya. Maka dari itu, diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat menunjang keaktifan, konsentrasi, dan motivasi siswa dalam belajar khususnya dalam kemampuan berbicara.

b. Pengumpulan data

Setelah menganalisis potensial dan masalah, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang akan digunakan sebagai bahan pengembangan media video pembelajaran. Cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi-informasi tersebut adalah melalui observasi dan kuesioner. Pada tahap ini peneliti melibatkan siswa kelas 7 SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu. instrument pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner yang sudah dibagikan dengan beberapa pertanyaan yang akan diisi atau dijawab oleh mereka.

Informasi yang dikumpulkan oleh peneliti terkait dengan (1) kebutuhan media, (2) sudut pandang siswa terhadap keterampilan berbicara, (3) materi bahasa inggris/berbicra yang dianggap sulit, (4) jenis kegiatan kelas yang diingikan siswa dan (5) spesifikasi media yang diharapkan oleh siswa.

c. Perencanaan dan desain produk

Setelah seluruh data sudah terkumpul, maka peneliti mempunyai rencana untuk merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Hasil dari perencanaan ini adalah rancangan sebuah media berupa video pembelajaran. Peneliti membuat desain media dengan tampilan yang dapat menarik siswa, dengan isi materi yang ringkas namun dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, dan disertai dengan beberapa soal latihan yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa paham dengan materi yang disampaikan.

Berikut adalah beberapa tampilan gambar hasil dari perencanaan dan rancanagan media video pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti.

gambar 1. halaman depan media

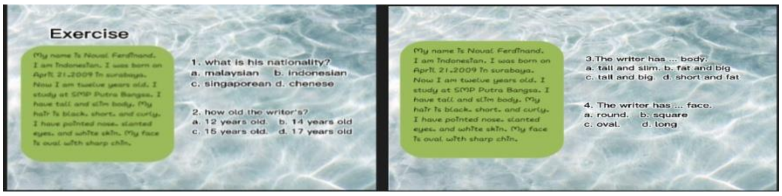
E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

Halaman depan media terdiri dari judul yaitu pengembangan materi berbicara dengan menggunakan video pembelajaran dan tingkatan kelas, dimana sampul latar belakang halaman depan disesuaikan dengan warna cerah dan menarik untuk dilihat oleh siswa.

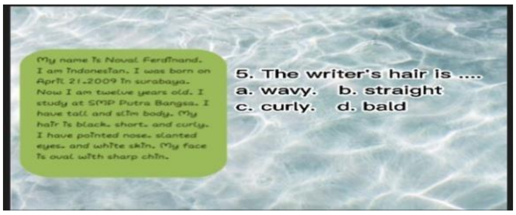
gambar 2. Halaman isi video pembelajaran

Halaman ini dibuat dan didesain lebih sederhana, karena hanya menunjukan hal-hal yang akan dibahas dalam video mencakup materi pembelajaran yang berupa rangkuman dari materi teks deskripsi.

Gambar 3 halaman contoh dan soal latihan dari teksdeskripsi



E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660




Halaman contoh ini dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan kembali materi tentang teks deskripsi dan juga bagian-bagian struktur dari teks deskripsi yang digunakan, sedangkan untuk bagian halaman latihan soal bertujuan untuk mengetahui kembali tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan atau dijelaskan dalam video.

d. Validasi Desain

Setelah pembuatan media video pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan validasi desain yang bertujuan untuk mengetahui validitas dari produk media yang sudah dikembangkan. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan kuantitatif. pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli. Validasi dari media video pembelajaran berasal dari 2 validasi ahli diantaranya adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi. Data yang disajikan berupa hasil analisis angket dari ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari tingkat kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

e. Rivisi Desain

Data hasil validasi yang dilakukan oleh validator berada pada kualifikasi baik. Sehingga media video pembelajaran tidak perlu untuk direvisi. Akan tetapi, validator memberikan saran terhadap pengembangan media video pembelajaran tersebut.

a. Saran produk dari ahli desain media

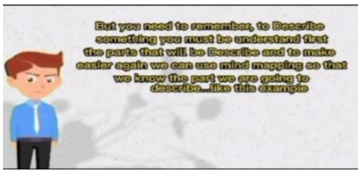
Table 4. perbedaan media video pembelajaran sebelum dan sesudah diberi saran oleh ahli media.

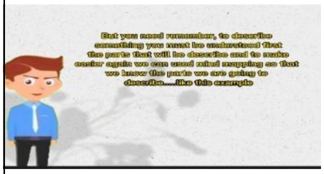
| No | Saran | Sebelum | Sesudah |
|---|---|---|---|
| 1. | Perhatikan penulisan penggunaan huruf kapital | Terdapat penulisan pada kalimat yang tidak menggunakan huruf kapital | Setelah menggunakan huruf kapital pada kalimat |

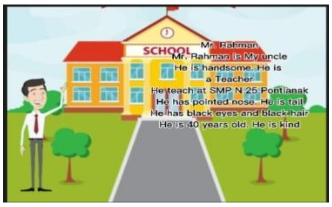
b. Saran produk dari ahli materi

Tabel 5. perbedaan media video pembelajaran sebelum dan sesudah diberi saran oleh ahli materi.

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

<table>
<tr><th>No</th><th>Saran</th><th>Sebelum</th><th>Sesudah</th></tr>
<tr>
<td>1.</td>
<td>Perhatikan penulisan penggunaan huruf kapital dan tata bahasa</td>
<td>Terdapat penulisan pada kalimat yang tidak menggunakan huruf kapital dan tata bahasa yang kurang


</td>
<td>Setelah menggunakan huruf kapital pada kalimat dan perbaikan tata bahasa yang kurang



</td>
</tr>
</table>

f. Uji coba produk

Uji coba produk yang dimaksud adalah uji coba yang dilakukan dalam kelompok kecil dan kelompok besar yang melibatkan siswa kelas 7 SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu. terdapat subjek dari kelompok kecil ini adalah dari siswa diambil dengan jumlah 6 orang siswa kelas 7 yang dipilih secara acak dengan kriteria 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemapuan rendah.

Sedangkan uji coba kelompok besar subjek diambil dari jumlah siswa yang belum diberikan kuesioner dengan jumlah 14 orang siswa terkait respon mereka terhadap media video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berikut adalah paparan hasil kuesioner yang sudah dibagikan ke siswa:

1. Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba ini siswa diberikan kuesioner yang didalamnya disajikan seperti tabel 6 beberapa pertanyaan dimana kuesioner tersebut diisi oleh 6 orang siswa tersebut.

a) Data kuantitatif

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6 hasil Respon siswa pada kelompok kecil terhadap media video pembelajaran

| Aspek | Skor $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ | Skor max | kriteria ketertarikan |
|---|---|---|---|
| Kemenarikan video sebagai media pembelajaran | 165 | 192 | Sangat menarik |

b). Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh diatas pada uji coba kelompok kecil terdapat pada tabel 6, langkah berikutnya adalah menganalisis data yang sudah didapatkan. Analisis data tersebut dilakukan dengan cara menghitung berapa nilai atau hasil akhir dan tingkat kemenarikan yang diperoleh dari kuesioner hasil respon siswa terhadap media video pembelajaran yang telah diisi oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x100$$

$$P = \frac{165}{192} x100 = 86$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan diatas dapat diperoleh 86 Angka tersebut jika dikonversikan dengan skala, tingkat kecapaiannya 86 berada pada kualifikasi baik. Dengan diperolehnya hasil tersebut maka media video pembelajaran tidak perlu untuk direvisi.

2. Uji coba kelompok besar

Kemudian pada tahap berikutnya adalah media dapat diuji cobakan pada subyek yang lebih luas yaitu jumlah siswa yang belum diberikan kuesioner respon mereka terhadap media video pembelajaran yang sudah dikembangkan.

a. Data kuantitatif

Terdapat data yang dihasilkan berupa data kuantitatif yang akan dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 7 hasil Respon siswa pada kelompok besar terhadap media video pembelajaran

| Aspek | Skor $\sum x$ | Skor Max | Kriteria ketertarikan |
|---|---|---|---|

https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660
E-ISSN : **2774-163X**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kemenarikan video sebagai media pembelajaran | 416 | 464 | Sangat menarik |

b. Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh di atas pada uji coba kelompok besar terlihat pada tabel 7, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah diperoleh. Analisis data dilakukan dengan menghitung berapa skor atau hasil akhir dan tingkat daya tarik yang diperoleh dari angket hasil tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran yang telah diisi siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x100$$

$$P = \frac{416}{464} x100 = = 89,7$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan diatas dapat diperoleh 89,7. Angka tersebut bila diubah ke dalam skala, tingkat pencapaian 89,7 berada pada kualifikasi baik. Dengan hasil yang diperoleh, media video pembelajaran dianggap menarik bagi seluruh siswa kelas VII SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil akhir yang berkualifikasi baik dan dianggap menarik oleh siswa.

➢ Tingkat Kevalidan Media Video Pembelajaran

1. Tingkat Kevalidan Media Video Pembelajaran

Data yang sudah didapatkan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat validitas merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitaif diperoleh dari hasil angket penilaian. Data dari hasil uji validasi dianalisis dengan menggunakan teknik skor rata-rata penilaian dari evaluator pada setiap item penilaiannya. Sedangkan data kualitatif dapat diperoleh dari kuesioner yang berupa kritik dan saran dari validator.

a. Validasi ahli media

Penilaian uji validitas produk untuk ahli media dilakukan oleh seorang yang mempunyai kemampuan pada ahli desain media pembelajaran, Ahli tersebut adalah Miss Bella Priska Gloria, S.pd. berikut hasil validasi dari ahli media berupa data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data kuanitatif

Hasil data kuantitatif dari validasi ahli media dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 8. penilaian media video pembelajaran oleh ahli media

| Pertanyaan | Skor | Skor Max | Tingkat Kevalidan/layakan |
|---|---|---|---|

https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660
E-ISSN : **2774-163X**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tingkat kevalidan/kelayakan video sebagai media pembelajaran | 39 | 50 | Valid/layak |

Data kuantitatif diatas diperoleh dengan tolak ukur yang sudah ditetapkan dan sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (table bab 3) yaitu sangat layak, layak dan cukup layak, kurang layak dan tidak layak. Sehingga pada bab ini kriteria yang di dapatkan sudah sesusai dengan hasil yang diharapkan. Data diatas adalah hasil dari perhitungan yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{skor}{skor\ makx} x\ 100$$

P = tingkat kevalidan/kelayakan

Skor = skor jawaban oleh respon

Skor max = skor jawaban tertinggi

$$P = \frac{39}{50} x\ 100 = 78$$

Penghitungan diatas didapatkan dengan hasil sebesar 78. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 78 berada pada skala kualifikasi baik, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu ada revisi. Akan tetapi validator memberikan saran dan kritik terhadap pengembangan mengenai media pembelajaran tersebut.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitaif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain media, akan dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 9. kritik dan saran oleh ahli desain media

| Validator | Kritik dan Saran |
|---|---|
| Bella Priska Gloria, S.P.d | Perhatikan penulisan penggunaan huruf capital |

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa ahli media menyarankan untuk memperbaiki kembali beberapa point yang dianggap masih kurang dengan tujuan supaya produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna untuk dikembangkan.

b. Validasi ahli materi

https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660
E-ISSN : **2774-163X**

Penilaian uji validitas produk oleh ahli materi dilakukan oleh seorang yang mempunyai kemampuan ahli dibidang materi, Ahli tersebut adalah Mrs. Endang Setiyo Astuti, S.pd., M.pd. berikut hasil validasi dari ahli materi berupa data kuantitatif dan kualitatif.

1). Data kuanitatif

Hasil data kuantitatif dari validasi ahli materi dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 10. penilaian media video pembelajaran oleh ahli materi

| Pertanyaan | Skor | Skor Max | Tingkat kevalidan/kelayakan |
|---|---|---|---|
| Tingkat kevalidan/kelyakan materi dalam video sebagai bahan ajar | 33 | 50 | Cukup valid/layak |

Data kuantitatif diatas diperoleh dengan tolak ukur yang sudah ditetapkan dan sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (table bab 3) yaitu sangat layak, layak dan cukup layak, kurang layak dan tidak layak. Sehingga pada bab ini kriteria yang di dapatkan sudah sesusai dengan hasil yang diharapkan Data diatas adalah hasil dari perhitungan yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{skor}{skor\ makx} x\ 100$$

P = tingkat kevalidan/kelayakan

Skor = skor jawaban oleh respon

Skor max = skor jawaban tertinggi

$$P = \frac{33}{50} x\ 100 = 66$$

Penghitungan diatas didapatkan hasil sebesar sebesar 66. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 66 berada pada skala kualifikasi cukup baik, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu ada revisi. Akan tetapi validator memberikan saran dan kritik terhadap pengembangan mengenai media pembelajaran tersebut.

2). Data kualitatif

Adapun data kualitaif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain materi, akan dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 11.kritik dan saran oleh ahli desain materi

https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

| Validator | Kritik dan Saran |
|---|---|
| Mrs. Endang Setiyo Astuti, S.Pd., M.Pd. | Perhatikan penulisan penggunaan huruf kapital dan tata bahasa |

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kembali beberapa point yang dianggap masih kurang dengan tujuan supaya produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna untuk dikembangkan.

Dari seluruh penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa mulai dari proses pengembang, sampai dengan uji coba produk data atau hasil yang diperoleh berada pada kualifikasi skala nilai yang baik dan produk yang digunakan juga berada pada posisi baik dan layak untuk dikembangkan dalam media pembelajaran. Begitu juga dengan tingkat kevalidan dan kemenarikan media video pembelajaran yang dinilai oleh para ahli juga berada pada kualifikasi skala baik dan layak untuk dikembangkan. Meskipun ada beberapa saran, kritik, dan kometer dari para ahli terkait produk untuk memperbaiki beberapa point yang masih kurang dari produk yang digunakan. Tetapi hal itu dapat untuk diatasi oleh peneliti.

## D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan pembahasan pengembangan media video pembelajaran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Proses pengembangan dari media video pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah potensi dan masalah yang ada dilapangan. Kemudian langkah selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi data sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan diterapkan. Kemudian selanjutnya peneliti melakukan perencanaan dan perancangan mengenai produk yang akan dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Setelah media sudah dibuat oleh peneliti langkah selanjutnya adalah melakukan desain validasi dimana media yang sudah dibuat peneliti akan divalidasi oleh beberapa ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran, dalam tahap ini peneliti akan mendapatkan kritik dan saran mengenai media tersebut. Setelah mendapat validasi dari beberapa ahli, peneliti merevisi hal-hal mengenai media pembelajaran yang harus diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Setelah itu langkah terakhir yang dilakukan adalah melakukan uji coba produk untuk melihat hasil dari media yang sudah dikembangkan.

E-ISSN : **2774-163X**
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding
https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1660

Tingkat kevalidan dari media video pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilain validator dan respon siswa. Dari para ahli baik itu ahli media dan ahli materi rata-rata mendapatkan hasil yang valid atau layak, dan dari siswa melalui kelompok kecil yang diambil secara acak dari 6 siswa dari kelas 7 SMP N Satu Atap Gunungsari 04 Batu memperoleh hasil 86 dan hasil dari kelompok besar yaitu diambil dari sebagian siswa mendapatkan hasil 89,7 sehingga mendapakan hasil yang valid atau layak. Dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap media video pembelajaran sangatlah baik.

**DAFTAR RUJUKAN**

Abdulhak, I Damawan, D. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Bygate Villemic, Erik. (2006:11) *Developing Speaking Skill*. Pardubice: University of Pardubice.

Briggs, Leslie J. 1977. *Intruktional Design, Educational Technology Publications Inc.*New Jersey : Englewood Cliffs.

Burden, P,r. Dan Byrd, D.M. 1999. *Methodhs For Effectiveteaching*. Massachusetts Allyan and Bacon.

Canning, C, And Wilson. (2000). Practical Aspects Of Using Video In The Forign Language Classroom. (Online) Avialable at *https://Iteslj.Org/Articles/Canning-Video, html.*

Depdiknas, UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

*Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3*. Jakarta: Depdiknas

Lynne Cameron, *Teaching Language To Young Learner*, (Cambridge:Cambridge University Press, 2001), p.40

Nurhayati, Eti. 2011. *Psychology of Innovative Education*. Yogyakarta:Pustaka Setia

Putri, P. P., dan A. M. Sebuea. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*.

Tomlinson, B. 2008. *English Language Learning Material*. New York: Continuum

Triarso, agus. (2004:6). *"Dasar-dasar Instruksional Penulisan Naskah Multimedia".* Bandung, Semarang.