

Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Pengajaran Bahasa Inggris melalui Video YouTube

Chaila Fitri Ramadhina¹ Ike Dian Puspitasari²

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo

Chailafitri14@gmail.com¹, ikedianpuspitasari@budiutomomalang.ac.id²

| Informasi Artikel | ABSTRACT |
|--|---|
| Submit: 30 – 08 – 2021 Diterima: 10 – 10 – 2021 Dipublikasikan: 26 – 10 – 2021 | <p>This research aims to describe the procedure of developing YouTube based video learning media in English language. This research is a type of research and development (Research and Development). Research and development by adaptation of procedures from (Januszewski and Molenda, 2008) which includes 4 stages of development, namely: (1) The analysis stage which includes; analyzing the situation, materials, and media needs (2) Design stage by preparing the background of the video that will be displayed (3) The development stage which is divided into 2, namely pre-production and production. Pre-production which consisted of; video synopsis, video script. The production consisted of video recording, editing, and finalization (4) The evaluation stage where the researcher explains the results of the validation assessment from the material expert along with the results of the follow-up to the suggestions from the material expert. The validation results on this media interactive video are classified as good categories as the final result. The number of media validation questionnaire items consisting of 10 points using an ordinal scale of 1,2,3,4,5 then the overall results when calculated from the results of the three aspects of each are 39 which are included in the Good category.</p> <p>Keywords: Learning media, interactive video, YouTube</p> |
| Penerbit | ABSTRAK |
| IKIP Budi Utomo | <p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran video berbasis YouTube dalam bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi prosedur yang meliputi 4 tahap pengembangan, yaitu: (1) Tahap analisis yang meliputi; menganalisis situasi, materi, dan kebutuhan media (2) Tahap perancangan dengan mempersiapkan latar belakang video yang akan ditampilkan (3) Tahap pengembangan yang dibagi menjadi 2 yaitu pra produksi dan produksi. Pra produksi yang terdiri dari; sinopsis video, skrip video. Produksi terdiri dari perekaman video, penyuntingan, dan finalisasi (4) Tahap evaluasi dimana peneliti menjelaskan hasil penilaian validasi dari ahli materi beserta hasil tindak lanjut saran dari ahli materi. Hasil validasi pada media video interaktif ini tergolong kategori baik sebagai hasil akhir. Jumlah butir angket validasi media yang terdiri dari 10 butir dengan menggunakan skala ordinal 1,2,3,4,5 maka hasil keseluruhan jika dihitung dari hasil ketiga aspek masing-masing sebanyak 39 yang termasuk dalam kategori Baik.</p> <p>Kata kunci : Media Pembelajaran, Video Interaktif, Youtube</p> |

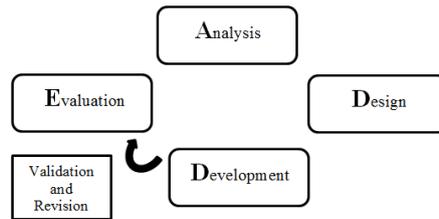
PENDAHULUAN

Bahasa merupakan bagian dasar komunikasi manusia. Oleh karena itu, bahasa digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, dan gagasan secara lisan dan tulisan. Menurut (Sunaryo 2000, 6), Bahasa dalam suatu struktur budaya ternyata mempunyai kedudukan, fungsi dan peran ganda sebagai akar dan produk budaya yang juga berfungsi sebagai sarana berpikir dan sarana penunjang, pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, budaya serta teknologi. Jadi, bahasa sebagai fondasi dan produk budaya, sebagai alat atau jembatan untuk komunikasi timbal balik kita, sangat penting untuk membangun suatu negara. Oleh karena itu, sulit bagi kita untuk berkomunikasi, ketika seseorang tidak mengerti bahasa tersebut. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing, sehingga siswa di Indonesia juga tidak menggunakan Bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-harinya. Oleh karena itu, siswa akan mengalami kesulitan mengembangkan bahasa tersebut jika mereka tidak memiliki banyak kosakata dari bahasa tersebut, mereka akan merasa sulit untuk belajar, menjadi bosan saat belajar, siswa juga sulit untuk menghafal dan memahami makna kosakata yang berbeda. Menurut Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Darurat Virus Corona (Covid-19) adalah pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh dari rumah. Konsep pembelajaran jarak jauh adalah sistem pendidikan yang memiliki pemisahan baik dalam ruang dan waktu antara guru dan siswa dengan menggunakan dukungan seperti internet atau teknologi. Pendidik harus berpikir kritis untuk mengembangkan pembelajaran interaktif atau produk pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa saat ini.

Menurut (Kustandi, 2011) Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang menyalurkan informasi atau pesan antara sumber dan siswa yang bertujuan untuk proses pembelajaran yang efektif. Maka dalam penelitian ini peneliti memilih YouTube sebagai media pembelajaran karena YouTube dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif yang mana dapat menampilkan audio visual, disamping bisa melihat juga dapat mendengar, keuntungannya lagi YouTube dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara berulang-ulang. Dalam media video interaktif ini, peneliti memilih materi teks prosedur sebagai materi yang akan dibahas dalam media video. Teks prosedur adalah teks yang menjelaskan atau mendeskripsikan tentang suatu teks yang menggambarkan urutan, langkah-langkah cara melakukan sesuatu atau cara membuat sesuatu. Peneliti memilih materi tersebut karena beberapa alasan seperti; Materi teks prosedur lebih efektif jika dijelaskan secara detail menggunakan sebuah media untuk memudahkan siswa dapat dengan mudah memahaminya, melalui media video tersebut dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi teks prosedur dengan mudah, selain itu siswa juga dapat lebih mudah untuk memahami materinya. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran teks prosedur.

METODE PENELITIAN

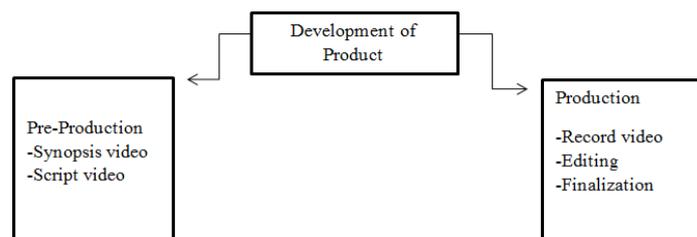
Penelitian ini menggunakan desain penelitian *research and development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2008), jenis penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pada siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik dan minat belajar siswa menjadi lebih antusias. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berupa video yang sudah dikemas dengan kreatif kemudian diunggah melalui YouTube untuk dipelajari siswa dimanapun dan kapanpun. Model pengembangan media pembelajaran ini diadaptasi dari model ADDIE, sehingga ada beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain; analisis, desain, pengembangan dan evaluasi (Januszewski dan Molenda, 2008).



Gambar 1 Model ADDIE
 Sumber: diadaptasi dari (Januszewski dan Molenda, 2008).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah analisis yang tidak menggunakan model matematika, model statistik dan ekonometrika atau model spesifik lainnya (Mc.Milla&Schumacher, 2001). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner validator yang diisi oleh dosen ahli. Pada penelitian ini data yang digunakan yaitu angket yang diberikan kepada ahli untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Menurut (Sugiyono, 2011) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai analisis data. Validasi ahli diperlukan untuk mengecek hasil produk yang telah dibuat apakah layak atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kuesioner atau pedoman wawancara berisi item-item pernyataan dengan menggunakan Skala Ordinal. Menurut (Sugiyono, 2017) dalam skala penilaian ordinal terdapat tingkatan-tingkatan poin pengukuran yaitu poin 1 sampai dengan 5 yang mengukur setiap item dalam jawaban atas pernyataan dalam angket. Jawaban setiap butir angket memiliki nilai, poin 1 jawaban dengan kategori tidak relevan, poin 2 kurang relevan, poin 3 cukup relevan, poin 4 relevan dan poin 5 jawaban dengan kategori sangat relevan.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan dan evaluasi. (1)Analisis, pada tahap ini kegiatan utamanya adalah menganalisis kebutuhan pengembangan model atau metode pembelajaran yang bertujuan untuk menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif, (2)Desain, tahap desain dimana peneliti menyiapkan kerangka kerja untuk media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan.



Gambar 2. Prosedur tahap Desain

(3)Pengembangan, bagan di atas merupakan alur peneliti dalam proses pengembangan media video pembelajaran bahasa Inggris, mulai dari pra produksi, penyusunan sinopsis dan naskah hingga produksi pembuatan video. Sebelum tahap evaluasi, ada tahap validasi produk dan revisi selanjutnya adalah sebagai berikut penjelasannya. Peneliti akan merevisi produk jika hasil kuesioner dari ahli yang memvalidasi memerlukan revisi. Jadi revisi disini bertujuan untuk memperbaiki atau merubah sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli agar produk yang dikembangkan semakin baik dan

sempurna.. (4)Evaluasi, pada tahap ini peneliti menjelaskan hasil produk setelah divalidasi yang kemudian direvisi.

Ada 3 aspek yang menjadi poin pengukuran lembar validasi: 1.Aspek Relevansi Materi adalah materi pembelajaran harus relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. 2.Aspek Kualitas Materi kesesuaian atau kualitas materi yang diberikan kepada siswa. 3.Aspek Bahasa dan tipografi adalah pemilihan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa Dalam kaitannya dengan masalah keterbacaan karya cetak, yang dimaksud disini adalah tingkat kenyamanan visual agar pembaca dapat bertahan lama cukup untuk membaca karena mata tidak mengalami kelelahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi kelayakan media yang dinilai oleh validator atau ahli, dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal 1-5. Yang mana pada setiap butir angket memiliki nilai, poin 1 jawaban dengan kategori tidak relevan, poin 2 kurang relevan, poin 3 cukup relevan, poin 4 relevan dan poin 5 jawaban dengan kategori sangat relevan. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan media oleh validator menyimpulkan bahwa media layak digunakan dengan catatan melakukan revisi. Berikut adalah saran revisi oleh validator dan tindak lanjut peneliti.

Tabel 1. Saran Validator terhadap Media dan Tindak lanjut peneliti

| Saran | Tindak Lanjut |
|--|---|
| Mengubah format penulisan contoh teks prosedur ke dalam bentuk paragraf karena tidak sesuai dengan format teks prosedur dalam bentuk paragraf. | Mengubah format teks prosedur menjadi bentuk paragraf. |
| Penambahan huruf S pada ejaan 'equipment' yang terletak pada nomor 2. | Menambahkan huruf s pada kata 'equipment' menjadi 'equipments'. |

Kemudian skema hasil perhitungan angket contoh pada aspek relevansi materi yang terdiri dari 2 nomor pernyataan adalah sebagai berikut:

Nilai maksimum 2(nomor) x Nilai skala(5) = 10

Selanjutnya, hasil diatas dibagi dengan skala(5), hasil tersebut adalah kisaran rentang nilai untuk menentukan setiap nilai poin 1-5. Berikut interval dan kriteria aspek pertama dalam kuesioner.

$$\frac{10}{5} = 2$$

Maka 2 tersebut merupakan bobot kisaran nilai untuk menentukan nilai tiap skala 1 sampai dengan 5 dengan jarak rentang yaitu 2. Berikut adalah tabel bobot nilai pada aspek Relevansi Materi :

Tabel 2. Bobot nilai Aspek Relevansi Materi

| | |
|----------------------|------|
| Sangat relevan | 9-10 |
| Relevan | 7-8 |
| Cukup relevan | 5-6 |
| Tidak relevan | 3-4 |
| Sangat tidak relevan | 1-2 |

Jadi hasil perolehan angket dapat diukur dengan tabel diatas, termasuk pada kategori yang mana.

Berikut ini adalah interval dan kriteria pada setiap aspek yang terdapat pada angket.

Tabel 3. Interval dan kriteria pada setiap aspek

| Aspek | Jumlah butir soal | Kisaran rentang nilai |
|----------------------------|-------------------|-----------------------|
| Aspek Relevansi Materi | 2 | $\frac{10}{5} = 2$ |
| Aspek Kualitas Materi | 5 | $\frac{25}{5} = 5$ |
| Aspek Bahasa dan tipografi | 3 | $\frac{15}{5} = 3$ |

Kemudian seluruh perolehan pada seluruh aspek dijumlahkan, lalu jumlah perolehan skor dari seluruh aspek termasuk pada kategori yang mana. Berikut hasil perolehan pada setiap angket.

X = skor validasi

a = aspek relevansi materi silabus

b = aspek kualitas bahan

c = aspek bahasa dan tipografi

$$\begin{aligned} X &= a + b + c \\ &= 8 + 20 + 11 \\ &= 39 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan dari ketiga aspek mendapatkan poin 39, kemudian untuk menentukan bobot kisaran yang didapat termasuk relevan atau tidak adalah sebagai berikut.

Jumlah butir angket (10) x skala (5) = 50

$$\begin{aligned} \text{Kategori rentang untuk semua aspek, hasil diatas dibagi dengan} &= \frac{50}{5} \\ &= 10 \end{aligned}$$

Dengan demikian, rentang setiap kriteria untuk semua aspek adalah 10. Berikut interval dan kriteria seluruh aspek dalam kuesioner.

Tabel 4. Interval dan Kriteria Bobot

| | |
|----------------------|-------|
| Sangat Relevan | 41-50 |
| Relevan | 31-40 |
| Cukup Relevan | 21-30 |
| Tidak Relevan | 11-20 |
| Sangat Tidak Relevan | 1-10 |

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari validasi ahli adalah 39 yang berarti jika dilihat dalam tabel diatas termasuk dalam kategori relevan.

KESIMPULAN

Media Video Interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi teks Prosedur untuk siswa kelas VIII SMP di era pandemi yang harus melakukan pembelajaran online di rumah dapat dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi prosedur dari Januszewski dan Molenda yang meliputi 4 tahap perkembangan, yaitu: (1) Tahap Analisis meliputi; Analisis situasi, Analisis bahan dan Analisis kebutuhan media (2) Tahap perancangan mempersiapkan background video yang akan ditampilkan (3) Tahap pengembangan dibagi menjadi 2 yaitu pra produksi

dan produksi, pra produksi yang terdiri dari; sinopsis video, skrip video dan produksi terdiri dari perekaman video, pengeditan dan finalisasi. (4) Tahap evaluasi dimana peneliti menjelaskan hasil penilaian validasi dari ahli materi beserta hasil tindak lanjut saran dari ahli materi. Hasil pada angket kelayakan media mendapatkan hasil yang tergolong dalam kategori relevan yang berate layak digunakan. Dengan jumlah butir angket yang terdiri dari 10 pernyataan dengan menggunakan poin perhitungan skala 1, 2, 3, 4, 5 yang secara keseluruhan hasil jika dihitung dari ketiga aspek tersebut adalah 39 yang termasuk dalam kategori relevan.

RUJUKAN

- Januszewski, A. and Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentaries*. New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- McMillan, J.H. and Schumacher, S. (2001). *Research in Education*. New York: Longman, Inc.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. (2011). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sunaryo. (2000). *Membina, Memelihara dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar*. Yogyakarta: Ardana Media