

Pengembangan Video Pembelajaran Materi Retorika Pada Mata Kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan *Public Speaking* Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Ahmad Satrio Pringgodani Pramono Putro

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ahmad.21030@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

khusnulhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi retorika dalam mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Keterampilan *public speaking* menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki mahasiswa dalam menghadapi tantangan akademik dan profesional. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi retorika secara efektif melalui metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) versi Branch. Langkah-langkah pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan konten dan media, pengembangan produk video, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi melalui validasi dan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, sedangkan uji coba mencakup uji perseorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan untuk menilai pengaruh media video terhadap mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan dinilai sangat layak dari segi isi, tampilan, dan kesesuaian pembelajaran. Uji keefektifan dilakukan dengan desain *pre-test* dan *post-test* terhadap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan video. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan *public speaking* mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, media video pembelajaran ini efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran materi retorika dan dapat dijadikan alternatif media yang relevan dan menarik bagi mahasiswa.

Kata kunci: Pengembangan Media, Video Pembelajaran, Retorika, Keterampilan *Public Speaking*, ADDIE.

Abstract

This study focuses on the development of an instructional video on rhetoric, intended for the Communication and Instructional Message Design course, with the goal of enhancing public speaking skills among undergraduate students in the Educational Technology program at Universitas Negeri Surabaya. Public speaking is a crucial competency for students as they prepare for academic and professional environments. However, initial observations reveal that many students find it challenging to grasp rhetoric concepts when taught through conventional methods. To address this issue, the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) as adapted by Branch was employed in the development process. The stages included a needs analysis, designing content and media, producing the video, implementing it in a learning context, and evaluating its effectiveness. Validation was carried out by subject matter experts, media specialists, and instructional designers. In addition, user testing was conducted through individual and small group trials. The validation outcomes confirmed that the video was highly appropriate in terms of content, presentation, and instructional value. A pre-test post-test method was used to assess the effectiveness of the video, and the results showed a significant improvement in students' public speaking performance after using the media. In summary, the developed instructional video is both effective and engaging, and it offers a promising alternative for delivering rhetoric content in higher education settings.

Keywords: Instructional Media Development, Educational Video, Rhetoric, Public Speaking, ADDIE Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Pasal 1 Ayat 1, yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan proses yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong mahasiswa aktif dalam mengembangkan potensinya. Tujuan pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, penguatan moral, serta pengembangan keterampilan sosial agar individu mampu berperan secara positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Seiring perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi dalam metode dan media pembelajaran guna menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan adaptif (Hobbs, 2020). Dalam era pembelajaran modern, teknologi memainkan peran yang semakin penting, termasuk dalam pemanfaatan video sebagai salah satu media pembelajaran. Video pembelajaran menyajikan informasi secara audio-visual, sehingga mampu menarik perhatian dan membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih efektif (Sadiman, 2010).

Dalam Program Studi Teknologi Pendidikan, salah satu mata kuliah yang berperan penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi adalah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran. Mata kuliah ini mencakup berbagai konsep komunikasi, salah satunya adalah retorika, yang berperan penting dalam pembentukan kemampuan berbicara di depan umum atau *public speaking*.

Retorika adalah seni berbicara yang meyakinkan dan efektif, serta menjadi fondasi dalam keterampilan komunikasi lisan (Anderson & Krathwohl, 2017). *Public speaking* merupakan bentuk konkret dari penerapan retorika, yang sangat diperlukan dalam dunia akademik maupun profesional. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi retorika karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif.

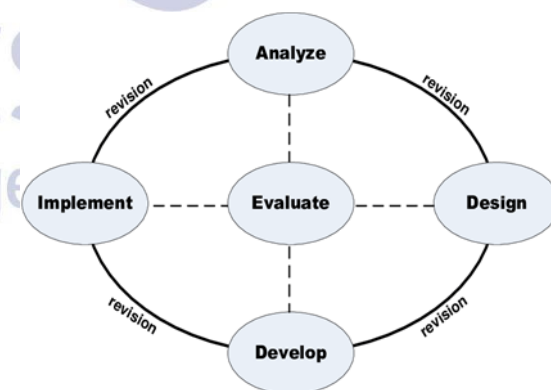
Kemampuan *public speaking* tidak cukup hanya dipahami secara teori, tetapi juga memerlukan latihan praktis yang berkelanjutan serta dukungan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan video sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan melalui visualisasi, narasi, dan simulasi interaktif. Dengan pendekatan tersebut, mahasiswa dapat lebih mudah memahami konsep retorika secara mendalam dan efektif (Joenaiddy, 2019).

Salah satu tantangan yang kerap dihadapi dalam proses pembelajaran adalah ketidakseimbangan antara jumlah tenaga pengajar dan jumlah mahasiswa yang terus bertambah. Kondisi ini berdampak pada minimnya interaksi antara dosen dan mahasiswa, sehingga efektivitas pembelajaran pun menurun. Untuk mengatasi hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa video menjadi alternatif yang tepat, karena dapat digunakan secara fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri bagi mahasiswa.

Penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dan berdasarkan kebutuhan pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keterampilan *public speaking* mahasiswa, khususnya dalam materi retorika. Video pembelajaran ini juga dapat mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi yang kompleks, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari pendekatan yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis sekaligus fleksibel dalam proses pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap dalam model ADDIE memberikan panduan yang jelas bagi peneliti dalam merancang, membuat, dan mengevaluasi media video pembelajaran secara menyeluruh dan terstruktur.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE (Endang Multiyaningsih, 2012)

Model ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang efektif. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam penerapannya, setiap tahapan memiliki langkah-langkah terperinci yang saling

berkaitan dan berfungsi sebagai panduan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Branch (2009) mengembangkan langkah-langkah operasional dalam model ADDIE yang memperkuat penerapan setiap tahap.

Model ADDIE banyak digunakan karena langkah-langkahnya tersusun secara logis dan berurutan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan, hingga pada implementasi dan evaluasi sebagai tolok ukur keberhasilan program. Dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*, dijelaskan bahwa proses pengembangan melalui model ini mencakup 5 tahap utama sebagai fondasi dari desain pembelajaran yang efektif.

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah salah satu pendekatan instruksional yang paling umum diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini memberikan pedoman yang jelas mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir, sehingga sangat membantu menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pengembangan video pembelajaran berdasarkan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) mencakup beberapa tahapan utama, yang dijabarkan melalui langkah-langkah berikut:

1. *Analyze* (Analisis):

Tahap ini bertujuan untuk menggali dan memahami kebutuhan pembelajaran, mengidentifikasi permasalahan utama yang dialami mahasiswa, serta menelaah kondisi dan karakteristik sasaran pembelajar. Informasi yang diperoleh dari proses analisis ini digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai, serta menentukan sumber daya dan strategi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang ada.

Pada tahap analisis dalam penelitian ini, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi melalui dua pendekatan, yakni wawancara tidak terstruktur dengan dosen pengampu mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran serta telaah terhadap dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan dalam perkuliahan tersebut. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa pembelajaran selama ini cenderung bersifat teoritis, dengan minimnya pemanfaatan media pendukung yang bersifat audiovisual maupun berorientasi pada keterampilan. Sementara itu, hasil analisis RPS menunjukkan bahwa capaian pembelajaran pada materi retorika menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berbicara di depan umum secara efektif. Namun, dokumen tersebut belum mencantumkan arahan penggunaan media

pembelajaran secara spesifik untuk menunjang pencapaian keterampilan tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan metode serta media dalam proses pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan):

Pada tahap ini, perancang instruksional mulai menyusun strategi pembelajaran, merancang konten, memilih media, serta menentukan metode evaluasi. Tahap desain merupakan kelanjutan dari proses analisis yang bertujuan untuk merancang kerangka kerja sistematis dalam pengembangan media video pembelajaran. Pada tahap ini, beberapa komponen penting dirancang secara terstruktur, meliputi tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, instrumen pengumpulan data, serta garis besar isi media yang akan dikembangkan.

Pertama, rumusan tujuan pembelajaran disusun dengan merujuk pada capaian pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran, khususnya pada topik retorika. Kedua, strategi pembelajaran yang diterapkan mengadopsi pendekatan berbasis keterampilan (*skill - based learning*) dan demonstratif, dengan mengandalkan media video sebagai sarana untuk menampilkan contoh praktik secara konkret. Ketiga, instrumen evaluasi dirancang untuk mendukung proses uji coba media, dalam bentuk angket yang ditujukan kepada mahasiswa dan para ahli. Terakhir, perancangan konten video pembelajaran difokuskan pada materi keterampilan berbicara di depan umum, yang dikemas melalui penyusunan naskah dan pemanfaatan unsur audiovisual yang menarik serta komunikatif.

3. *Develop* (Pengembangan):

Tahapan ini melibatkan produksi atau pembuatan media dan perangkat pembelajaran berdasarkan desain yang telah disusun. Setelah media dikembangkan, dilakukan uji coba awal (*alpha test*) untuk mendapatkan masukan dari ahli atau pengguna terbatas, yang selanjutnya menjadi dasar revisi produk.

Produk awal yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan kualitas penyajiannya dalam konteks pembelajaran. Selain itu, rancangan pembelajaran yang digunakan juga divalidasi oleh dosen ahli desain pembelajaran guna memastikan kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip instruksional. Media video yang telah dikembangkan menghasilkan:

- a. Video pembelajaran yang dikembangkan berbentuk tutorial dan disimpan dalam format MP4. File video ini diunggah ke Google Drive, sehingga dapat diakses secara mudah oleh dosen dan mahasiswa yang telah diberikan izin akses.
 - b. Modul penyerta media (*e-book*), memiliki format PDF. Digunakan untuk penyerta media oleh dosen..
4. *Implementation* (Implementasi):

Produk yang telah dirancang kemudian digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, yang berlangsung di lingkungan yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Pelaksanaan ini juga merupakan proses penerapan media video pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya dengan melaksanakan uji lapangan yang diawali dengan pemberian *pre-test* kepada mahasiswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam keterampilan *public speaking* sebelum menggunakan media video pembelajaran.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis guna mengevaluasi sejauh mana efektivitas media video dalam meningkatkan keterampilan *public speaking*. Selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test* menjadi dasar penilaian terhadap dampak media pembelajaran yang dikembangkan terhadap pencapaian belajar mahasiswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi):

Tahapan evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana media atau program yang dikembangkan mampu mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Proses evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Terkait evaluasi formatif dilakukan sepanjang setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi, dan juga secara sumatif setelah produk diuji coba. Evaluasi formatif melibatkan penilaian dari para ahli, terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk memastikan bahwa isi, tampilan, dan penyajian media telah sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui hasil uji coba kepada mahasiswa, khususnya dengan menganalisis perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Masukan dari mahasiswa dan dosen ahli juga dijadikan bahan pertimbangan dalam penyempurnaan media. Hasil dari proses evaluasi ini digunakan sebagai dasar revisi agar media video benar-benar layak, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran keterampilan *public speaking*.

Sebelum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seluruh hasil produk yang dikembangkan maupun komponen yang telah dirancang mulai dari materi pembelajaran, media video, hingga Satuan Acara Perkuliahan (SAP), perlu melalui proses validasi oleh para ahli di bidangnya. Media pembelajaran diuji terlebih dahulu melalui tahap uji coba, yang terdiri atas uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan serta efektivitas dari media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan uji coba ini melibatkan mahasiswa S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang sedang menempuh mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran selaku subjek penelitian.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diselaraskan dengan setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Terdapat tiga teknik utama yang digunakan, yaitu wawancara, angket, dan tes kinerja. Ketiga teknik tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing tahap, dan penjelasannya disampaikan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara tidak terstruktur digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui secara langsung pandangan dosen pengampu mata kuliah *Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran*, khususnya terkait materi retorika dan kemampuan *public speaking* mahasiswa. Wawancara ini dilakukan secara santai dan terbuka tanpa pertanyaan yang kaku, sehingga dosen dapat menyampaikan pendapat dan kebutuhannya secara bebas.

2. Tes Kinerja (*Performance Test*)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kinerja (*performance test*), yaitu suatu bentuk evaluasi yang mengharuskan mahasiswa menampilkan keterampilan tertentu sesuai dengan kompetensi yang diukur. Tes kinerja digunakan meliputi *pre-test* dan *post-test* untuk menilai sejauh mana mahasiswa mampu menerapkan keterampilan *public speaking* setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video pembelajaran retorika.

Untuk mengukur dampak penggunaan media video retorika, penelitian ini menggunakan teknik *one group pre-test post-test*, yaitu pengukuran keterampilan yang sama sebelum dan sesudah intervensi pada satu kelompok peserta (Gray, 2023; Oxford Reference, 2024).

Dengan desain ini, mahasiswa akan melaksanakan *pre-test* sebelum diberikan media pembelajaran, lalu melakukan *post-test* setelahnya. Perbedaan skor antara *pre-test* dan

post-test mencerminkan perubahan keterampilan *public speaking* mereka. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi apakah media video tersebut efektif meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data penilaian kelayakan media video dari para ahli (materi, media, dan desain pembelajaran/SAP) serta dari mahasiswa pada uji coba perseorangan dan kelompok kecil. Instrumen angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu: sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik. Angket ini bertujuan untuk mengukur aspek kualitas isi, tampilan, bahasa, dan efektivitas penggunaan media (Arikunto, 2012). Data dari angket kemudian diolah untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Data Angket

Rentang Persentase	Kriteria / Predikat
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Riduwan, 2015)

Dalam menganalisis data angket, peneliti menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5 untuk menilai tingkat kelayakan media video pembelajaran. Penilaian ini diperoleh dari tiga kategori ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Setiap ahli memberikan skor terhadap sejumlah indikator yang telah ditentukan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, digunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{total skor pilihan responden}}{\text{skor maksimal butir soal}} \times 100$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui instrumen angket yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, media video pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh persentase skor antara 61% hingga 80%, dan dinyatakan sangat layak apabila berada pada rentang 81% hingga 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan judul "Pengembangan Media Video Materi Retorika pada Mata Kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran untuk Meningkatkan

Keterampilan *Public speaking* Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya" adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi awal mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran.

a. Analisis Kinerja

i. Kondisi Rill

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- (1) Belum tersedianya media pembelajaran yang bersifat praktik untuk menunjang keterampilan, dan
- (2) Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi. Padahal, materi yang disampaikan menuntut kemampuan mahasiswa dalam berbicara di depan umum.

Kondisi ini menyebabkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal karena minimnya dukungan media yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan tersebut.

ii. Kondisi Ideal

Kondisi ideal dalam mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran pada materi retorika adalah mahasiswa mampu mengimplementasikan teknik-teknik retorika secara efektif dalam penyampaian pidato atau presentasi. Selain itu, sarana dan prasarana kelas telah mendukung pelaksanaan pembelajaran, seperti tersedianya LCD, proyektor, dan akses *Wi-Fi* yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk menunjang dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan identifikasi permasalahan serta potensi fasilitas kelas yang tersedia, pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dinilai layak untuk diimplementasikan. Media video yang disusun secara sistematis, dengan dukungan elemen visual dan audio yang jelas, berpotensi mempermudah mahasiswa dalam memahami materi secara mendalam. Selain itu, keunggulan video tutorial yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel.

2. Design (Desain)

Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan media dilakukan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap perancangan ini adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Materi)

Dalam merumuskan materi pembelajaran, peneliti melakukan proses penyusunan, pengembangan, dan perancangan materi yang mengacu pada hasil analisis kebutuhan mahasiswa serta berpedoman pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa mahasiswa mengalami hambatan dalam menguasai teknik komunikasi lisan di depan umum, yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan difokuskan pada penyampaian teknik-teknik dasar *public speaking* guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Pra Produksi

Setelah menentukan materi yang akan digunakan dalam media video, tahap selanjutnya adalah pra-produksi yang meliputi tahapan dalam merancang susunan pembuatan media video, tahapan tersebut meliputi :

i. Penyusunan Naskah dan Perancangan Kerangka Awal Media Video Pembelajaran

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan naskah berdasarkan materi yang telah ditetapkan sebelumnya. Naskah dikembangkan menjadi narasi yang akan disampaikan oleh presenter dalam video pembelajaran. Adapun naskah yang digunakan dalam produksi media video terlampir sebagai bagian dari dokumen pengembangan.

ii. Menentukan Bentuk Evaluasi

Evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *pre-test* dan *post-test* berupa rubrik instrumen penilaian keterampilan dalam berkomunikasi di depan umum.

iii. Menyusun Rubrik Penilaian

Tahap ini pengembang menyusun rubrik penilaian yang kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan media sebelum instrumen tersebut digunakan kepada mahasiswa.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, proses pengembangan media mulai dilaksanakan dengan menyiapkan materi serta berbagai komponen pendukung yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran. Meskipun masih berada pada fase awal pengembangan, penyusunan produk dilakukan secara optimal agar menghasilkan media yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses pengembangan :

a. Produksi

i. Media Video Pembelajaran

Pada tahap produksi, pengembang mulai merealisasikan dan mengembangkan video pembelajaran berdasarkan rancangan desain yang telah disusun sebelumnya. Setelah proses pengambilan gambar selesai, materi video diolah menggunakan aplikasi *Canva* untuk keperluan penyuntingan demi menghasilkan video pembelajaran yang utuh dan representatif terhadap tujuan pembelajaran.

ii. Bahan Penyerta

Bahan penyerta yang dikembangkan memuat beberapa komponen, di antaranya meliputi: halaman sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, identifikasi program, petunjuk penggunaan media pembelajaran, ringkasan materi, serta profil pengembang. Setiap bagian disusun secara sistematis untuk mendukung pemahaman terhadap isi media pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2. Kode QR Hasil Bahan Penyerta Media Video Pembelajaran

b. Validasi Materi dan Media oleh Ahli

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media guna memperoleh masukan dan saran perbaikan. Adapun hasil validasi yang diperoleh disajikan sebagai berikut:

i. Hasil Uji Validasi Materi

Dengan jumlah pernyataan sebanyak 12 butir. Dengan demikian, skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 96,67% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Oleh karena itu, video pembelajaran materi retorika yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dari aspek isi materi.

ii. Hasil Validasi Ahli Media

Terkait produk media yang dikembangkan dengan jumlah item penilaian sebanyak 8 butir, sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 95% dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dari aspek tampilan dan desain media, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan atau tanpa revisi minor. Terkait produk bahan penyerta yang juga dinilai oleh ahli media berdasarkan jumlah item penilaian sebanyak 9 butir diperoleh adalah 95,55% dan juga dikategorikan sebagai "Sangat Layak".

iii. Hasil Validasi Desain Pembelajaran

Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan dinilai sangat baik dan telah memenuhi seluruh kriteria yang ditetapkan. Skor yang diperoleh adalah 100%, yang mencerminkan bahwa dari segi perencanaan pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan, alur penyajian, serta aspek instruksional lainnya, media ini dianggap sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

iv. Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba perseorangan yang melibatkan 3 orang mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui kejelasan isi, tampilan, dan pemahaman terhadap materi video secara individu memperoleh hasil persentase senilai 88%.

v. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 6 orang mahasiswa, yang bertujuan untuk mengevaluasi keterpahaman dan efektivitas media secara lebih luas dalam konteks pembelajaran kolaboratif memperoleh hasil 87,55%.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tujuan utama dari pelaksanaan tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterampilan *public speaking*

mahasiswa. Pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Tes Mahasiswa

No.	Nama Inisial	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	A.F	67,5	82,5
2.	M.S	57,5	75
3.	A.A	57,5	72,5
4.	A.S	60	75
5.	K	67,5	72,5
6.	A.R	55	67,5
7.	D.R	65	75
8.	N.R	62,5	80
9.	N.Y	65	77,5
10.	T.C	55	72,5
11.	F.N	50	60
12.	N.A	52,5	62,5
13.	N.N	65	77,5
14.	D.P	55	65
15.	B.T	65	70
16.	SY	50	60
17.	L.N	62,5	70
18.	R.S	57,5	72,5
19.	D.A	62,5	72,5
20.	R.I	62,5	82,5

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* pada sebagian besar mahasiswa. Data ini kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (*paired sample t-test*) yang akan dibahas lebih lanjut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* terdistribusi normal. Dalam penelitian ini, digunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden ($N < 50$), sesuai dengan rekomendasi umum dalam pengujian normalitas.

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Nilai	Pre Test	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre Test	.177	20	.102	.919	20	.097
	Post Test	.173	20	.120	.947	20	.322

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Dengan SPSS.26

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* memiliki ragam (*varians*) yang sama. Dalam penelitian ini, digunakan *Uji Levene* dengan taraf signifikansi 0,05 jika seluruh nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Case Processing Summary							
Kelas		Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	Pre Test	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Post Test	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai		Levene Statistic		df1	Sig.
		Based on Mean	Based on Median		
	Based on Mean	.005	.000	1	.944
	Based on Median	.000	.000	1	.983
	Based on Median and with adjusted df	.000	.000	1	.983
	Based on trimmed mean	.003	.000	1	.958

Gambar 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Dengan SPSS.26

c. Uji T

Uji efektivitas media video pembelajaran dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Paired Samples Statistics				
Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	20	5.67219	1.26834
	Post	20	6.60318	1.47652

Paired Samples Test							
Pair	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Std. Error Mean			
Pair 1	Pre-Post	3.93100	97920	-14.06519	-10.38481	19	.000

Gambar 5. Hasil Uji-T dengan SPSS.26

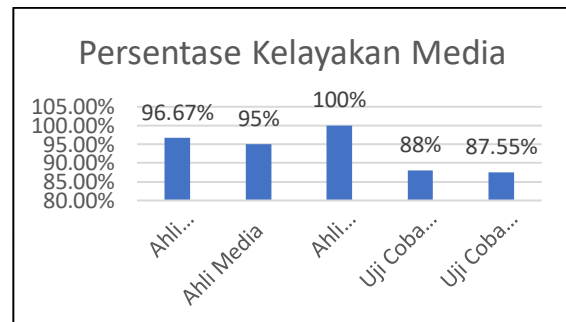
5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui tiga tahap, yaitu uji coba oleh ahli (materi, media, dan desain pembelajaran), uji coba perseorangan, dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli dan respons mahasiswa, media video dinyatakan layak dengan beberapa catatan perbaikan minor, seperti penyesuaian durasi tayangan dan penyempurnaan elemen visual. Revisi tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan serta keterpahaman materi yang disampaikan dalam video.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran pada materi retorika dalam mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan *public speaking*

mahasiswa. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan validasi para ahli, uji coba, serta uji efektivitas. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, diperoleh persentase kelayakan media video pembelajaran dari berbagai sumber penilaian, yang divisualisasikan dalam hasil gambar bagan berikut:



Gambar 6. Bahan Hasil Persentase Kelayakan Media

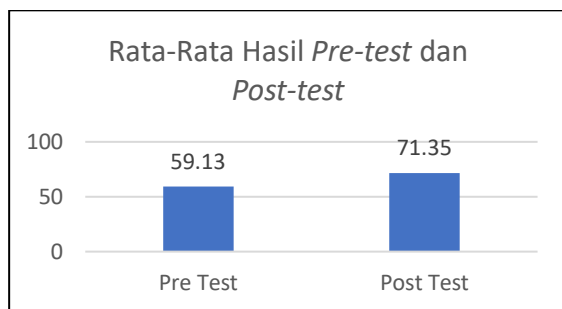
Grafik di atas menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari para ahli dan pengguna. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 96,67%, validasi ahli media sebesar 95%, dan validasi dari ahli desain pembelajaran mencapai 100%. Seluruh penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak.

Selanjutnya, hasil uji coba perseorangan memperoleh skor 88%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 87,55%. Kedua nilai ini termasuk dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan diterima dengan baik oleh mahasiswa dari segi isi, tampilan visual, serta daya tarik audiovisual.

Berdasarkan pedoman interpretasi data dari Riduwan (2015), skor di atas 75% dapat dikategorikan dalam kriteria “layak” hingga “sangat layak”. Sejalan dengan itu, Arikunto (2010) menyatakan bahwa produk pengembangan dikatakan memenuhi syarat kelayakan apabila persentase penilaian mencapai kategori baik atau sangat baik.

Dengan demikian, hasil dari validasi dan uji coba membuktikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi, desain pembelajaran, maupun aspek teknis media.

Kemudian berdasarkan hasil uji coba keefektifan media video pembelajaran pada mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran, diperoleh data rata-rata nilai *pre-test* sebesar 59,13 dan *post-test* sebesar 71,35. Visualisasi perbandingan kedua hasil tersebut disajikan pada hasil gambar bagan berikut:



Gambar 7. Hasil Perbedaan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Peningkatan sebesar 12,22 poin antara nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media video pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan *public speaking* mahasiswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa data terdistribusi normal (*pre-test* $p = 0,097$; *post-test* $p = 0,322$), serta hasil uji homogenitas dengan signifikansi 0,944 yang berarti bahwa data homogen. Oleh karena itu, dapat dilanjutkan dengan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*).

Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Ini mengindikasikan bahwa media video yang dikembangkan terindikasi meningkatkan kemampuan *public speaking* mahasiswa.

Menurut Sugiyono (2015), suatu media pembelajaran dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media video retorika berbasis tutorial dalam mata kuliah ini terbukti memberikan dampak positif terhadap keterampilan mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran pada materi retorika dalam mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media.
2. Penggunaan video pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan *public speaking* mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran materi retorika untuk mata

kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses perkuliahan, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Dosen pengampu mata kuliah diharapkan dapat menjadikan video ini sebagai media pendukung untuk memperjelas materi retorika, khususnya dalam aspek praktik keterampilan *public speaking*. Mahasiswa juga dianjurkan untuk mengakses dan mempelajari video secara mandiri agar dapat memahami materi dengan lebih mendalam dan kontekstual.

2. Saran Diseminasi

Media video pembelajaran ini dikembangkan khusus untuk menunjang pembelajaran pada mata kuliah Komunikasi dan Desain Pesan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Oleh karena itu, penggunaannya secara langsung sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan mata kuliah tersebut. Namun, apabila media ini akan digunakan secara lebih luas di luar konteks awal, misalnya di program studi lain atau mata kuliah berbeda, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Hal ini penting agar isi, pendekatan, dan penyajian dalam video tetap selaras dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran di lingkungan yang berbeda.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Penelitian ini masih memiliki ruang untuk dikembangkan lebih lanjut. Peneliti berikutnya disarankan untuk menguji efektivitas video ini dalam skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak subjek dan institusi berbeda. Selain itu, pengembangan media dapat diperkaya dengan menambahkan fitur interaktif, seperti kuis, latihan mandiri, atau refleksi, agar pengalaman belajar mahasiswa menjadi lebih aktif dan bermakna. Pengembangan untuk topik-topik lain dalam mata kuliah ini juga dapat menjadi langkah selanjutnya yang mendukung proses pembelajaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syafi'i & Muh Rapi. (2016). Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*
- Alfiandi, M., Pratama, P., & Khotimah, K. (n.d.). *Pengembangan Media Video Materi Penerapan Warna pada Mata Kuliah Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa S1*

Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

- Asriandhini, B., Nur Khasidah, M., Nugraha Adi Kristika, P., Bisnis Dan Ilmu Sosial, F., & Amikom Purwokerto, Universitas. (2020). Pelatihan Dasar *Public speaking* Untuk Mengembangkan Keterampilan Penyampaian Informasi Dan Kepercayaan Diri Bagi Siswa Tunarungu. In *Journal Of Community Services In Humanities And Social Sciences* (Vol. 2, Issue 2).
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, A. I. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3).
- Handayani, S., & Jufri, L. H. (N.D.). *Prosiding Seminar Nasional Stkip Pgri Sumatera Barat Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Statistika Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Sumatera Barat*.
- Hidayat Smp Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar Sman, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (N.D.). *Model Addie (Analyze, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analyze, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*.
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. ARTICLE INFO. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Masdul, R. (2021). *Komunikasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*. *Jurnal Iqra: Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 39–50. (Jipp.Unram.Ac.Id)
- Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (N.D.). *Pengembangan Video Motion graphic Materi Komunikasi Non Verbal Untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Nurhamidah, D. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. *Pena Literasi*, 3(2), 80–90. (Jurnal.Umj.Ac.Id)
- Putri, R. R., & Khotimah, K. (n.d.). *Pengembangan Motion graphic Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Retorika Komunikasi Mata Kuliah Komunikasi Pembelajaran Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Rahmadhanningsih, S., Swandi, A., Nur Arsyad, S., Dara Amin, B., & Viridi, S. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Pada Materi Sistem Koordinat Bola Dan Silinder*.
- Razali, G., Andamisari, D., Putranto, A., Ambulani, N., Sanjaya, F., Deryansyah, A. D., Studi, P., Komunikasi, M., Sosial, I., & Manajemen, D. (2023). *Pelatihan Public speaking Dalam Meningkatkan Komunikasi Sosial*. *Community Development Journal*, 4(2), 4765–4773.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). Penggunaan Media Video Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 100–110.
- Sari, I. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 112–121. <https://doi.org/10.36379/Jppd.V7i2.499>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyarini, D., Et Al. (2022). Retorika Dan Penggunaannya Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Prasi*
- Surat, D., Bahy, B., Daud, M. H., Wao, Y. P., Priska, M., Biologi, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (N.D.). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Ma Wu'u Di Smpn Batu Payung Belogili Kabupaten Flores Timur* (Vol. 7, Issue 2).
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Yenni, Y. (2018). *Public Speaking: Cerdas Saat Berbicara Di Depan Umum*. *Universitas Lampung Press*.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). *Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis*. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46.