

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI POKOK CERITA ULANG
BIOGRAFI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS XI APK 2 DI SMK
NEGERI 10 SURABAYA**

**Development Of Video Learning Media Biography Story Material Biography Of Indonesian Language
Subjecs On XI APK 2 Student I State Vocational High School 10 Surabaya**

Dian Retno Saputri

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (putridiresa@gmail.com)

Prof. Dr. Rusijono, M.Pd.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan pengembangan video pembelajaran adalah untuk: (1) menghasilkan dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI APK 2 SMKN 10 Surabaya. (2) mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil prestasi siswa kelas XI APK 2 di SMKN 10 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono. Teknik pengumpulan data dari ahli materi dan ahli media menggunakan teknik angket, sedangkan untuk siswa menggunakan angket dan tes. Hasil wawancara kepada ahli materi dan ahli media sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan, sedangkan hasil tes untuk mengetahui hasil prestasi siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui hasil perbandingan pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisa data dari angket dengan ahli materi dan media menyimpulkan bahwa media baik sekali. Dan dibuktikan juga dengan hasil uji coba angket kelompok kecil dikategorikan baik sekali dengan perolehan presentase 98%, dan hasil uji coba kelompok besar dikategorikan baik sekali dengan perolehan presentase 96,6%. Sehingga pada hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan analisis data uji tes diperoleh t_{hitung} adalah 8,195 dan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,66$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media video pembelajaran berhasil dilakukan dengan menggunakan model pengembangan R&D menurut Sugiyono. Media video pembelajaran dinyatakan layak dan mampu meningkatkan hasil prestasi siswa kelas XI APK 2 di SMK Negeri 10 Surabaya.

Kata kunci: Pengembangan media video pembelajaran, hasil prestasi

Abstract

This Research aims to: 1) producing and knowing the properness of video learning in Indonesian Language lesson for 11th graders Apk 2 in State Vocational High School 10 Surabaya, 2) knowing the effect of using video media towards students's achievement of 11th grade in State Vocational High School 10 Surabaya in Indonesian Language lesson.

The development model which used in this study is *Research and Development* (R&D) model by Sugiyono. Expert's Data collection technique both material and media using questionnaire, meanwhile for the students using questionnaire and test. The result of expert's questionnaire is used as the reference in revising the developed product meanwhile the result of the test is measuring student's achievement after using video learning media. Data analysis technique which is been used was aimed to know the result of comparing students's learning result in control class and experiment class.

According to result's analysis of the questionnaire from the experts conclude that the media was suitable in supporting the learning process. And this statement was proved with the result of questionnaire in small scale which is categorized nicely with percentage of 98% while the bigger scale reaching the percentage of 96,6%. So that score on *Pre-test* and *Post-test* which is done in control class aand experiment class using data analysis test gained *Thitung* is 8, 195 and using distribution table T-Test with significant scale of 5% and gained *Ttube* = 2, 66 and with this result can be stated that *Ho* was accepted and *Ha* was denied.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

This research conclude that video media learning development process was done succesfully with developer model of *R & D* according to Sugiyono. Video media learning can be stated as a proper method and can increase the result of student's achievement of 11th grade Students of Apk 2 in State Vocational High School 10 Surabaya.

Keywords: *the development of video learning media, achievement result*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang menentukan untuk kehidupan manusia, tanpa adanya pendidikan kehidupan manusia akan sulit berkembang. Pendidikan harus dilakukan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan kompeten serta memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) tahun 2003 menyatakan : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara".

Kemajuan suatu negara ditentukan dari kualitas pendidikannya. Sebab dengan kualitas pendidikan yang baik maka akan menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas pula, sehingga dapat mengembangkan negaranya. Untuk itu perbaikan pendidikan harus selalu ditingkatkan. Perbaikan pendidikan tidak lepas dari perbaikan pembelajaran di kelas. Pembelajaran haruslah menyenangkan dan membuat siswa aktif. Dengan begitu pembelajaran akan bermakna dan materi akan dapat terserap oleh siswa dengan baik.

Dengan penyajian pembelajaran yang menarik diharapkan siswa aktif, sehingga materi yang dipelajari dapat diterima dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan belajar dapat dilihat dari nilai siswa. Jika nilai siswa di bawah KKM artinya masih belum tercapai tujuan pembelajarannya. Begitu pula sebaliknya jika nilai siswa di atas KKM artinya tujuan pembelajaran telah tercapai.

Pada observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya, sekolah ni memilki fasilitas yang dapat mendukung untuk meningkatkan kompetensi peserta didik, seperti Lab komputer, Lab Bahasa, Perpustakaan, dan hampir disetiap kelas terdapat LCD Proyektor.

Kondisi nyata yang peneliti temukan pada saat mewawancarai beberapa siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas XI APk 2, yakni: siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Cerita Ulang Biografi sangat membosankan dan kurang menarik, karena siswa harus membaca sebuah biografi tokoh, dan siswa mengakui bahwa mereka sangat malas jika ditugasi untuk membaca materi apalagi membaca cerita biografi, menurut mereka

itu sangat membosankan. Hal serupa pula disampaikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, menurut beliau siswa sangat malas untuk membaca, siswa selalu gaduh dikelas dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Dalam proses pembelajaran yang selama ini di lakukan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menjelaskan materi yang ada, sedangkan tidak ada media yang mendampingi guru sehingga kurang menarik perhatian siswa pada materi.

Dari permasalahan yang terjadi, peneliti mengembangkan media Video Pembelajaran materi Cerita Ulang Biografi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena media video menampilkan visual dan terdapat audio seinga siswa lebih tertarik untuk mendengarkan dan memahami cerita biografi yang ada. Menurut Geralch & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Menurut Daryanto (2010:86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik unuk pembelajaran masal, individual maupun berkelompok.

Dari alternatif yang ditawarkan peneliti, maka judul peneltian ini adalah Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Cerita Ulang Biografi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Apk 2 Di Smk Negeri 10 Surabaya. Karena dengan media video pembelajaran ini siswa dapat lebih mudah untuk memahami cerita yang dijelaskan karena media video selain terdapat visual juga diperjelas dengan adanya audio. Diharapkan dengan adanya penelitian ini pembelajaran di kelas XI APK 2 di SMK Negeri 10 Surabaya siswa akan lebih giat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Langkah-langkah dari prosedur pengembangan Research & Development dari Sugiono adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Dalam hal ini penelitian dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Ada atau tidak adanya masalah akan diketahui pada proses ini, pada proses ini peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk mengetahui permasalahan yang ada di tempat tersebut.

2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan informasi bertujuan untuk memberikan informasi yang dapat digunakan

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

sebagai bahan untuk perencanaan suatu produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pada proses mengumpulkan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terjun ke lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Desain Produk

Desain produk dilakukan untuk mendesain produk yang akan dikembangkan. Yang dilakukan dengan cara menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya.

4. Validasi Desain

Validasi desain produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Tenaga ahli yang dimaksud disini adalah ahli materi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan ahli media yaitu salah satu dosen Teknologi Pendidikan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidsai melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi dan perbaikan produk selanjutnya produk di uji cobakan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari produk tersebut. Pada tahap ini uji coba dilakukan dalam kelas atau ruang lingkup yang kecil.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba yang kedua maka produk tersebut direvisi kembali untuk mengetahui kekurangan dari produk tersebut.

8. Uji Coba Pemakai

Setelah selesai direvisi hasil dari pengujian cobaan dari kelas kecil, maka selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran baru tersebut diterapkan dalam lingkup kelas yang luas, dalam operasinya, metode baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Jika dalam kelas besar terdapat kekurangan atau kelemahan dari produk maka revisi produk perlu dilakukan.

10. Pembuatan Produk Massal

Bila produk yang berupa media video baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media video baru tersebut dapat diterapkan. Pada produk

teknologi telah dapat dibuat produk massal. Pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan Video Pembelajaran ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif.

a. **Data kualitatif** adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisah-pisah menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan (Arikunto, 2010:3). Data kualitatif berupa masukan, tanggapan dan saran perbaikan yang diperoleh melalui konsultasi dan diskusi dengan ahli media dan ahli materi.

1) Data kualitatif dari ahli materi yang mencakup kesesuaian materi/isi produk terhadap kualitas produk yang dikembangkan.

2) Data kualitatif dari ahli media yang mencakup tentang kualitas desain dari produk video pembelajaran yang dikembangkan

b. **Data kuantitatif** adalah data yang berwujud angka hasil penghitungan yang dapat diproses dengan cara menjumlahkan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh hasil melalui penghitungan (Arikunto, 2010:213). Data kuantitatif berupa hasil dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan cara-cara tertentu dimana sering disebut metode atau teknik pengumpulan data. Dalam menentukan suatu metode pengumpulan data dan jenis data hendaknya disesuaikan dengan sumber data dan data yang akan diambil. Dalam penelitian ini metode-metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data akan dijelaskan. Adapun metode-metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik analisis data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011:). Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Peneliti mewawancarai Guru kelas untuk menganalisis kebutuhan siswa.

Wawancara ditujukan kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI APK 2 SMK Negeri 10 Surabaya, metode pengumpulan data yang berupa wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dan mengetahui

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

pencapaian prestasi siswa sebelum menggunakan media.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010:194). Angket yang digunakan dalam pengembangan media video ini berbentuk angket tertutup. Angket tertutup yakni, angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2010:195)

Peneliti menggunakan angket dalam pengumpulan data ini karena angket dapat memberikan kesempatan berpikir secara teliti kepada responden tentang pertanyaan-pertanyaan berbentuk item yang terdapat pada angket. Disamping itu penggunaan angket tertutup akan membantu responden menjawab dengan cepat dan memudahkan peneliti untuk melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang sudah terkumpul. Angket dalam hal ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian atau tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan siswa.

Menurut jenisnya, maka peneliti menggunakan angket tertutup (pilihan ganda) dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam proses pengambilan data menggunakan angket, tolak ukur penilaian yang dipakai yaitu skala pengukuran Guttman yang terdiri dari 2 pilihan jawaban “ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif” dan lain-lain (Sugiyono 2011:96). Angket ini menggunakan instrumen yang sudah disediakan 2 skala penilaian jawaban. Dengan kriteria skala penilaian:

Nilai 1 = IYA
Nilai 0 = TIDAK

c. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Tes di

sini dimaksudkan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media (*post-test*).

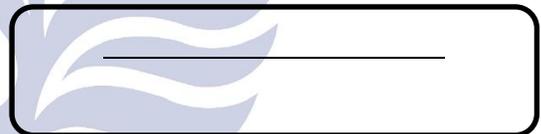
Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes yang berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 item soal yang sudah di sertai dengan kunci jawabannya, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Tes diberikan sebelum siswa belajar dengan menggunakan media modul elektronik yang akan diuji coba (*pre test*). Tes juga diberikan setelah siswa menggunakan media video pembelajaran (*post test*).

Metode pengumpulan data ini diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran (*pre test*), sedangkan tes yang diberikan setelah menggunakan media video pembelajaran (*post test*) untuk mengetahui keberhasilan media yang teldigunakan telah mencapai tujuan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Data hasil metode wawancara yang telah diberikan kepada ahli media dan ahli materi secara langsung dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk atau tidak. Data hasil metode angket yang diberikan kepada sasaran pengguna akan dihitung dengan menggunakan rumus :



Kriteria penilaian:

Tabel 3.5
Tabel kriteria penilaian (Arikunto, 2010:57)

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Kurang Baik
21 – 40	Tidak Baik
0 – 20	Sangat Tidak Baik

Setelah melakukan validasi desain kepada ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah melakukan validitas dan reliabilitas instrumen tes. Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

2. Validitas

Arikunto (2010:211) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Untuk mengukur validitas seluruh item soal menggunakan rumus korelasi product moment, rumus tersebut adalah :

$$r_{XY} = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N})(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N})}}$$

Keterangan :

r_{XY} = koefisien korelasi

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total (seluruh item)

N = jumlah responden

(Arikunto, 2010:213)

Setelah ditemukan hasil r hitungnya maka selanjutnya dibandingkan dengan r tabel, jika r hitung lebih besar dari r tabel maka soal dinyatakan valid.

3. Reliabilitas

Instrumen yang dapat dipercaya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama. Adapun rumusan untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus Spearman Brown (belah dua), rumus tersebut adalah :

$$r_{11} = \frac{2r_{12}}{1 + r_{12}}$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

r_{12} : r_{XY} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen (Arikunto, 2010:223)

4. Analisis Data Tes

Rancangan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada tes kali ini kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan soal *pretest* kemudian dibedakan pada perlakuan

sebelum diberikan soal *posttest*. Pada kelas eksperimen, setelah diberikan soal *pretest* dia akan diberikan media video pembelajaran lalu kemudian diberikan soal *posttest*. Sedangkan kelas kontrol setelah diberikan soal *pretest* kelas ini menggunakan metode belajar yang sama yaitu menggunakan buku paket saja baru kemudian di berikan soal *posttest*. Setelah semua sudah terlaksana baru kemudian dapat dilihat perbedaan hasil uji antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara garis besar rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.6
Rancangan Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	X	O ₄

(Arikunto, 2002:79)

Keterangan:

Dalam hal ini dilihat perbeaan pencapaian antara kelompok eksperimen (O₂- O₁) dengan pencapaian kelompok kontrol (O₄ O₃).

5. T-Test

Dalam desain ini pengembang membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{S^2}{N}}}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata hasil per kelompok

N : Banyaknya subyek

X : Deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

Y : Deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

(Arikunto, 2010: 86)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

1. Potensi dan Masalah

Dalam hal ini penelitian dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Ada atau tidak adanya masalah akan diketahui pada proses ini, pada proses ini peneliti melakukan observasi ke SMKN 10 Surabaya, untuk menggali potensi dan menemukan masalah. Hasil observasi disimpulkan dalam dua hal: pertama, proses belajar mengajar hanya terpaku pada buku teks saja dan tidak adanya media

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

pembelajaran yang bisa mendukung untuk proses belajar mengajar di kelas lebih variatif. Kedua, SMKN 10 Surabaya memiliki fasilitas laboratorium komputer dan LCD Projector yang dapat dimanfaatkan pengajar untuk menyampaikan materi.

Hasil observasi menggali potensi dan masalah tersebut diberikan alternatif pemecahan masalah untuk dikembangkan sebuah video pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi di dalam kelas dengan memanfaatkan LCD Projector.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, data yang diperoleh dengan cara:

a. Wawancara

Untuk mengumpulkan data awal meliputi karakteristik siswa, media dan metode pembelajaran yang dipakai, serta kesulitan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget maka karakteristik siswa SMA/ SMK dapat dimasukkan ke dalam kelompok operasional formal, dimana pada tahap ini dialami anak saat pubertas dan berlanjut sampai dewasa, menurut guru mata pelajaran siswa sangat malas untuk membaca, siswa selalu gaduh dikelas dan tidak mendengarkan penjelasan. Metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran untuk menyampaikan materi dikelas adalah ceramah, sedangkan media yang digunakan dalam menyampaikan materi Cerita Ulang Biografi dikelas yaitu buku teks. Kesulitan siswa dalam materi teks cerita ulang biografi ini adalah memahami teks dalam cerita. Untuk karakteristik mata pelajaran berbasis teks/genre.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal yang berupa RPP, Silabus, daftar nama dan daftar nilai, buku pegangan siswa Bahasa Indonesia.

3. Desain Produk

Desain produk dilakukan untuk mendesain produk yang akan dikembangkan. Yang dilakukan dengan cara menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Terdapat dua desain, yaitu:

a. Desain Produk Materi

Desain produk materi adalah proses lanjutan dari tahapan pengumpulan data. Setelah melakukan konsultasi dan diskusi dengan ahli materi. Desain produk materi dikerjakan sesuai dengan bimbingan dari ahli materi baik secara format maupun secara isi, agar nantinya materi yang diangkat dapat sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi yang dipilih juga berdasarkan hasil konsultasi dengan guru mata pelajaran yang berdasarkan dari kesulitan siswa dalam memahami materi. Materi yang diangkat adalah tentang Cerita Ulang Biografi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Desain Produk Video Pembelajaran

Tahap awal pada proses ini adalah: Membuat Format *Storyboard*, kemudian langkah selanjutnya setelah membuat *storyboard* adalah pengembang masuk pada langkah mengkonkritkan *storyboard* menjadi media modul elektronik menggunakan *Adobe Premier Pro* dan *After Effect*.

c. Desain Produk Bahan Penyerta

Pada tahap ini pengembang membuat bahan penyerta berukuran A5.

4. Validasi Desain

Validasi desain produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Tenaga ahli yang dimaksud disini adalah dua orang ahli materi dan dua orang ahli media.

5. Perbaikan Desain

a. Revisi ahli materi

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media terdapat masukan pada media video pembelajaran, berikut ini adalah revisi materinya:

No	Review	Revisi
1	Keterangan: Suara narator kurang jelas dan keras	Keterangan: Sudah melakukan rekaman ulang

b. Revisi ahli media

Setelah mendapat hasil validasi dari ahli media terdapat masukan tentang media video pembelajaran, berikut ini adalah revisi desainnya:

No	Review	Revisi
1	Keterangan: Sound effect agar diganti dengan instrumen lagu kebangsaan	Keterangan: Sound effect sudah di perbaiki

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

	Afrika	
2	Keterangan: Suara narator kurang keras dan intonasi kurang baik	Keterangan: Suara narator sudah diperbaiki dengan rekaman ulang

- c. Uji Coba Produk
Setelah melakukan produksi media video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dan melakukan dari revisi ahli materi dan ahli media. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa pada kelas XI Apk 2 SMKN 10 Surabaya.
- d. Revisi Produk
Setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Terdapat revisi yaitu mengganti urutan halaman awal, mengganti audio dengan instrumen lagu kebangsaan Afrika, mengganti suara narator, dan memberi keterangan kecil pada setiap peristiwa pada video pembelajaran. Hasil uji coba tersebut digunakan untuk perbaikan hasil akhir produk sebelum uji coba pada kelompok besar di kelas.
- e. Uji Coba Pemakai
Setelah melakukan revisi uji coba produk selanjutnya uji coba pemakaian pada kelompok besar yang ditujukan pada siswa kelas XI Apk 2 SMKN 10 Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Sebagai pembandingan untuk hasil belajar, diambil kelas kontrol yang mana pada kelas ini hanya diberikan sebuah metode belajar seperti biasanya tanpa menggunakan media video pembelajaran. Berikut adalah prosedur uji coba produk media video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia:
1. Membuka proses pembelajaran diterapkan dalam kelas kontrol dan eksperimen.
 2. Memberikan materi-materi cerita ulang biografi dan tujuan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran ceramah diterapkan dalam kelas kontrol dan eksperimen.
 3. Memberikan soal *pre-test* diterapkan dalam kelas kontrol dan eksperimen.
 4. Menerapkan media video pembelajaran dan dengan menerapkan metode pembelajaran ceramah, hanya diterapkan dalam kelas eksperimen untuk kelas kontrol tetap menggunakan metode ceramah saja.

5. Memberikan soal *post-test* diterapkan dalam kelas kontrol dan eksperimen.
 6. Melakukan pengambilan data dengan angket kepada siswa hanya diterapkan dalam kelas eksperimen.
 7. Penutup.
- f. Revisi Produk
Setelah uji coba pemakaian pada kelompok besar selesai. Produk direvisi kembali untuk mendapatkan kelayakan pemakaian media pembelajaran dalam kelas dan penyempurnaan media pembelajaran secara keseluruhan
- g. Pembuatan Produk Massal
Setelah melalui revisi produk media video pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI APk 2 SMKN 10 Surabaya.

B. Analisis Data

Dalam tahap ini, data diperoleh dari hasil angket siswa dan hasil tes siswa. Hasil dari analisis data ini digunakan untuk hasil kesimpulan dari produk yang telah dikembangkan. Berikut data yang diperoleh dari angket siswa dan hasil tes siswa:

1. Validitas dan Reliabilitas

- a. Uji Validitas
Validitas butir soal adalah proses untuk menilai soal agar sesuai dengan indikator dan tujuan yang telah ditetapkan. Validitas soal berbentuk tes digunakan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan program belajar mengajar.
Uji validitas dan reliabilitas soal tes dilakukan pada siswa kelas XI Apk 1 SMK Negeri 10 Surabaya yang berjumlah 37 orang siswa sebagai sampel. Uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrumen tes, sedangkan suatu instrumen dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tepat (reliabel).
- b. Uji Reliabilitas
Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan tingkat kesesuaian jawaban yang didapatkan melalui penyebaran tes kepada siswa yang memiliki karakteristik yang sama. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat kebenaran dari jawaban responden, yaitu jawaban hasil belajar siswa sebagai bahan pengambilan keputusan dalam mengukur keefektifan media yang dikembangkan.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Setelah diketahui hasil dari validitas dan reliabilitas kemudian mengkonsultasikan nilai tersebut dengan korelasi r tabel. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh: Harga r 11 kritik $N = 34$ dengan taraf nyata $5\% = 0,339$ dan taraf nyata $0,869$. Karena harga r 11 hitung lebih besar dari r 11 tabel, maka seluruh item soal yang digunakan sebagai perangkat tes tersebut dapat dinyatakan reliabel sehingga instrument tes layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

2. Data Angket

a. Data angket uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas XI APk 2 SMKN 10 Surabaya. Kesimpulan bahwa dari semua aspek angket untuk siswa mendapatkan persentase nilai sebanyak 98%. Menurut Arikunto (2008:245), dalam kriteria penilaian presentase tersebut dalam kategori baik sekali.

Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 orang siswa ini juga dilakukan tes materi. Hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang responden, terdapat 2 orang responden yang tidak tuntas dalam mengerjakan tes yang memiliki KKM sebesar 70. Apabila di konfersikan ke KKM kurikulum 2013 maka memiliki KMM sebesar 2,7.

b. Data Angket Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 34 siswa kelas XI APk 2 SMKN 10 Surabaya. Kesimpulan bahwa dari semua aspek angket untuk siswa mendapatkan persentase nilai sebanyak 96,6%. Menurut Arikunto (2008:245), dalam kriteria penilaian presentase tersebut dalam kategori baik sekali.

Pada uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 30 orang siswa ini juga dilakukan tes materi. Berikut merupakan hasil tes dari kelompok besar sebanyak 30 orang responden.

3. Data Tes

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,195 yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi (df) = $(N_1 + N_2) - 2$. Maka didapat $df = (30 + 30) - 2 = 58$. Dalam tabel uji-t df 58.

Dalam tabel uji-t df 58 didapatkan t_{tabel} 2,66. Ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau t_{hitung} 8,195 > t_{tabel} 2,66 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti bahwa pengembangan media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XI di SMKN 10 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melalui tahapan pengembangan menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) dari Sugiyono, mulai dari persiapan pengembangan dan pelaksanaan pengembangan media video pembelajaran hingga uji coba media. Kesimpulan data yang diperoleh dari pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI APk 2 SMK Negeri 10 Surabaya, sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI APk 2 ini telah layak dijadikan media pembelajaran.
2. Media video pembelajaran ini berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI APk 2 SMK Negeri 10 Surabaya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya nilai *post test* dibandingkan dengan nilai *pre test* setelah menggunakan media video pembelajaran.

B. Saran dan Pemanfaatan

1. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Apabila media ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukan identifikasi serta analisis kebutuhan, karena setiap lembaga memiliki karakteristik siswa dan permasalahan yang berbeda. Jadi, apabila dalam analisis kebutuhan, karakteristik dan data yang sama maka, media ini dapat digunakan disekolahan lain.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diharapkan pengembangan yang lebih lanjut produk harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran, agar produk yang digunakan sesuai dengan gaya belajar sasaran serta dapat dipahami oleh sasaran. Karena setiap siswa dalam sebuah institusi belajar memiliki karakteristik serta kebutuhan yang berbeda meskipun dalam kompetensi yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI APK 2 DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 5*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arthana, I Ketut Pegig dan Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: PT. P3AI UPI
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Molenda, Michael dan Januszewski Alan. 2008. *Educational Technology: A Defination with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Nur, M. 1998. *Teori-teori Perkembangan*. Surabaya: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Resmini, dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaubaka
- Dipantara
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran (Terjemahan)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemmafaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Walker, D.F. dan R.D Hess. 1984. *Intruotional Software: Principles and Perspectices for Design and Use*. Belmont: Wadsworth PublishingCompany.

