

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PRESENTASI MATA PELAJARAN DASAR KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PUBLIC SPEAKING* SISWA KELAS X SMKN 12 SURABAYA

Gita Bella Pertiwi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

gitabella.19068@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

fajararianto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Bahan ajar merupakan media atau alat di dalam tahapan pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memulai tahapan belajar. Kurangnya sumber belajar dalam pembelajaran menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Media video pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat di tempuh untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik Kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya. (2) untuk menguji keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik Kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya. Metode pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan metode kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran dan tes untuk mengetahui hasil praktik *public speaking* peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data dari angket dan wawancara dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi presentasi termasuk dalam kategori layak dan baik digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil analisis data dari praktik *public speaking* peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil Uji T, dengan nilai $t_{hitung} = 20,696 > t_{tabel} = 2,032$, yang berarti bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dibanding dengan t_{tabel} . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran materi presentasi mata pelajaran dasar komunikasi dapat meningkatkan keterampilan *public speaking* peserta didik kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Sekolah Kejuruan, Video Pembelajaran, Presentasi, *Public Speaking*

ABSTRACT

Teaching materials are media or tools in the learning stages to make it easier for students to start the learning stages. The lack of learning resources in learning causes student learning outcomes to be less than optimal. Learning video media is an alternative that can be used to overcome this problem. The purpose of this study is (1) to determine the feasibility of instructional video media developed for Class X students of Film Production at SMKN 12 Surabaya. (2) to test the effectiveness of the instructional video media developed for Class X students of Film Production at SMKN 12 Surabaya. The method in this research is a qualitative method and a quantitative method. This research is an experimental research with a One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection uses interviews and questionnaires to determine the feasibility of learning video media and tests to find out the results of students' public speaking practice. Based on the results of data analysis from questionnaires and interviews, it can be concluded that the learning video presentation material is included in the appropriate category and is good for use in learning. While the results of data analysis from students public speaking practice show that the development of this learning video can improve learning outcomes. This can be proven by the results of the T test, with the value $t \text{ count} = 20.696 > t \text{ table} = 2.032$, which means that the value of $t \text{ count}$ is greater than $t \text{ table}$. Thus it can be said that media development learning video presentation material for basic communication subjects can improve the public speaking skills of class X Film Production students at SMKN 12 Surabaya.

Keywords : Development, Vocational School, Learning Videos, Presentations, *Public Speaking*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, dunia pendidikan sekarang mengalami perkembangan dengan beberapa jenis pembaharuan yang dimaksudkan agar dapat menaikkan mutu pendidikan. Menurut Setyawati et al. dalam (Subawo, M., & Arbain, A. 2023) Suatu pendidikan disebut bermutu apabila proses belajar mengajar berjalan efektif, dan peserta didik mengalami proses belajar bermakna yang didukung oleh sumber daya yang memadai (manusia, dana, sarana dan prasarana). Mutu pendidikan dalam peningkatannya membutuhkan berbagai terobosan yang baru, sebagai misalnya ialah pengembangan media pembelajaran, pengembangan kurikulum dan juga inovasi model serta tersedianya sarana dan prasarana pendidikan. Hasil belajar siswa dapat dinaikkan dengan cara menciptakan atau menghasilkan proses pembelajaran yang inovatif yang bertujuan mengoptimalkan proses pembelajaran peserta didik. Menurut Susanto dalam (Puspitarani, 2019) menjelaskan tentang hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang membahas aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, guru dituntut memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan dan menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik, sehingga peranan guru dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat penting untuk proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, guru dapat menuntun siswanya agar ikut partisipasi dalam aktivitas pembelajaran dan kemudian gilirannya secara positif mempengaruhi hasil belajar mereka.

Di samping itu perkembangan zaman sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang disebut dengan era informasi. Hal ini dikarenakan proses komunikasi saat ini lebih mudah dilaksanakan karena teknologi juga semakin maju. Tidak mengherankan bahwa setiap individu perlu memiliki berbagai keterampilan dalam pekerjaan mereka, baik *hard skill* maupun *soft skill* (Dunar, 2015). *Hard skill* adalah kemampuan manusia yang biasanya diperoleh melalui serangkaian proses pendidikan formal, baik di sekolah ataupun dalam lembaga pendidikan lainnya. Sedangkan *soft skill* merupakan keterampilan yang diperoleh melalui berbagai pengalaman dan interaksi sosial. *Soft skill* mencakup beberapa hal yaitu kecerdasan emosional serta keterampilan berkomunikasi. Kemampuan ini dibutuhkan hampir di segala bidang dan sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam mencapai suatu tujuan. Namun dalam pengembangan *soft skill*, tidak jarang *soft skill* ini dikembangkan di lembaga pendidikan. Menurut Morreale dalam (Valls-Rates, dkk. 2022) Meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum di lingkungan sekolah berkontribusi untuk memperkuat keefektifan siswa dengan pekerjaan akademik, tetapi juga keterampilan sosial mereka, sehingga memberi mereka hubungan interpersonal yang lebih memuaskan. Kemampuan

berkomunikasi ialah suatu *soft skill* yang wajib dimiliki generasi milenial, termasuk peserta didik yang sedang berproses di sebuah lembaga pendidikan. Dalam pengembangan *soft skill* di sekolah, guru memerlukan sebuah strategi dalam pembelajaran agar *hard skill* dan *soft skill* bisa tumbuh dan berkembang secara bersamaan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 12 Surabaya ini ialah sebagai satu dari berbagai Sekolah Menengah Kejuruan teknologi dan industri yang diekspektasikan dapat mencetak sumber daya manusia yang bermutu dan siap pakai dalam dunia industri. Terdapat banyak mata pelajaran yang dapat mendukung para lulusan yang berkualitas untuk siap terjun ke dunia industri. Mata pelajaran Dasar Ilmu Komunikasi ini ialah sebagai satu dari berbagai mata pelajaran produktif keahlian Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya. Pada hakikatnya mata pelajaran Dasar Ilmu Komunikasi merupakan mata pelajaran yang menjadi pondasi program keahlian Produksi Film sesuai dengan perkembangan dunia kerja. Mata pelajaran Dasar Ilmu Komunikasi materi presentasi memiliki tujuan pembelajaran peserta didik dapat memahami tentang materi presentasi dan menguasai penggunaan teknik presentasi dalam berbagai bidang pekerjaan dengan tepat.

Kegiatan penelitian awal telah dilakukan pada kelas X Produksi Film semester gasal tahun 2022/2023 dengan metode wawancara, dokumentasi dan kuisioner. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data nilai harian yang diperoleh peserta didik, dalam hal ini yang menjadi fokus adalah agar peneliti mengetahui kekurangan atau masalah yang ada pada suatu materi pelajaran di sekolah tersebut. Metode wawancara terbuka dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran Dasar Komunikasi. Fokus wawancara tersebut adalah untuk konfirmasi mengenai model pembelajaran beserta media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Dasar Komunikasi.

Hasil dari dokumentasi menyatakan bahwa nilai dari peserta didik kelas X Produksi Film cenderung baik pada materi Dasar-Dasar Jurnalistik dengan rata-rata nilai 78,3 kemudian pada materi Komunikasi Dua Arah dengan tugas berpresentasi peserta didik mendapatkan nilai dengan rata-rata 73,5. Materi Presentasi menjadi fokus utama peserta didik karena mendapat nilai rata-rata yang cenderung rendah dari nilai lainnya. Wawancara yang peneliti lakukan pada para guru mata pelajaran Dasar Ilmu Komunikasi mendapati beberapa keterangan bahwa metode dan pendekatan yang digun akan oleh guru pengampu adalah model kolaboratif, guru menjelaskan materi dan setelah menjelaskan akan ada tugas untuk peserta didik kerjakan. Kemudian untuk bahan ajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ini adalah menggunakan buku paket.

Pada hasil kuesioner yang telah dibagikan menggunakan platform Google Form kepada peserta didik Kelas X Produksi Film menyatakan bahwa sebanyak 97,1% menyukai mata pelajaran Dasar Komunikasi, rata-rata waktu yang digunakan peserta didik dalam belajar pelajaran Dasar Komunikasi yaitu lebih dari 1 jam, peserta didik lebih memilih belajar bersama tentor pada bimbingan belajar dengan presentase 71,4%, peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan media dengan presentase sebanyak 97,1%, gaya belajar peserta didik cenderung menggunakan visual (penglihatan) dibanding auditori (pendengaran) atau kinestetik (gerakan tubuh), sebanyak 62,9% peserta didik memilih media video untuk media pembelajaran yang memudahkan untuk memahami pembelajaran Dasar Komunikasi, dan peserta didik lebih menyukai jenis penugasan berupa praktek untuk pembelajaran Dasar Komunikasi dibandingkan latihan soal. Hasil dari kuesioner ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan dan menyukai media video pembelajaran untuk membantu dalam belajar, hal tersebut sangat relevan dengan tujuan peneliti dalam memproduksi media video pembelajaran.

Mengacu pernyataan Zein di dalam (Syah, 2019) Sekolah dan guru wajib memahami kesulitan belajar yang siswa alami dengan cara menyediakan beberapa media pembelajaran untuk hasil belajar yang lebih tepat dan baik. Kriteria pemilihan media yang paling penting adalah media yang dikembangkan wajib diselaraskan pada karakteristik materi dan tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, oleh karena itu pemilihan media didasarkan pada karakteristik materi (Prawiradilaga, 2012:198). Pemilihan media ini memiliki keterkaitan hubungan dengan konteks bahwa media didefinisikan dengan unsur atas suatu sistem pendidikan umumnya. Dengan demikian, walaupun isi dan tujuannya diketahui, faktor yang lainnya ialah prosedur penilaian, distribusi waktu dan sumber dayanya, organisasi kelompok belajar, strategi pembelajaran, dan juga karakteristik siswanya (Arif Sadiman, 2003). Berdasarkan tujuan pembelajaran materi presentasi ini membutuhkan gambaran secara jelas mengenai contoh penggunaan teknik presentasi dalam berbagai bidang pekerjaan yang tepat. Dengan mempertimbangkan kriteria pemilihan media yang dilaksanakan para ahli yang memiliki keterkaitan hubungan dengan kebutuhan dalam pembelajaran, dengan demikian media video ini layak dilakukan pengembangan.

Menurut Dina Indriana (2011) Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat berguna bagi guru dan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Mengacu uraian Yusufhadi Miarso (2011), menyebutkan bahwa media pembelajaran didefinisikan dengan seluruh hal yang dipergunakan dalam menyampaikan pesan dengan harapan dapat

menstimulus perasaan, pikiran, keinginan serta perhatiannya yang dapat memicu proses pembelajaran yang terkendali, disengaja dan terarah. Menurut Borman et al. dalam (Wahyuni, dkk. 2021) media pembelajaran memiliki peran yang akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, termasuk dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas dapat dihasilkan pengertian bahwasannya media pembelajaran didefinisikan dengan alat yang dapat memungkinkan terbantunya proses pembelajaran, oleh karenanya makna pesan yang disampaikan tersebut jelas serta tujuan pembelajaran dan pendidikan akan dapat terpenuhi dengan efisien dan efektif.

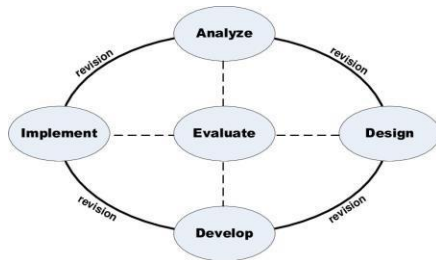
Menurut Novita et al. dalam (Andriyani, et al., 2021) Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan mengkonkretkan pesan atau materi pembelajaran. Selanjutnya dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Dwyer dalam (Oktaviani, 2019), menyebutkan bahwasannya video dapat menangkap 94% yang salurannya akan dapat tersampaikan informasi serta pesannya pada jiwa manusia dengan melalui indera pendengaran dan penglihatan, serta dapat menjadikan orang mengingatkannya sebanyak 50% atas apa yang didengar dan dilihatnya. Pesan yang ditransmisikan juga memberi pengaruh terhadap emosi serta memenuhi hasil cepat yang tidak dipunyainya. Dengan demikian, berdasarkan para kompetensi yang nantinya akan dicapai serta karakteristik materi tersebut, dengan demikian karakteristik media video ini akan dapat dikembangkan untuk dijadikan sebagai pemecahan permasalahan belajar siswa yang dialaminya. Penggunaan media video memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi dengan menggunakan gambar visual yang lebih jelas, menarik dan terkendali untuk pembelajaran yang para peserta didik alami. Dengan bantuan media video materi telah dirancang secara berurutan sedemikian rupa sehingga peserta didik hanya mengamati materi jika terjadi kesulitan atau kesalahpahaman dapat diulang sesuai keinginan dan pembelajaran dapat berlangsung oleh peserta didik secara mandiri.

Mengacu pada uraian latar belakang penelitian yang disajikan tersebut, dengan demikian peneliti berkeinginan mengembangkan media video pembelajaran pada materi presentasi dengan judul penelitian " Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Presentasi Mata Pelajaran Dasar Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan *Public Speaking* Siswa Kelas X SMKN 12 Surabaya" dengan media ini diekspektasikan dapat dijadikan sebagai media belajar serta

berimplikasi positif terhadap prestasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

METODE

Model pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, dimana tahap pengembangan nya terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi) yang dilakukan sebagaimana gambar dibawah ini.



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Subjek uji coba dalam pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya dengan menggunakan desain penelitian *one grup pre-test post-test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes dengan teknik analisis data pada angket validasi ahli menggunakan penilaian *expert judgement*.

Teknik analisis data pada tes praktik *public speaking* peserta didik menggunakan rumus Uji-T *Paired Sample T-Test* untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan terhadap nilai pre-test dan post-test hasil belajar dari sebuah keterampilan *public speaking* peserta didik. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

x_1 = Rata- rata sampel 1

x_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

n_1 = Varians sampel 1

n_2 = Varians sampel 2

Kemudian menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi pada peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media video. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Normal Gain (g)} = \frac{\text{Post Test Score} - \text{Pre Test Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pre Test Score}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah langkah-langkah hasil pengembangan media video pembelajaran materi presentasi:

1. Analisis (Analisis)

Dalam tahapan ini, pengembang menganalisis analisis kebutuhan kemunculan masalah dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui kondisi nyata guru dan peserta didik.

Langkah-langkah analisisnya sebagai berikut:

1) Kondisi Nyata

Kondisi nyata mengarah pada keadaan yang terdapat dilapangan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru di SMK Negeri 12 Surabaya materi presentasi mata pelajaran Dasar Komunikasi kelas X Produksi Film. Dalam kondisi ini peneliti mendapati bahwa (1) nilai dari peserta didik kelas X Produksi Film pada materi Komunikasi Dua Arah dengan tugas berpresentasi peserta didik dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal; (2) Kegiatan pembelajaran metode dan pendekatan yang digunakan guru model kolaboratif; (3) Dari hasil kuisioner yang telah dibagikan peneliti kepada peserta didik menggunakan platform Google Form mendapati bahwa peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan media dengan presentase sebanyak 97,1%, gaya belajar peserta didik cenderung menggunakan visual (penglihatan) dibanding auditori (pendengaran) atau kinestetik (gerakan tubuh), sebanyak 62,9% peserta didik memilih media video untuk media pembelajaran yang memudahkan untuk memahami pembelajaran Dasar Komunikasi, dan peserta didik lebih menyukai jenis penugasan berupa praktek untuk pembelajaran Dasar Komunikasi dibandingkan latihan soal.

2) Kondisi Ideal

Kondisi ideal yang peneliti temukan dilapangan sesuai hasil observasi pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi presentasi yaitu terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

2. Design (Desain)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah berikutnya masuk ke tahap desain seperti berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Memilih dan menetapkan software
- 3) Membuat identifikasi program
- 4) Membuat tujuan program
- 5) Membuat GBIM
- 6) Membuat GBIP
- 7) Membuat Naskah
- 8) Membuat Storyboard
- 9) Menyusun instrumen penilaian media
- 10) Mendesain bahan penyerta

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media video pembelajaran.

a) Produksi Media Video Pembelajaran

Pada tahap ini, desain dari media pembelajaran sesuai dengan desain naskah dan storyboard yang telah kita buat. Kegiatan awal **pra produksi** yang dilakukan dalam memproduksi media yaitu menyiapkan bahan seperti musik, font, aset ilustrasi berupa vector, storyboard video, dan talent. Kemudian saat **produksi** pengambilan gambar melakukan set area shooting seperti pencahayaan, kamera, dan audio yang kondusif, melakukan perekaman video dengan talent sesuai dengan naskah dan storyboard yang telah disiapkan, dan melakukan dubbing suara untuk scene yang perlu diperbaiki. Lanjut tahap **pasca produksi** pengembang menggunakan aplikasi Adobe Premiere, Adobe After Effect untuk editing video seperti melakukan masking & keying video untuk memisahkan talent dengan latar belakang tempat perekaman video, melakukan koreksi warna (color correction) untuk video yang telah di masking, mengganti latar background talent dengan aset yang telah ditentukan. Dan menggunakan aplikasi Adobe Audition untuk meningkatkan kualitas audio dan memperbaiki noise ataupun gema yang mengganggu.

b) Bahan Penyerta

1. Isi bahan penyerta

Berisi tentang identifikasi program, panduan dalam penggunaan media video, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi yang terdapat dalam media video, dan profil pengembang.

2. Desain bahan penyerta

Hasil dari desain bahan penyerta terlampir.

c) Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk menilai apakah produk media yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran atau belum. Dalam hal ini instrumen penilaian angket ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli instrumen penilaian *public speaking* kepada para ahli menggunakan metode *expert judgement*. Dan berikut adalah hasil perhitungan angket uji coba peserta didik diantaranya sebagai berikut :

1. Uji coba perorangan mendapatkan nilai 91,6% dengan kategori **Sangat Baik**
2. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 89,5% dengan kategori **Baik**
3. Uji coba kelompok besar (lapangan) mendapatkan nilai 94,7% dengan kategori **Sangat Baik**

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan media video pembelajaran oleh peserta didik dan untuk mengetahui tingkat efektifitas pada hasil belajar peserta didik kelas X Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya dengan membandingkan *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* selanjutnya diolah dengan menggunakan uji-T.

Paired Samples Test			
		Pair 1 Pretest - Posttest	
Paired Differences	Mean		31,667
	Std. Deviation		9,181
	Std. Error Mean		1,530
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-34,773
		Upper	-28,560
T			20,696
Df			35
Sig. (2-tailed)			,000

Gambar 4. 1 Hasil Paired Sample T-Test SPSS

Berdasarkan taraf signifikansi 5% df pada tabel = 35 dengan nilai $t_{hitung} = 20,696 > t_{tabel} = 2,032$, yang berarti bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dibanding dengan t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Video Pembelajaran Presentasi Mata Pelajaran Dasar Komunikasi Kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah perhitungan menggunakan uji t, dilanjutkan dengan menghitung N-Gain Score untuk mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran.

Descriptive Statistics			
	Ngain_ Score	Ngain_ Persen	Valid N (listwise)
N	36	36	36
Minimum	,33	33,33	
Maximum	,92	91,67	
Mean	,6583	65,8317	
Std. Deviation	,14014	14,0141	

Gambar 4. 2 Hasil perhitungan N-Gain Score

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber Hake. R,R, 1999

Berdasarkan perhitungan N-Gain Score menunjukkan bahwa total score n-gain mendapat **65%**. Berdasarkan pada kategori tafsiran efektivitasnya media yang dipakai sebagai treatment pada peserta didik berada pada kategori **cukup efektif**.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini sudah dilakukan pada setiap tahapan dalam pengembangan ADDIE guna

memperbaiki dan menghasilkan produk media yang lebih baik digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media video pembelajaran materi presentasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik berupa keterampilan public speaking Kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya diperoleh kesimpulan:

1. Media video pembelajaran materi presentasi layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian kelayakan pada media video pembelajaran materi presentasi dengan ahli materi diperoleh presentase sangat baik, dengan ahli media diperoleh hasil presentase sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh hasil presentase sangat baik, dan ahli instrumen penilaian tes diperoleh hasil presentase sangat baik. Pada uji coba perorangan mendapatkan hasil presentase sangat baik, pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil presentase baik, dan pada uji coba lapangan mendapatkan hasil presentase sangat baik. Berdasarkan kriteria pada Riduan (2013: 15), maka hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi presentasi untuk meningkatkan keterampilan public speaking peserta didik Kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya termasuk kriteria sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Media video pembelajaran materi presentasi terbukti cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan public speaking. Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan taraf signifikansi 5% df pada tabel = 35 dengan nilai $t_{hitung} = 20,696 > t_{tabel} = 2,032$, yang berarti bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dibanding dengan t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Video Pembelajaran Presentasi Mata Pelajaran Dasar Komunikasi Kelas X Produksi Film di SMKN 12 Surabaya efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat dari hasil penelitian ini.

1. Saran Pemanfaatan Produk
Pengembangan media video pembelajaran materi presentasi diharapkan:
a. Bagi Pendidik

1) Pendidik dapat menggunakan media ini ketika peserta didik mempelajari dasar komunikasi materi presentasi.

2) Pendidik dapat menayangkan media video pembelajaran hingga menit ke 08.17. Kemudian di sela dengan pertanyaan dari pendidik untuk peserta didik menganalisis problem yang ada didalam media video pembelajaran.

3) Pendidik dapat menggunakan media video pembelajaran ini menggunakan laptop dan diyangkan menggunakan LCD proyektor di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

1) Peserta didik dapat menggunakan media video pembelajaran menggunakan gawai atau laptop.

2) Peserta didik dapat mengakses melalui tautan yang sudah tersedia.

c. Bagi Sekolah

1) Media video pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai wadah sarana pembelajaran yang dapat digunakan pada jurusan Produksi Film mata pelajaran dasar komunikasi materi presentasi.

2. Saran Penyebaran Produk

Pengembangan media video materi presentasi ini hanya digunakan untuk kelas X Produksi Film SMKN 12 Surabaya. Jika ingin digunakan lebih lanjut untuk desiminasi oleh sekolah lain, maka harus dikaji kembali, terutama pada analisis kebutuhannya, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik peserta didik, serta waktu belajar, sehingga nanti nya media ini benar-benar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Ada beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

a. Materi yang ada dalam video tersebut sebaiknya lebih diperjelas lagi. Bisa mencari dari sumber pustaka lain yang baru dan yang lebih jelas serta meyakinkan.

b. Perlu dikembangkan lagi pada materi yang lain, sehingga media pembelajaran yang ada lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 24.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). *Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats contain in IPA subjects on 6th-grade*. Journal of Education Technology, 5(1), 37-47.
- Arham, Uliya Ulil, and Kusumawati Dwiningsih, (2016). *"Keefektifan multimedia interaktif berbasis blended learning untuk*

meningkatkan hasil belajar siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 4.2.

- Azizah, S. N., Nandiyanto, A. B. D., Wulandary, V., & Irawan, A. R. (2022). Implementation of video learning media in Islamic Religious Education subjects for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 91-96.
- Daryanto, J. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Dunar, H. (2015). *My public speaking*. Gramedia Pustaka Utama
- Eko Setiawan, Marzuki dan Siti Hadijah (2014) "Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas Va Sekolah Dasar" h.2
- Fechera, B., Somantri, M., & Hamik, D. L. (2012). *Desain dan Implementasi media video prinsip-prinsip alat ukur listrik dan elektronika*. *Invotec*, 8(2).
- Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.
- Irvani, A. I., & Warliani, R. (2022). *Development of Physics Demonstration Videos on Youtube (PDVY) as Physics Learning Media*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 18(1), 1-12.
- Januszewski, A. & Molenda, M. (Eds.). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. London & New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Karyaningsih, Ponco Dewi. "Ilmu komunikasi." Yogyakarta: Samudra Biru (2018).
- Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 458.
- Mu'min, S. A. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 6(1), 89-99.
- Musfiquon, H. M. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Molenda, M. (2008). Historical Foundation, dalam Michael Sectors et al. (Eds.) *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 3rd Edition. London & New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Prihatiningsih, W., Setiadarma, A., & Maliki, M. (2022). *Pelatihan dan Implementasi Public Speaking di Kalangan Siswa SMA*. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 6(2), 183-192.
- Puspitarini, Y. D., & Akhyar, M. (2019). *Development of video media based on PowToon in social sciences*. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198-205.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Rao, P. S. (2019). The importance of speaking skills in English classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ)*, 2(2), 6-18.
- Rusman, D.K. & Cepi, R. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Salma Prawiradilaga, D. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief, dkk. (2003). *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *English Learning Curriculum In Junior High*. 8(3), 2–9.
- Subawo, M., & Arbain, A. (2023). *Improving Student Mathematics Learning Outcomes With The Learning Model Cycle 5e Class VII*. *JME (Journal of Mathematics Education)*, 8(1), 66-75.
- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Valls-Ratés, İ., Niebuhr, O., & Prieto, P. (2022, May). Unguided VR public-speaking training enhances your confidence-but does not improve your intonation. In *Proc. 11th International Conference of Speech Prosody, Lisbon, Portugal* (pp. 1-5).
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). *the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill*. *Pustakailmu*. Id, 7(3), 1-9.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.