

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII MATERI *MY STUDY HABITS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMPN 7 SURABAYA

Miftahus Syifa^{*}

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

miftahus.21052@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

utaridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi *My Study Habits* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 7 Surabaya. Data analisis awal menunjukkan 45,9% peserta didik memiliki gaya belajar visual, 32,6% memiliki gaya belajar auditori dan 21,5% kinestetik . Hasil dokumentasi dari mata pelajaran bahasa inggris pada materi My Study Habits memiliki nilai rata-rata 62,33 dan menunjukkan bahwa 23 dari 30 peserta didik memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil belajar materi My Study Habits dianggap kurang karena peserta didik kurang memahami materi dan kurangnya penjelasan materi pada sumber belajar. Sehingga guru harus menerangkan materi lebih detail dan memakan waktu yang lebih banyak. Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Hasil penelitian menunjukan hasil Media video pembelajaran materi my stuy habits dianggap layak berdasarkan hasil validasi, yang menunjukkan 97,5% dari ahli materi, 98,3% dari ahli media, dan 100% dari ahli desain pembelajaran. dengan rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen sebesar 76,50 yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 54,67, disimpulkan bahwa video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi my study habits.

Kata kunci: Pengembangan Media, Video Pembelajaran, My Study Habits, Hasil Belajar, ADDIE.

Abstract

This study aims to develop learning video media on the My Study Habits material in English subjects, which are designed to improve the learning outcomes of seventh grade students of SMPN 7 Surabaya. Initial analysis data shows that 45.9% of students have a visual learning style, 32.6% have an auditory learning style and 21.5% are kinesthetic. The documentation results from the English subject on the My Study Habits material have an average score of 62.33 and show that 23 out of 30 students have scores below the minimum completion criteria (KKM). The learning outcomes of the My Study Habits material are considered lacking because students do not understand the material and there is a lack of explanation of the material in the learning resources. So the teacher must explain the material in more detail and take more time. This study uses a Research and Development (R&D) model using the ADDIE approach. The results of the study showed that the results of the learning video media for the material my study habits were considered feasible based on the validation results, which showed 97.5% from material experts, 98.3% from media experts, and 100% from learning design experts. with an average posttest result in the experimental class of 76.50 which was higher than the average learning outcome in the control class of 54.67, it was concluded that the learning video was proven to be effective in improving student learning outcomes on the material my study habits.

Keywords: Instructional Media Development, Educational Video, My Study Habits, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan suatu pengalaman belajar kepada peserta didik melalui interaksi yang melibatkan proses mental dan fisik dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat ditandai dengan adanya perubahan perilaku kognitif, afektif dan motorik secara keseluruhan. (Warsita, 2008).

Pembelajaran dinyatakan berhasil apabila dalam prosesnya telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ingin digapai. Dalam hal ini pembelajaran melibatkan semua aspek yang mendukung dalam prosesnya. Inovasi dan desain dalam pembelajaran harus dilakukan supaya mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. (Wulandari et al., 2023). Cara dalam komunikasi dan penyampaian pesan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik merupakan suatu kunci untuk menyampaikan suatu materi kepada peserta didik. Pesan yang diterima dan mudah dipahami perlu adanya perantara antara pendidik dan peserta didik. Perantara yang digunakan haruslah yang menarik perhatian peserta didik, sehingga motivasi belajar dan ketertarikan peserta didik dalam suatu materi pembelajaran dapat meningkat.

Menurut angket yang disebar kepada peserta didik di SMPN 7 Surabaya kelas VII menunjukkan bahwa, 45,9% peserta didik memiliki gaya belajar visual, 32,6% memiliki gaya belajar auditori dan 21,5% kinestetik . Hasil dokumentasi dari mata pelajaran bahasa Inggris pada materi My Study Habits memiliki nilai rata-rata 62,33 dan menunjukkan bahwa 23 dari 30 peserta didik memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris yang juga menambahkan bahwa pada materi tersebut peserta didik kurang memahami materi dikarenakan pada sumber belajar yaitu buku paket hanya terdapat latihan-latihan soal dan kurangnya penjelasan materi secara detail. Sehingga guru harus menerangkan materi lebih detail dan memakan waktu yang lebih banyak.

Menurut data tersebut menunjukkan bahwa peran pendidik harus dituntut dalam melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik haruslah disampaikan melalui media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap ketertarikan dan minat belajar

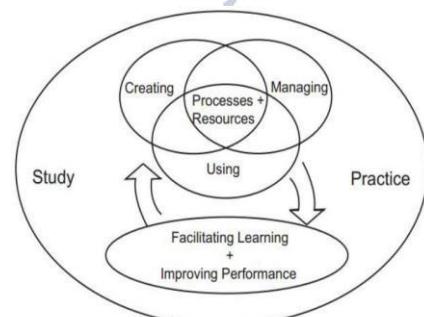
peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi berinovasi dengan cepat seiring dengan berjalaninya waktu sehingga hal ini dapat memudahkan inovasi media dalam dunia pendidikan. (Silaban et al., 2018) Sehingga kreativitas dan inovasi pembelajaran dibutuhkan dalam pemilihan media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengangkat media video dalam proses pembelajaran, dimana video dilihat dari pengertiannya merupakan suatu media yang terdapat unsur visual yang dapat bergerak dan audio. Video mempunyai keunggulan untuk dapat menjelaskan materi yang dapat diulang sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. (Aprillia & Dewi, 2024.) Selain itu, cara penyajian konten yang terstruktur menjadikannya salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep yang mungkin susah untuk dijelaskan melalui media lain. Selain itu penerapan media video dalam pembelajaran dirasa menyenangkan serta tidak membuat peserta didik bosan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. (Intaniasari et al., 2022).

Dari latar belakang diatas, peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII materi my study habits untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri VII Surabaya.

METODE

Definisi Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2008 yaitu, Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Awaluddin et al., 2021).



Gambar 1. Definisi Teknologi Pendidikan

Dalam definisi AECT sebelumnya Seels dan Richey (2004) telah menggunakan istilah “design”, “development”, dan “evaluation” untuk menunjukkan fungsi langkah “creating”. Definisi

yang ada saat ini menghindari penggunaan istilah itu dan hanya digunakan untuk menggambarkan tahapan tertentu dalam proses kawasan Creating (Januszewski & Molenda, 2008). Teknologi pendidikan saat ini memiliki tiga kawasan, yaitu creating, using dan managing. Creating (menciptakan) merupakan kegiatan untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang diperlukan dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Using (memanfaatkan) mencakup penggunaan media, difusi inovasi, implementasi dan pelembagaan, peraturan dan kebijakan. Managing (pengelolaan) ini berkaitan dengan kebutuhan untuk mengontrol produk dan proses yang akan digunakan disuatu lokasi. Dilihat dari bidang teknologi pendidikan, perkembangan media video pembelajaran jika dikaitkan dengan bidang teknologi pendidikan berada pada bidang *Creating* atau yang artinya menciptakan.

(Dissriany Vista Banggur & Situmorang, 2018) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan pisikomotorik. Perubahan perilaku ini dicapai setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya dengan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. (Perwita Sari & Aprilia, 2020) juga menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

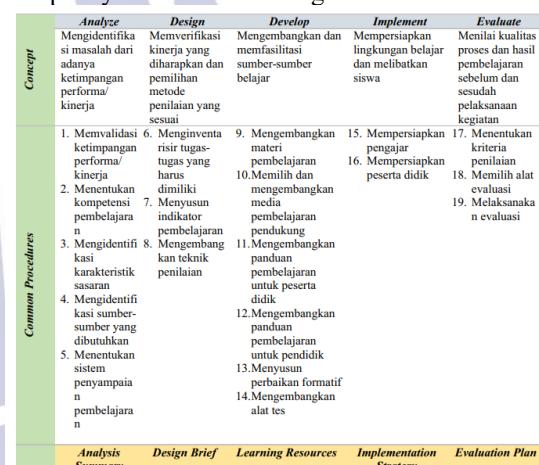
Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat berbagai model yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan media. Banyak ragam desain pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah pendekatan ADDIE. ADDIE adalah salah satu paradigma pengembangan suatu produk yang diterapkan untuk menciptakan suatu produk.

Pendekatan ADDIE ini merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Model ADDIE ini banyak digunakan karena melibatkan proses yang kompleks sehingga layak untuk mengembangkan sumber pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini mempunyai sifat yang sistematis, semua komponen prosesnya merespon pada stimulus apapun, paling tidak dapat merespon adanya stimulus (Branch, 2009) . Pendekatan ini

mempunyai 5 bagian penting yang didalamnya mempunyai beberapa tahapan sebagai pedoman dalam mengembangkan suatu media. Pendekatan ini didasari dalam buku Instructional Design: The ADDIE Approach.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris. Hasil akhir penelitian ini adalah produk desain video pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan untuk membuat rancangan produk baru dan menguji produk yang telah ada, menguji hasil produk pengembangan dan menguji produk hasil ciptaan. Metode penelitian tersebut disebut dengan Research and Development (R&D) (Sugiyono, 2023). Desain pengembangan merujuk pada (Branch, 2018) Instructional Design-The ADDIE Approach yang tahapannya sebagai berikut.



Gambar 2. Bagan Model Pendekatan ADDIE

Pengumpulan data menggunakan 4 tahap yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu :

a) Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar pesan atau informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat di kerucutkan menjadi sebuah kesimpulan dalam topik tertentu.

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan bersama Kepala Sekolah, Wakil kurikulum dan Guru mata pelajaran bahasa inggris. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan mengenai karakteristik peserta didik, proses pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik pada materi yang akan dikembangkan medianya.

b) Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur

yang nampak dalam suatu gejala objek penelitian. (Muthma et al., 2024.) observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan segala fenomena baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang terjadi saat penelitian maupun tidak langsung. (Muthma et al., 2024.) Jenis observasi yang diterapkan oleh peneliti pada pengembangan media ini adalah observasi partisipan. Dikarenakan Peneliti melakukan pengamatan langsung didalam kelas.

c) Kuesioner

Menurut (Sugiyono, 2023) Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk memperoleh informasi terkait masalah yang sedang diteliti, berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden. Menurut (Riduan, 2013) Kuesioner dibagi menjadi dua jenis, yaitu kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner tertutup memberikan pilihan jawaban yang sudah disediakan, sehingga responden hanya perlu memilih salah satu jawaban yang tersedia. Sementara itu, kuesioner terbuka memungkinkan responden untuk memberikan jawaban sesuai dengan keinginan dan keadaan mereka sendiri.

Hasil analisis data wawancara dan angket yang diperoleh dari tanggapan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba produk untuk dapat menentukan kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Data tersebut menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala Likert dan diolah menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Angka Presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasennya

N : Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk Secara Keseluruhan

Skor	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak, tidak perlu revisi
61% - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
41% - 60%	Kurang Baik	Kurang layak, perlu revisi
21% - 40%	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi

0% - 20%	Tidak Baik Sekali	Sangat tidak layak, perlu revisi
----------	-------------------	----------------------------------

Dalam uji cobanya media video pembelajaran ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Pretest dan Posttest digunakan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran pada sasaran. dalam penggunaannya kelas kontrol dan kelas eksperiment tidak dipilih secara acak. Keduanya diberikan pretest dan posttest namun kelas kontrol tidak diberi perlakuan sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan berupa media video pembelajaran. (Creswell, 2014)

Berikut yaitu rancangan penelitian menggunakan metode Nonequivalent Control Group Design sebagai berikut:

O₁ X O₂

O₃ O₄

Nonequivalent Control Group Design

Keterangan :

O₁ = Hasil Pretest Kelas

O₂ = Hasil Posttest Kelas

X = Treatment (Penggunaan Media)

O₃ = Hasil Pretest

O₄ = Hasil Posttest tanpa perlakuan

Setelah dilakukan evaluasi test, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mengetahui keefektifan penggunaan video pembelajaran, rumus yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian mempunyai distribusi yang normal atau sebaliknya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x² = Nilai Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dikatakan valid apabila F hitung < F tabel maka tidak ada perbedaan yang signifikan antar kelompok. Artinya tidak ada perbedaan dan disebut homogen. Rumus yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$$F = \text{Varian (SD)}^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{N} / \frac{N}{(N-1)}$$

Keterangan:

ΣX^2 : Jumlah kuadrat satu data

$\Sigma X^2 (\Sigma X)^2$: Jumlah dari satu data dikuadratkan

N : Banyaknya data

Apabila nilai $\text{sig} > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang serupa (homogen). Sebaliknya, jika nilai $\text{sig} < 0.05$, maka setiap kelompok data berasal dari populasi dengan variasi yang berbeda (tidak homogen).

c) Uji T

Uji T dilaksanakan untuk menganalisis hasil pretest dan post test dari mahasiswa dengan membandingkan hasil pretest dan post test. Uji T dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$MD \frac{\Sigma d}{N}$$

Kemudian dimasukan kedalam rumus :

$$\Sigma X^2 d = \Sigma d^2 \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Dan berikut adalah rumus teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

MD : Nilai rata – rata perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$X^2 d$: Jumlah Kuadrat deviasi

N : Banyak Subjek

db : Ditentukan dengan $n-1$

Setelah perhitungan dan nilai signifikasi diperolah, apabila nilai signifikasi t hitung lebih besar t tabel dengan taraf signifikan 5%, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar mahasiswa telah mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan media video efektif digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mengembangkan media video pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan dan model yang ada. Media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE yang dikembangkan yang dipopulerkan oleh Robert M. Branch. Pendekatan ADDIE dalam model desain pembelajaran ini merupakan model umum yang digunakan sebagai pedoman dalam membuat rancangan yang efektif.

Tahap awal dari model pengembangan ini adalah tahap analisis yakni peneliti melakukan observasi dan pengamatan pada SMP Negeri 7 Surabaya. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui

permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam mencapai pembelajaran yang akan dicapai sesuai tujuan pembelajaran.

1. Analyze (analisis)

Tahap awal dari model pengembangan ini adalah tahap analisis yakni peneliti melakukan observasi dan pengamatan pada SMP Negeri 7 Surabaya. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam mencapai pembelajaran yang akan dicapai sesuai tujuan pembelajaran.

a. Memvalidasi Kesenjangan Performa/Kinerja

Kondisi Sebenarnya (Aktual)

Untuk mengetahui kondisi sebenarnya, yang merujuk pada kondisi lapangan didalam kelas. Maka, informasi diambil dari sesi wawancara dengan tenaga pendidik yang ahli dibidangnya, yakni guru mata pelajaran bahasa inggris. Menurut hasil wawancara, terdapat tantangan belajar pada kelas VII pelajaran bahasa inggris. Dimana peserta didik yang mengikuti pelajaran tersebut memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kurang dari 75. Peserta didik dianggap kurang memiliki motivasi dan kurang memahami materi *My Study Habits*. Dalam aspek pengajaran, guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode konvensional. Selain itu, pada buku paket hanya terdapat soal-soal latihan tanpa adanya penjelasan yang lebih lanjut mengenai materi yang akan dipelajari. Sehingga guru harus menjelaskan lebih lagi kepada peserta didik agar peserta didik paham akan materi tersebut walapun waktu yang digunakan terbatas. Hal ini yang membuat peserta didik kurang memahami dan kurang memiliki motivasi untuk belajar.

Kondisi yang Diharapkan (Ideal)

Kondisi yang diharapkan adalah kondisi dimana permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan. Pada tingkat kompetensi dasar, diharapkan peserta didik dapat menuliskan kebiasaan yang dilakukan disekolah, dapat menjelaskan adverb of frekuensi, dan mendeskripsikannya sesuai dengan grammar. Oleh karena itu, penggunaan media perlu dilakukan pada kegiatan belajar mengajar oleh guru untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

b. Menentukan Kompetensi Performa/Kinerja

Peneliti menetapkan kompetensi pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka yang berlaku di SMPN 7 Surabaya. Kompetensi tersebut adalah kemampuan memahami dan menggunakan ungkapan kebiasaan belajar (*My Study Habits*)

dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi ini menjadi pedoman dalam penyusunan isi dan tujuan pengembangan media.

c. Mengidentifikasi Karakteristik Sasaran

Peneliti melakukan identifikasi karakteristik peserta didik kelas VII, meliputi usia, kemampuan akademik, dan kebiasaan belajar. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa. Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Surabaya, dengan rentang usia 12 sampai 13 tahun, yang sudah memiliki kemampuan berpikir secara abstrak. Peserta didik 98% memiliki smartphone, dan mereka diperbolehkan menggunakananya disekolah atas izin dari walikelas atau guru mata pelajaran yang sedang mengajar didalam kelas. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis video dan lebih mudah memahami materi melalui media visual.

d. Mengidentifikasi Sumber-Sumber yang Dibutuhkan

Peneliti mengidentifikasi berbagai sumber yang diperlukan dalam pembelajaran antara lain materi ajar Bahasa Inggris kelas VII, perangkat komputer, dan tenaga ahli yang terlibat, seperti guru mata pelajaran dan validator ahli media.

e. Menentukan Sistem Penyampaian Pembelajaran

Media video pembelajaran dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka dan dapat diakses secara mandiri oleh siswa melalui perangkat digital. Sistem ini dipilih agar media dapat digunakan fleksibel di berbagai situasi pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Design (perencanaan)

a. Menginventaris Tugas-Tugas yang Harus Dimiliki

Peneliti mengidentifikasi tugas pembelajaran yang harus dikuasai siswa, seperti memahami kosa kata, menggunakan ungkapan kebiasaan belajar dalam kalimat sederhana, dan mengidentifikasi struktur kalimat yang digunakan dalam materi My Study Habits.

b. Menyusun Indikator Pembelajaran

Tahapan ini merupakan perencanaan dalam penerapan media video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh peneliti secara terperinci didalam modul ajar. Dalam pembuatan modul ajar harus berpedoman pada kurikulum sekolah dan harus dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran. Desain pembelajaran yang telah dibuat dicantumkan kedalam lampiran.

c. Mengembangkan Teknik Penilaian

Peneliti merancang teknik penilaian berupa tes tertulis, lembar observasi, dan angket respon siswa. Tes tertulis digunakan untuk mengukur penguasaan

materi, sementara angket digunakan untuk menilai tanggapan siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran.

3. Develop (pengembangan)

a. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Peneliti menyusun materi pembelajaran dengan merujuk pada kompetensi dan indikator yang telah ditetapkan. Materi disajikan secara sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa kelas VII. Isi materi meliputi pengenalan kosa kata, contoh kalimat, dan dialog sederhana tentang *My Study Habits*.

b. Memilih dan Mengembangkan Media Pembelajaran Pendukung

Peneliti mengembangkan media pendukung seperti ilustrasi visual, animasi sederhana, serta audio narasi yang mendukung penyampaian materi dalam video. Pemilihan media pendukung didasarkan pada prinsip multimedia learning agar pesan yang disampaikan dapat dipahami lebih efektif.

c. Mengembangkan Panduan Pembelajaran untuk Peserta Didik

Panduan disusun dalam bentuk petunjuk singkat mengenai cara menggunakan video pembelajaran, dilengkapi dengan langkah-langkah kegiatan belajar yang dapat diikuti secara mandiri oleh peserta didik. Dalam hal ini pengembang membuat bahan penyerta sebagai panduan yang dapat dilihat pada lampiran.

d. Mengembangkan Panduan Pembelajaran untuk Pendidik

Peneliti juga menyusun panduan bagi guru untuk memanfaatkan media video ini dalam proses pembelajaran, termasuk cara mengintegrasikan video ke dalam pembelajaran di kelas dan cara memberikan arahan kepada peserta didik. Dalam hal ini pengembang membuat bahan penyerta sebagai panduan yang dapat dilihat pada lampiran.

e. Menyusun Perbaikan Formatif

Perbaikan formatif dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan hasil uji coba terbatas kepada siswa. Hasil masukan dari validator digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum implementasi lebih luas.

f. Mengembangkan Alat Tes

Alat tes dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan. Instrumen berupa soal pilihan ganda dan uraian pendek dirancang untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang disajikan dalam media video.

1) Uji Validitas Butir Soal

Dalam menentukan bagaimana ketepatan dan tingkat kebenaran soal sebagai alat pengukur untuk mengukur tingkat kemampuan dan pengetahuan

peserta didik harus dilakukan uji validitas butir soal. Soal yang valid akan diakui keabsahan untuk menguji hasil belajar peserta didik. Untuk mengukur validitas ini menggunakan aplikasi SPSS 26.

Tabel 2. Uji Validitas Butir Soal

No Soal	Person Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
1	0,629	0,003	Valid	Tinggi
2	0,481	0,032	Valid	Cukup
3	0,568	0,009	Valid	Cukup
4	0,568	0,009	Valid	Cukup
5	0,523	0,018	Valid	Cukup
6	0,636	0,003	Valid	Tinggi
7	0,523	0,018	Valid	Cukup
8	0,568	0,009	Valid	Cukup
9	0,546	0,013	Valid	Cukup
10	0,556	0,011	Valid	Cukup
11	0,462	0,040	Valid	Cukup
12	0,589	0,006	Valid	Cukup
13	0,485	0,030	Valid	Cukup
14	0,673	0,001	Valid	Tinggi
15	0,529	0,016	Valid	Cukup
16	0,451	0,046	Valid	Cukup
17	0,478	0,033	Valid	Cukup
18	0,533	0,016	Valid	Cukup
19	0,483	0,031	Valid	Cukup
20	0,461	0,041	Valid	Cukup

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa semua soal yang berjumlah 20 soal disimpulkan bahwa soal tersebut valid. Dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dapat disimpulkan valid. Peneliti menggunakan taraf signifikan sebesar 5% dengan responden sebanyak 20 peserta didik. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal peneliti menggunakan parameter jika nilai r_{hitung} sebesar 0,800-1,00 sangat tinggi; 0,600-0,799 tinggi; 0,400-0,599 cukup; 0,200-0,399 rendah.

2) Uji Reliabilitas

Pada tahap selanjutnya yaitu, uji reliabilitas yang berguna untuk mengukur seberapa konsisten butir soal sebagai alat ukur yang akan digunakan dalam kondisi yang sama walaupun diwaktu yang berbeda. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas yang diuji menggunakan aplikasi SPSS 25:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.869	20

Gambar 3. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil diatas diperoleh hasil 0.869, kemudian dapat disimpulkan menggunakan metode Cronbach Alpha. Apabila nilai hitung > 0.05 , maka dapat disimpulkan soal tersebut reliabel.

4. Implement (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap dalam menerapkan media video pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keefektifitasan media terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Surabaya pada materi *My Study Habits* dengan membandingkan hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Tahap ini terdapat dua keompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan melibatkan media video pembelajaran sebagai tambahan. Pada tahap ini, ada beberapa aktivitas, yakni:

a. Mempersiapkan Peserta Didik

Peserta didik merupakan subjek penelitian oleh peneliti. Pengembang menjelaskan kepada peserta didik maksud dan tujuan adanya penelitian yang berlangsung dan menjelaskan skema yang akan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung.

1) Kelas Kontrol

Pada kelas VII-B, memiliki 30 peserta didik yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol pada penelitian ini. Prosedur dalam pelaksanaanya sebagai berikut:

- Pada awal pembelajaran, guru melakukan pre-test kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kemampuan awal peserta didik.
- Pada kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan bimbingan guru mata pelajaran dan menggunakan metode yang digunakan seperti biasanya. Setelah kegiatan belajar mengajar sudah selesai, dilakukan post-test untuk mengukur tingkat kemampuan akhir peserta didik.

Setelah data hasil pre-test dan post-test dari kelas kontrol dan eksperimen telah diketahui, maka dilakukan analisis terhadap data hasil belajar untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang dilihat dari peningkatan nilai belajar peserta didik.

		Sig. (2- tailed)	Mean Difference
	df		
Hasil Belaja	Equal variance	58	.000 -21.833
r S			
Siswa	assumed		
Equal variance	52.04	.000	-21.833
	4		

Tabel 3. Hasil Independent Sample Test

5. Evaluation (evaluasi)

a. Menentukan Kriteria Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan kriteria evaluasi yang akan digunakan, evaluasi yang berkaitan dengan kelayakan untuk menggunakan penilaian. Evaluasi ini sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan media video pembelajaran pada peserta didik.

b. Menentukan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan pada penelitian pengembangan media video pembelajaran ini ialah dengan menggunakan uji tes dan instrumen evaluasi terkait dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji tes dilaksanakan dengan melakukan pre-test yang berisi butir soal sebanyak 20 soal terkait materi my study habits pada mata pelajaran bahasa inggris.

c. Pelaksanaan Penilaian

Penilaian terhadap media video pembelajaran ini dilakukan dalam 2 tahap yaitu, penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada tiap tahap pengembangan, yang dimulai dari perencanaan sampai dengan produk media telah terbentuk dan melibatkan proses validasi serta uji coba untuk menilai apakah media tersebut dapat dikatakan layak. Untuk penilaian sumatif, dilaksanakan dengan implementasi media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan memberikan pre-test dan post-test yang berisi soal terkait materi *My Study Habits* kelas VII.

Pembahasan

Hasil dari pengembangan ini berupa media video pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah pembelajaran berupa hasil belajar peserta didik yang dianggap kurang dari batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran bahasa inggris kelas VII kelas VII di SMP Negeri 7 Surabaya. Setelah melewati beberapa tahap pengembangan dan pengujian penggunaan, media video pembelajaran ini dinyatakan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah pembahasan mengenai data hasil uji coba serta revisi yang telah dilakukan :

1. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 97,5%. Persentase ini termasuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar. Penulis melakukan revisi isi materi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi.
2. Validasi oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 98,3%. Nilai tersebut tergolong dalam

kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut, media video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Penulis melakukan perbaikan media berdasarkan umpan balik dari ahli media.

3. Validasi dari ahli desain pembelajaran menunjukkan skor sempurna sebesar 100%, yang juga tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil ini, modul ajar dinyatakan sesuai dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Perbaikan terhadap modul dilakukan sesuai dengan masukan dari ahli desain pembelajaran.
4. Uji coba perorangan memperoleh persentase 96,6%, sedangkan uji kelompok kecil mencapai 97,75%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan temuan ini, media video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi (*p*-value) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keseluruhan data dan hasil analisis menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan untuk materi My Study Habits telah mampu menjawab rumusan masalah pada Bab 1. Video tersebut terbukti layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pengembangan video pembelajaran yang dilakukan menggunakan model Pengembangan Research and Development (R&D) menurut Branch, R.M. (2009), dapat disimpulkan hal-hal berikut.

- a) Pengembangan media video didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan peserta didik dan guru mata pelajaran bahasa inggris, Ibu Munasri, M. M. Dalam wawancara tersebut, ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel dan efisien untuk mendukung proses belajar mereka. Keterbatasan waktu yang tersedia dalam menjelaskan materi menyebabkan pemahaman mahasiswa terhadap materi menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar.
- b) Video pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran serta

- spesifikasi produk yang telah ditentukan. Tahapan desain dilakukan untuk mempersiapkan berbagai hal sebelum produksi, seperti pengembangan modul ajar, penyusunan GBIP (Garis Besar Isi Program), GBIM (Garis Besar Isi Materi), dan pembuatan naskah atau storyboard.
- c) Pada tahap produksi, media video pembelajaran dikembangkan menggunakan software Canva. Media ini juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang bertujuan untuk memberikan panduan kepada guru atau pengguna media dalam proses pembelajaran. Setelah media video pembelajaran selesai dikembangkan, kelayakannya diuji melalui validasi oleh ahli media, materi, dan desain pembelajaran. Hasil dari review dan saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media tersebut. Uji coba juga dilakukan dengan uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan kelompok besar. Media video pembelajaran materi my study habits dianggap layak berdasarkan hasil validasi, yang menunjukkan 97,5% dari ahli materi, 98,3% dari ahli media, dan 100% dari ahli desain pembelajaran.
- d) Pada tahap implementasi, kelas kontrol diberikan pretest sebelum pembelajaran, diikuti dengan treatment menggunakan buku paket, dan kemudian diberikan posttest di akhir pembelajaran. Sedangkan kelas eksperimen diberikan pretest dan treatment menggunakan media video pembelajaran, yang diakhiri dengan posttest.
- e) Hasil uji coba perseorangan menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dengan persentase sebesar 96,6%. Uji coba kelompok kecil menghasilkan persentase 97,75%. Media video pembelajaran pada materi my study habits diuji keefektifannya dengan analisis data pretest dan posttest. Berdasarkan analisis data menggunakan uji t (independent sample test), nilai sig (two-sided p) posttest untuk kelas kontrol dan eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa.
- g) Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi my study habits, seperti yang terlihat dari analisis data uji t, dengan rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen sebesar 76,50 yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 54,67.

Saran

Dalam pengembangan ini, peneliti menghasilkan sebuah produk yaitu media video pembelajaran materi my study habits pada mata pelajaran bahasa Inggris. Peneliti memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut:

- a) Sebelum menggunakan media video pembelajaran ini, diharapkan pengguna membaca bahan penyerta yang telah disediakan tentang produk yang dikembangkan.
- b) Dalam pengembangan yang lebih lanjut, diharapkan peneliti/pengembang lebih memperluas materi sesuai kebutuhan peserta didik. Sehingga media pembelajaran dapat relevan membantu dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. (2017). *Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video*.
- Amjaad, A. (2022.). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Warga Belajar pada Mata Pelajaran Pemberdayaan Program Paket C Kelas Xii Di Spnf Skb Kabupaten Majene*.
- Aprillia, A. P., & Dewi, U. (2024.). *Pengembangan Media Video Tutorial Materi Potongan Bahan Makanan Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Bagi Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga Di Smkn 3 Kediri*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Awaluddin, Ramadhan, F., Charty, F., Salsabila, R., & Firmansyah, M. (2021). pengelola,+Fariz+Ramadhan+48-59. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 02.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Branch, R. M. (2018a). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Darma, B. (2021). *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (uji validitas, uji reabilitas, regresi linier sederhana, regresi liner berganda, uji t, uji F, R2)*). GUEPEDIA.
- Diana, D. (2019). *PENGEMBANGAN-MODUL-PENDAMPINGAN-UNTUK-*

MENINGKATKAN-KINERJA-GURU-MELAKSANAKAN-KURIKULUM-2013.

- Dissriany Vista Banggur, M., & Situmorang, R. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia*.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2018). *UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER*.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Umsida*.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1.
- Muthma, M., Amri, F., Silitonga, F., Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatullah Batam Kepulauan Riau, S., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Mumtaz Karimun, S. (n.d.). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Strategi Pembelajaran. In *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education e issn* (Vol. 4, Issue 2).
- Nana Sudjana. (2009). *MEDIA PELAJARAN* (Sudjana Nana, Ed.; 8th ed.). Sinar Baru Algensindo.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN BERDASARKAN RANAH KOGNITIF REVISI TAKSONOMI BLOOM. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Perwita Sari, S., & Aprilia, S. (2020). EJoES Educational Journal of Elementary School PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. In *Educational Journal of Elementary School* (Vol. 1).

<http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>

- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Riduan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. ALFABETA.
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Unesa University Press.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, N. (2019). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO* TESIS. IAIN Metro.
- Silaban, E., Napitupulu, E., & Situmorang, J. (2018). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Scientific pada Pelajaran Biologi SMA*. 5, 2355–4983.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (5th ed.). ALFABETA, cv. www.cvalfabetacom
- Sulyianto. (2020). *PERBEDAAN PANDANGAN SKALA LIKERT SEBAGAI SKALA ORDINAL ATAU SKALA INTERVAL*.
- Warsita, B. (2008a). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Warsita, B. (2008b). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.