

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO/RADIO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DI PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO/RADIO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DI PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Tami Sedlakova

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
tami.21045@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampaknya adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan inovatif. Di Universitas Negeri Surabaya, mahasiswa pada Program Studi Teknologi Pendidikan menghadapi tantangan dalam memahami materi penulisan naskah audio pada mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini mengembangkan media video interaktif menggunakan platform Quizizz, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis naskah audio. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*, untuk merancang dan menguji kelayakan serta efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi materi, media, dan SAP oleh ahli mencapai skor rata-rata 100% dan skor kelayakan mahasiswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 93,3%. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah mahasiswa, dengan skor rata-rata pre-test sebesar 48,73 dan post-test sebesar 87,50. Analisis N-Gain menghasilkan skor 0,76, yang masuk dalam kategori tinggi, serta uji Wilcoxon menunjukkan nilai p-value 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio.

Kata Kunci: Keterampilan Mahasiswa, Media Audio/Radio, Model ADDIE, Penulisan Naskah, Pengembangan Pembelajaran.

Abstract

The development of information technology has impacted various aspects of life, including education. One of its effects is the utilization of more interactive and innovative technology-based learning media. At the State University of Surabaya, students in the Educational Technology program face challenges in understanding the scriptwriting material in the course of Audio Radio Media Development. To address this issue, this research developed an interactive video media using the Quizizz platform, aimed at improving students' scriptwriting skills. This study employs the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, to design and assess the feasibility and effectiveness of the media. The research results show that the developed interactive video media is feasible to use in learning, with validation results for the content, media, and SAP by experts achieving an average score of 100%, and the feasibility score from the small group trial reaching 93.3%. The use of this media proved effective in improving students' scriptwriting skills, with an average pre-test score of 48.73 and a post-test score of 87.50. The N-Gain analysis resulted in a score of 0.76, which falls into the high category, and the Wilcoxon test showed a p-value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between the pre-test and post-test scores. Therefore, it can be concluded that the interactive video media is effective in enhancing students' scriptwriting skills in the Audio Radio Media Development course.

Keywords: Student Skills, Audio/Radio Media, ADDIE Model, Scriptwriting, Learning Development.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah perspektif banyak sektor, termasuk sektor pendidikan. Kemajuan teknologi ini memberikan kemudahan dan mempengaruhi aktivitas organisasi, mendorong mereka untuk beradaptasi agar tetap relevan dan meningkatkan kinerjanya. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi berperan penting dalam pengelolaan sistem informasi, memungkinkan informasi yang cepat, akurat, dan relevan untuk mendukung kebutuhan belajar. Salah satu dampaknya adalah munculnya inovasi dalam media pembelajaran, yang berfungsi untuk memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi dan merangsang perhatian serta motivasi siswa agar proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Meskipun penggunaan media pembelajaran telah berkembang pesat, masih ada tantangan yang perlu diatasi, seperti pemilihan sumber daya yang sesuai, manajemen lingkungan pembelajaran, dan metode pengajaran yang digunakan. Media pembelajaran terdiri dari berbagai alat, baik fisik maupun digital, yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Gagne dan Briggs (1975), media pembelajaran seperti buku, film, slide, dan komputer berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada siswa. Meskipun negara-negara seperti Finlandia telah mengadopsi teknologi interaktif dalam pendidikan, tantangan tetap ada dalam pemilihan media yang tepat untuk diterapkan di banyak tempat.

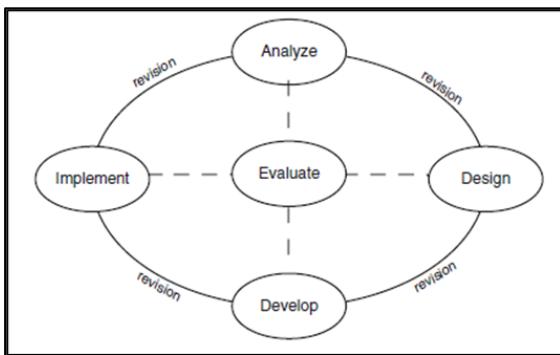
Di Universitas Negeri Surabaya, mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengikuti mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio pada semester 3, yang sangat penting dalam membentuk keterampilan mahasiswa di bidang Teknologi Pendidikan. Mata kuliah ini mengajarkan berbagai aspek terkait pengembangan media audio, termasuk penulisan naskah audio dan teknik produksi. Meskipun demikian, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi penulisan naskah audio. Faktor utama yang menghambat adalah pemahaman yang masih bersifat konseptual, yang mengurangi keterampilan praktis mereka. Diperlukan solusi berupa media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami, seperti penggunaan video interaktif. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya di Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Untuk itu, dilakukannya penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO/RADIO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DI PRODI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang merupakan pendekatan generatif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Tahap pertama, *Analyze* (Menganalisa), mencakup analisis menyeluruh terhadap kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta lingkungan belajar. Tahap ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan dan merencanakan strategi pembelajaran yang sesuai. Pada tahap *Design* (Merancang), hasil analisis digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang mencakup penentuan tujuan pembelajaran, metode pengajaran, materi yang akan disampaikan, serta struktur dan format pembelajaran. Hal ini mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan ketersediaan teknologi yang dapat digunakan. Selanjutnya, tahap *Develop* (Mengembangkan) berfokus pada pembuatan materi pembelajaran, pengembangan konten, pembuatan media pembelajaran, dan persiapan evaluasi. Tahap ini juga melibatkan pengujian materi untuk memastikan kesesuaianya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap *Implement* (Implementasi), media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam kelas untuk melihat sejauh mana kesesuaianya dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Evaluasi dalam tahap ini memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan keterampilan atau pencapaian pembelajaran peserta didik. Tahap terakhir, *Evaluate* (Mengevaluasi), bertujuan untuk menilai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap efektivitas materi, strategi, dan respon peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE oleh Branch (2010)

Prosedur penelitian pengembangan media video interaktif pada mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio di Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya mengikuti lima tahap model ADDIE. Pada tahap Analyze, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran, menganalisis kebutuhan, kompetensi peserta didik, serta karakteristik peserta didik dan materi. Pada tahap Design, peneliti merancang produk pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang telah dianalisis, dengan mempertimbangkan sasaran media, kesesuaian materi, dan evaluasi. Tahap Development melibatkan pengembangan media sesuai dengan temuan analisis kebutuhan dan perancangan yang telah dilakukan, serta pembuatan bahan pembelajaran yang dibutuhkan.

Dalam tahap Implement, media yang telah dikembangkan diuji coba di ruang kelas untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis naskah audio. Hasil uji coba ini akan menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyesuaian media. Data yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa akan dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode pengumpulan data meliputi wawancara dengan dosen, angket untuk mahasiswa dan ahli, serta observasi langsung selama implementasi. Proses pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang valid dan dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dari angket yang telah dikumpulkan dari subjek uji coba, meliputi ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Peneliti akan mengolah centangan pad akolom dengan acuan bobot yang telah ditetapkan dengan rumus berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Jumlah presentasi

f : frekuensi jawaban "ya" dan "tidak"

N : jumlah responden

Rentang persentase dalam kriteria penilaian digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai arti dari hasil persentase yang telah dihitung, seperti yang dijelaskan berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Data Angket

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
65%-74%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
55%-64%	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
0%-54%	Sangat kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Dalam penelitian ini, digunakan desain one group pretest-posttest untuk menguji keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran. Pengujian dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) pemberian perlakuan berupa media video interaktif. Untuk menganalisis data, dilakukan uji normalitas untuk memastikan distribusi data, uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon untuk menguji perbedaan antara pre-test dan post-test, serta uji Normalized Gain Score (N-Gain) untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil N-Gain dikategorikan menjadi rendah, sedang, atau tinggi, dengan kriteria efektivitas yang didasarkan pada persentase peningkatan nilai. Selain itu, penilaian naskah audio mahasiswa dilakukan menggunakan rubrik yang menilai aspek-aspek seperti ketepatan format, urutan penulisan, akurasi sasaran audiens, penggunaan istilah teknis, dan kejelasan bahasa. Hasil penilaian ini dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif, dengan menghitung nilai rata-rata dan skor peningkatan keterampilan menggunakan gain score. Pendekatan kombinasi kuantitatif dan kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk menilai efektivitas media video interaktif secara komprehensif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis naskah audio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan memaparkan perolehan dari pengembangan media video interaktif dan hasil tahapan-tahapan dari model pengembangan ADDIE yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjelasan bentuk uraian dalam pengembangan video pembelajaran berbasis interaktif berdasarkan model pengembangan ADDIE:

1. Tahapan *Analyze* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE, peneliti melakukan observasi untuk memantau dan mengamati jalannya proses pembelajaran mata kuliah media audio radio pada kelas 2023B S1 Teknologi Pendidikan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi mahasiswa serta mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran yang ada. Berdasarkan wawancara dengan dosen mata kuliah, ditemukan bahwa banyak mahasiswa kesulitan dalam membuat naskah program radio. Mereka tidak hanya kekurangan keterampilan teknis, tetapi juga kurang pemahaman tentang prinsip dan elemen penulisan untuk media audio. Mayoritas mahasiswa hanya memahami penulisan naskah secara umum tanpa mengetahui cara menyusun pesan naskah yang efektif dan sesuai dengan karakteristik media audio. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengalaman mahasiswa dalam mengonsumsi dan menganalisis program audio, sehingga mereka kesulitan menerjemahkan gagasan menjadi format audio yang komunikatif dan menarik.

Kondisi yang diharapkan adalah tercapainya kemampuan mahasiswa dalam menulis naskah audio radio secara lebih mendalam dan sesuai dengan standar yang diharapkan. Pengembangan video pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengatasi kendala yang ada dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti smartphone dan laptop, untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien. Melalui video interaktif, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi yang luas dan berbobot, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam penulisan naskah audio radio. Dalam analisis kompetensi, mahasiswa diharapkan dapat mendeskripsikan pengembangan media audio radio dan memahami posisinya dalam teknologi pembelajaran. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Angkatan 23B dengan usia 19-20 tahun, yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan akses mudah ke internet melalui Wi-Fi di lingkungan kampus. Sedangkan analisis materi fokus pada penyusunan bahan ajar yang diperlukan untuk mendukung kelengkapan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

2. Tahapan *Design* (Desain)

a. Merumuskan Garis Besar Isi Program

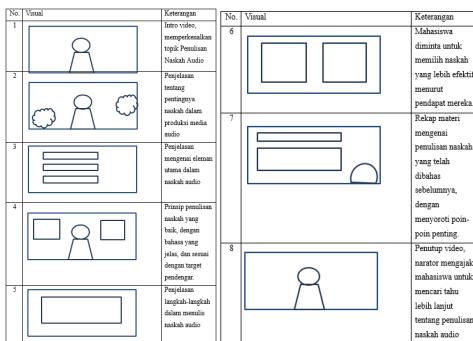
Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Angkatan 23B Universitas Negeri Surabaya untuk menggunakan video pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterampilan penulisan naskah audio radio dengan mudah, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Melalui penerapan media video pembelajaran interaktif, mahasiswa diharapkan dapat menguasai beberapa kemampuan, seperti menentukan sifat mendasar dari format uraian program audio, mengurutkan urutan proses penulisan naskah audio dengan tepat, menganalisis kebenaran atau kesalahan dari contoh naskah yang diberikan, dan memaparkan komponen format naskah program audio.

Materi yang disajikan dalam video mencakup pengertian dan fungsi naskah audio, struktur dan format naskah audio, langkah-langkah menulis naskah audio, serta prinsip dan kriteria penulisan naskah audio. Sub-materi yang dibahas antara lain definisi dan fungsi naskah dalam produksi audio, unsur-unsur dalam naskah audio seperti nama karakter/narator, dialog, petunjuk suara, efek suara, dan musik, serta contoh format penulisan naskah audio. Selain itu, mahasiswa juga akan diajarkan langkah-langkah dalam menulis naskah audio, seperti menentukan topik, melakukan riset pendengar, merumuskan tujuan, menentukan materi, dan menulis draft, serta prinsip-prinsip penting dalam penulisan naskah audio, seperti penggunaan bahasa yang jelas, alur yang mengalir, dan keselarasan antara narasi, efek suara, dan musik.

b. Desain Pembelajaran

Pada tahapan ini, peneliti melakukan perencanaan dalam menerapkan media video pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar mengajar yang akan menggunakan media video pembelajaran. Desain pembelajaran yang telah disusun dapat ditemukan di lampiran.

c. Pembuatan Storyboard



Gambar 2. Storyboard

d. Pra-Produksi

Tahapan pengembangan media video interaktif dimulai dengan mempersiapkan kelengkapan peralatan yang diperlukan, yaitu kamera mirrorless, tripod, mikrofon, laptop, serta software editing seperti CapCut for PC, Davinci Resolve, Canva Pro, Pexels, dan Quizizz. Setelah semua peralatan tersedia, langkah berikutnya adalah memproduksi media video interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3. Tahapan Development (Pengembangan)

Pada langkah ini, merupakan dimana pembuatan produk dimulai. Peneliti menyiapkan materi dan bahan yang akan dimasukkan ke dalam video untuk tahap penyuntingan (*editing*). Meski hal ini merupakan tahapan awal dalam pengembangan, namun produk disusun dengan tertata dan lengkap:

a. Desain Produksi

Tahapan desain produksi media video interaktif dimulai dengan tahap produksi, di mana peneliti menyunting video sesuai dengan storyboard menggunakan aplikasi CapCut for PC untuk menggabungkan elemen teks, animasi, motion graphic, dan audio. Setelah itu, tahap pasca produksi dilakukan dengan menggabungkan scene yang telah dibuat menggunakan aplikasi DaVinci Resolve untuk offline editing, termasuk color grading dan pengurutan isi video. Akhirnya, video diekspor dengan durasi sekitar 2 menit dalam format .mp4.

b. Validasi Oleh Ahli

Pada tahap validasi, peneliti melakukan dua proses untuk menguji kelayakan media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Pertama, validasi ahli materi dilakukan untuk menguji kesesuaian materi yang disajikan dalam video, menggunakan instrumen wawancara terstruktur yang diisi dengan tanda centang dan saran perbaikan.

Ahli materi yang dipilih adalah dosen pengampu mata kuliah pengembangan media audio/radio, yang dilakukan pada 10 Desember 2024. Kedua, validasi ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media video tersebut, dengan instrumen serupa yang digunakan untuk memberikan tanda centang dan catatan saran. Ahli media yang dipilih adalah tenaga ahli pengembang media dengan kualifikasi minimal lulusan S2 Teknologi Pendidikan, yang juga dilaksanakan pada tanggal yang sama.

c. Melakukan Revisi Formatif

Hasil revisi materi dan media berdasarkan feedback dari ahli materi dan media. Revisi materi mencakup penyesuaian agar materi lebih fokus pada dasar penulisan naskah program audio, penambahan judul penulisan naskah audio radio selama 5 detik, penambahan tujuan media, serta penambahan nama pembimbing di depan video. Sementara itu, revisi media meliputi pengurangan durasi video dari 5 menit menjadi 3 menit 38 detik untuk menjaga minat audiens, penambahan elemen dinamis pada video agar lebih menarik, serta penambahan musik pembuka dan penutup. Setelah melakukan perbaikan pada isi media dan modul ajar, peneliti melanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas soal yang digunakan dalam pre-test dan post-test untuk menilai validitas instrumen soal.

Pada tahap uji validitas, dilakukan pengujian terhadap 8 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi penulisan naskah program audio. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item soal memiliki korelasi lebih tinggi daripada nilai r tabel, yaitu 0,361, yang mengindikasikan bahwa semua item soal valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,768, yang lebih besar dari 0,70, menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan reliabel dan dapat diandalkan untuk mengumpulkan data penelitian yang valid dan akurat.

4. Tahapan Implementation (Implementasi)

a. Mempersiapkan Dosen

Selama tahap evaluasi, ahli materi Pada tahapan ini, peneliti mempersiapkan mahasiswa Serta memberikan instruksi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yang dibuat.

b. Mempersiapkan Peserta Didik

Peneliti mempersiapkan peserta didik, yaitu 37 mahasiswa aktif dari kelas 2023B S1 Teknologi Pendidikan, dengan menjelaskan tujuan penelitian dan aturan main yang berlaku. Prosedur penelitian dimulai dengan perkenalan selama 15 menit, dilanjutkan dengan pre-test selama 20 menit untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa. Setelah pre-test, mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan bimbingan dan video interaktif sebagai sumber belajar tambahan. Pembelajaran ditutup dengan post-test selama 15 menit untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik.

5. Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

a. Menentukan Kriteria Evaluasi

Pada tahapan ini peneliti menentukan kriteria evaluasi yang akan digunakan, evaluasi terkait dengan kelayakan menggunakan kriteria penilaian.

b. Menentukan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan pada penelitian pengembangan media video interaktif ini adalah dengan uji tes dan instrument evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti. Uji tes dilakukan dengan memberikan pre-test yang berisi butir soal sebanyak 8 mengenai materi penulisan naskah mendasar.

c. Pelaksanaan Penilaian

Penilaian terhadap media video interaktif diselenggarakan dalam 2 fase, yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada setiap tahap development, dimulai dari perancangan hingga produk media terbentuk dan melibatkan proses validasi serta uji coba untuk menilai kelayakan media tersebut.

Sementara penilaian sumatif dilaksanakan dengan mengimplementasikan media video interaktif dalam proses pembelajaran, yang melibatkan pemberian pre-test dan post-test yang berisikan pertanyaan mengenai materi penulisan naskah mendasar.

Pembahasan

Hasil validasi materi dan media video interaktif menunjukkan bahwa semua aspek yang dievaluasi mendapatkan skor maksimal, dengan persentase nilai mencapai 100%. Untuk validasi materi, aspek seperti kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik semuanya mendapat nilai sempurna, sehingga materi dianggap sangat layak untuk digunakan dalam video interaktif. Begitu juga

dengan validasi media yang mencakup elemen-elemen seperti pengemasan video yang menarik, kesesuaian musik pengiring, durasi video yang sesuai, dan kualitas visual serta audio yang baik, yang semuanya mendapatkan skor maksimal, menjadikan media ini juga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, SAP (Satuan Acara Pembelajaran) yang telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran juga mendapat skor tinggi, dengan beberapa aspek seperti kejelasan tujuan pembelajaran dan pemilihan materi yang sesuai mendapat sedikit revisi namun tetap berada dalam kategori layak.

Pada tahap uji coba kelompok kecil, evaluasi menghasilkan skor 93,3%, yang tergolong sangat layak. Kemudian, untuk mengukur efektivitas, dilakukan uji pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor rata-rata pre-test sebesar 48,73 dan post-test 87,50. Uji Wilcoxon membuktikan bahwa penerapan media video interaktif berpengaruh positif terhadap keterampilan mahasiswa dalam menulis naskah audio, dengan p-value yang sangat signifikan (0,000). Berdasarkan perhitungan Normalized Gain Score (N-Gain), rata-rata N-Gain sebesar 0,76 menunjukkan peningkatan keterampilan yang tinggi, dengan persentase efektivitas mencapai 76%, yang dianggap sangat efektif. Penilaian naskah audio oleh mahasiswa setelah menggunakan media video interaktif menunjukkan peningkatan yang jelas dalam keterampilan mereka dalam menulis naskah sesuai dengan kaidah program audio, yang mencakup penggunaan istilah teknis, bahasa yang jelas, dan kreativitas dalam penyampaian pesan.

Terkait hasil uji validasi dari para ahli dan serangkaian proses uji coba mulai dari uji coba perorangan hingga kelompok besar adalah sebagai berikut:

1. Naskah dengan judul "Penerang di Tengah Keterasingan" menggunakan format drama untuk menyampaikan pesan pendidikan di daerah pelosok. Berdasarkan penilaian rubrik, Cindy berhasil mencapai nilai maksimal 95,83% dengan hasil yang sangat baik dalam aspek ketepatan format naskah, kesesuaian urutan penulisan, pemilihan sasaran audiens, penggunaan istilah teknis, kejelasan bahasa, serta kreativitas dalam penyampaian pesan.
2. Shafira menulis naskah berjudul "Membangun Jembatan untuk Hubungan Berkualitas" dengan format narasi, mengangkat tema hubungan sosial. Hasil penilaian menunjukkan nilai 95,83% dengan skor maksimal pada aspek format naskah, urutan penulisan, pemilihan sasaran audiens, penggunaan istilah teknis, dan kejelasan bahasa, serta skor yang baik pada kreativitas dalam penyampaian pesan.

3. Rizky menyusun naskah dalam format feature berjudul "Melek Literasi Finansial di Masa Muda", mengedukasi pendengar melalui diskusi dengan narasumber. Penilaian terhadap naskah Rizky menghasilkan nilai 95,83% dengan performa sangat baik dalam format naskah, urutan penulisan, pemilihan sasaran audiens, penggunaan istilah teknis, dan kejelasan bahasa, serta skor yang solid pada kreativitas dalam penyampaian pesan.
4. Cintana menulis naskah berjudul "Pola Hidup Sehat" dalam bentuk drama anak, dengan target audiens usia muda dan bahasa yang ringan serta edukatif. Hasil penilaian juga mencapai 95,83% dengan pencapaian maksimal pada aspek-aspek seperti ketepatan format naskah, urutan penulisan, pemilihan sasaran audiens, penggunaan istilah teknis, dan kejelasan bahasa, serta kreativitas dalam penyampaian pesan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan untuk mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio di Universitas Negeri Surabaya telah terbukti layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kelayakan media ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran yang menunjukkan skor tinggi, yakni 100% untuk ahli materi dan ahli media, serta 90% untuk SAP. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 93,3%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan, dengan penilaian yang mencakup kesesuaian isi, penyajian, tampilan visual, dan karakteristik peserta didik.

Kefektifan media video interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah mahasiswa juga terbukti signifikan. Berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test, terdapat peningkatan rata-rata skor dari 65,00 menjadi 82,50, dengan skor N-Gain sebesar 0,76 yang menunjukkan kategori tinggi. Hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Selain itu, penilaian kualitas naskah mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam struktur naskah, penggunaan unsur audio, dan kreativitas dalam penyampaian pesan. Oleh karena itu, media video interaktif tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah mahasiswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil Analisa serta pembahasan mengenai media video interaktif yang telah dikembangkan dan diterapkan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Dengan mengikuti lima tahapan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate), proses pengembangan media video interaktif terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam penulisan naskah audio dalam mata kuliah Pengembangan Media Audio Radio.
2. Video interaktif yang dikembangkan menggunakan Quizizz memungkinkan mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan 23B untuk berinteraksi secara langsung video dengan memilih opsi yang disediakan oleh video pada titik durasi tertentu. Hal ini meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menyerap materi dengan cara proaktif
3. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori "layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil uji coba kelompok kecil yang memberikan hasil media dalam kategori "layak".
4. Keterampilan menulis naskah mahasiswa ditingkatkan dengan media video interaktif, seperti yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain dalam kategori sedang hingga tinggi dan hasil uji statistik Wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Saran

1. Saran Pemanfaatan
Media video interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis naskah ini dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa dengan cara mengaksesnya secara mandiri melalui link <https://quizizz.com/admin/quiz/681c9737e871a9e08fb8891c> sebagai media untuk mendalami keterampilan penulisan naskah dengan lebih menarik dan fleksibel. Media ini juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matakuliah pengembangan media audio radio di dalam kelas oleh dosen dan mahasiswa sebagai media alat bantu pembelajaran
2. Saran Diseminasi (Penyebaran)
Penelitian ini mengembangkan produk berbentuk media video interaktif yang dapat disebarluaskan untuk umum. Selain itu, media video interaktif ini dapat diakses melalui akun Quizizz dan youtube pribadi pengembang. Hal ini memungkinkan pencarian dan belajar kapan pun dan di mana pun
3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pengembangan lebih lanjut dari media video interaktif ini dalam hal konten, agar materi yang disampaikan mencakup semua fase produksi audio, seperti perencanaan program, metode pengambilan suara, dan dasar-dasar penyuntingan audio. Dengan saran untuk meningkatkan pengalaman belajar, selanjutnya dapat menambahkan fitur tambahan yang lebih variatif seperti kuis adaptif atau simulasi interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- “AECT Definition – Association for Educational Communications and Technology.” Accessed April 17, 2025 <https://aect.org/aect/about/aect-definition>.
- Jakarta: Rineka Cipta
- Alten, S. R. (2013). *Audio in Media* (9th ed.). Wadsworth.
- Arifin, & Nurdyansyah. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. UMSIDA Press.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. (A. Rahman, Ed.) (Edisi Revi). Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. GAVA Media.
- Griffey, J. (2019). *Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice* (1st ed.). Routledge.
- Rafles, R., Riswandi, R., Nur wahidin, M., Herpratiwi, H., & Yulianti, D. (2023). Efektifitas desain pelatihan model ADDIE untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Minggu. *Media Bina Ilmiah*, 17(7), 1327-1336.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press.
- Januszewski, A. (2010). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Kamil, M. H. F. M., Abidin, I. S. Z., & Osman, F. F. (2020). Design process: 2D interactive video animation development for cosmetic awareness among women. *Journal of Critical Reviews*, 7(8), 891-894.
- Kemp, J. E. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper and Row.
- Khoiron, M., & Wahyuningtyas, N. (2020). Revitalization of Social Studies Education: A Developmental Study Based on Dick and Carey Instructional Design. *International Conference on Social Studies and Environmental Issue (ICOSSEI 2019)*, 404, 37–42.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Perkasa.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2012). *Instructional Tecjnology: The Definition and Domains of The Field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Subagya, Y. (2010). *Paradigma Pedagogi Reflektif: Mendampingi Peserta Didik Menjadi Cerdas dan Berkarakter*. Kanisius.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Uyanto, S.S., (2009), Pedoman Analisis Data dengan SPSS, Edisi 3, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Zulela, M. S., Siregar, Y. E. Y., Rachmadtullah, R., & Warhdani, P. A. (2017). Keterampilan menulis narasi melalui pendekatan konstruktivisme di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112-123.