

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI SPEAKING UNTUK KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
ROUDLATUL MUTAALIMN WONOASIH PROBOLINGGO**

Zainul Huda, Dr.H. Andi Mariono, M.Pd

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya,
Zainulfull71@gmail.com

²Dosen S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya.

Abstrak

Dalam dunia pendidikan bahasa Inggris merupakan sebuah bahasa internasional yang sangat dibutuhkan di era jaman sekarang ini dan materi pelajaran bahasa Inggris sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 agar siswa lebih mudah dalam memahaminya. Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Roudlatul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas X tahun ajaran 2018/2019. Lebih dari separuh siswa yang masih rendah dalam memahami materi bahasa Inggris sehingga memperoleh nilai kurang dari KKM 65-70. Tujuan dari pengembangan media audio visual ini adalah untuk membantu memecahkan permasalahan dalam proses belajar mengajar siswa agar lebih mudah memahami mata pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka dari hasil penelitian ini adalah menghasilkan media audio visual yang layak dan efektif untuk siswa kelas X pada pelajaran bahasa Inggris dengan materi speaking.

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media Audio visual agar siswa lebih efektif dalam memahami mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris materi speaking untuk kelas X SMK Roudlatul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo dan untuk mengukur kelayakan dan keefektifannya.

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, yakni untuk melihat kemampuan siswa dalam berkomunikasi bahasa Inggris sejauh mana siswa memahami bahasa Inggris dengan baik dan benar. Oleh karena itu dibutuhkan wawancara dan observasi kepada siswa sejauh mana siswa memahami pelajaran bahasa Inggris dengan materi speaking yang sudah disampaikan oleh gurunya. Hasil materi memperoleh hasil persentase 93,75% termasuk kategori sangat baik. Sedangkan dari hasil *post-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas control dan kelas eksperimen menggunakan analisis data uji tes diperoleh t_{hitung} adalah 4,121 dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,110$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Audio visual, Video, Hasil belajar, Modul Bahasa Inggris

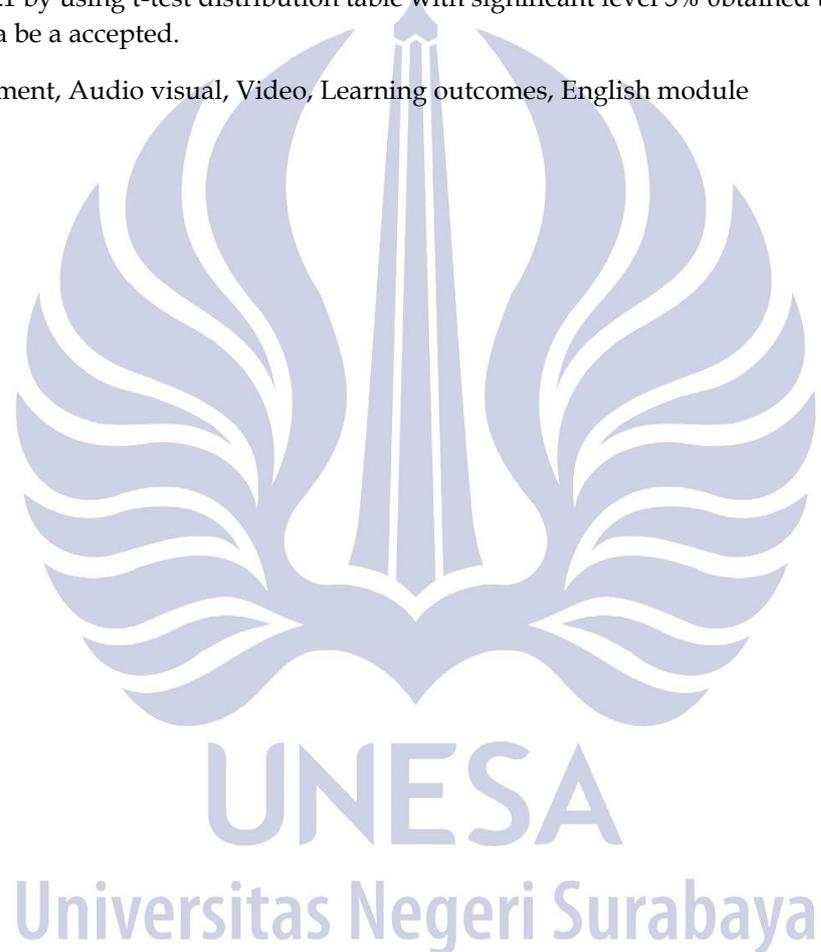
Abstract

In the world English language education in international language that is needed in today's era and English lesson material has been adapted to curriculum 2013 so that students are easier in understanding it based on preliminary study in SMK Roudlatul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo found the problem is low student learning outcomes class X academic year 2018/2019. More than half the students who are still low in understanding English material so as to get less value from the KKM 65-70. For help solve problems in the learning process require a medium to help student to more easily understand the English lesson. Based on these problem then from the result of this study is to produce a decent and effective audio visual media for student to more easily understand the English lesson. Based these problem then from the results of this study is to produce a decent and effective audio visual media for student of class X English lesson with speaking materials.

This development aims to produce the product, test the feasibility and test the effectiveness of audio visual media so that student are more effective in understanding the subjects especially on the subjects of speaking English speaking material for class X SMK Roudlatul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo and to measure the feasibility and effectiveness. Date collection methods used in the form of interviews, observation, ie see the ability of students in communicating the English language to what extent students understand English well and correctly. Therefore it takes interviews and observations to students the extent to which students understand English lessons with speaking material that has been explained by his teacher.

This development uses the R&D development model according to Borg and Gall in Sugiyono. The type of data used quantitative. Data collection method used in the form of interviews, observation, and tests. Data analysis on student learning result of control class and experiment class. Result materi obtained result percentage 93,75% including category very good. While the result of post-test and post-test conducted I control class and experimental class using test data analysis t hitung count is 4,121 by using t-test distribution table with significant level 5% Obtained t tabel = 2,110 thus Ho rejected Ha be a accepted.

Keywords: Development, Audio visual, Video, Learning outcomes, English module



PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum di SMK, akan tetapi proses pembelajaran bahasa Inggris masih belum bisa mencapai hasil seperti yang diharapkan. Hal ini terbukti dengan masih banyaknya siswa yang tetap belum mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris walaupun mereka sudah mempelajarinya sejak memasuki bangku Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas ataupun yang sederajat. Kondisi pembelajaran ini mengharuskan guru aktif dan kreatif menyiasati, mencari dan memilih strategi pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terkait dengan proses dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa.

Pengembangan multimedia pembelajaran sangat diperlukan di lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), karena banyak kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran adaptif, normatif maupun produktif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Kekurangminatan siswa pada pelajaran adaptif khususnya pelajaran bahasa Inggris karena mereka beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris memiliki tingkat kesulitan dan pemahaman yang tinggi, padahal bahasa Inggris merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi kecepatan perubahan dan kemajuan Iptek yang diaplikasikan di industri menuntut SDM yang berkualitas termasuk dalam kemampuannya berbahasa Inggris.

Menurut Wina Sanjaya (2010) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

Salah satu media yang efektif, efisien, sehingga di perlukan pengembangan media audiovisual dalam proses pembelajaran bahasa inggris yang berupa speaking yang mana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Jurusan(SMK)Roudlatul Mutaallimin Wonoasih Probolinggo

Kemudahan menggunakan media Audiovisual ini dalam pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar sehingga akan lebih memberikan hasil yang positif bagi hasil belajar. Dan memberika kemudahan bagi pengajar dengan adanya fasilitas media yang sudah di tentukan oleh peneliti.

Media Audiovisual ini akan meberikan hasil positive tentang media media yang akan dijadikan sebuah produk bahan belajar terutama pelajaran bahas inggris yang akan mempermudah siswa dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Roudlatul Mutaallimin Kota Probolinggo.

Penelitian ini hanya membatasi ruang lingkup pada proses pembuatan media Audiovisual yang dimodifikasi untuk pembelajaran bahasa inggris kelas X semester I,yaitu tentang belajar speaking.

Berdasarkan hal tersebut, harapan dari kegiatan penelitian. Produk hasil penelitian ini berupa media audiovisual yang dapat di gunakan sebagai alat untuk mempermudah bagi guru dalam proses pembelajaran berbahasa inggris dengan baik dan benar sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses belajarnya sehingga lebih cepet mengingat hasil materi pelajaran yang telah diberikan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

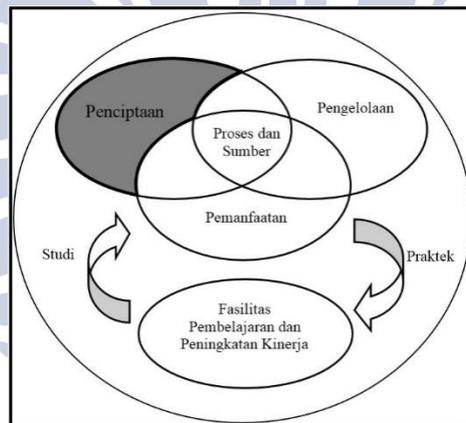
KAJIAN PUSTAKA

A systematic way of designing, implementing, and evaluating the total process of of learning and teaching in terms of specific objectives, based on research in human learning and communication and employing a combination of human and non human resources to bring about more effective instruction. Suatu cara yang sistematis dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi proses keseluruhan dari belajar dan pembelajaran dalam bentuk tujuan pembelajaran yang spesifik, berdasarkan penelitian dalam teori belajar dan komunikasi pada manusia dan menggunakan kombinasi sumber-sumber belajar dari manusia maupun non-manusia untuk membuat pembelajaran lebih efektif.

Kawasan pengembangan teknologi pendidikan berakar pada produksi media melalui proses yang terus mengalami perubahan dalam kemampuan media yang kemudian berakibat pada perubahan dalam kawasan (bidang garapan). Terhadap kawasan (bidang garapan) pengembangan dapat diorganisasikan dengan empat kategori teknologi, yaitu: (1) Teknologi cetak sebagai penyedia landasan untuk kategori yang lainnya; (2) Teknologi audiovisual; (3) Teknologi berasaskan komputer, dan; (4) Teknologi terpadu.

AECT 2004, Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Teknologi pendidikan merupakan salah satu studi yang berupaya untuk mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar untuk mempermudah atau mengatasi permasalahan belajar. Seels & Richey (Warsita, 2008:13), mengemukakan kawasan teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar.



Gambar 2.1
Domain Teknologi Pembelajaran 2008

Kawasan Teknologi Pendidikan menurut Mondela, terbagi menjadi 3 kawasan, yaitu creating/ kreasi/ menciptakan, managing/ pengelolaan dan using/ pemanfaatan. Pada pengembangan media mobile learning berbasis Android ini, jika dikaitkan dengan arah kawasan Molenda maka masuk dalam kawasan Kreasi/ menciptakan.

Dalam tujuan telah dijelaskan bahwa pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media audio visual dengan mata pelajaran bahasa inggris yang berupa materi speaking untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x smk Roudlatul Mutaalimn wonoasih probolinggo

METODE PENELITIAN

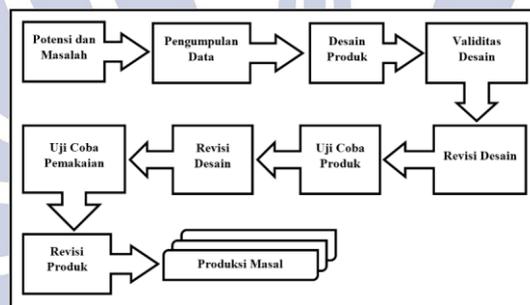
Penelitian merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sistematis dengan meliputi pengumpulan dan analisis data (informasi) dalam upaya meningkatkan pengertian kita mengenai fenomena yang telah menjadi perhatian kita maupun hal yang kita minati. Tujuan

penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian.

Jenis data dalam pengembangan media audio visual ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Jenis data kualitatif berupa masukan, tanggapan dan saran untuk merevisi media pengembangan melalui konsultasi dan saran untuk merevisi media pengembangan melalui konsultasi dan diskusi dengan ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif juga di peroleh dari uji ahli media dan materi serta dari uji coba dengan menggunakan observasi model *scarning* dan tes sebagai penilaian terhadap media.

Model *Research and Development* (R & D) adalah sebuah model yang menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan dengan langkah yang satu dengan langkah yang lainnya dan model desain pembelajaran ini mempunyai langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk dapat menciptakan aktifitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ada sepuluh langkah (Sugiyono, 2011:298) yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1

Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R & D)

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan Proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya). Observasi yang dilakukan adalah observasi *scanning* dilakukan untuk mengamati siswa saat uji coba untuk mengevaluasi kelayakan media. Menurut Arthana (2005:31) *scanning* merupakan teknik yang menyangkut ketertarikan, ketepatan bereaksi, tingkat pemerhatian dengan menempatkan beberapa pengamat untuk melihat reaksi penonton.

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Tes dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah mempelajari materi dengan menggunakan media audio visual yang telah dikembangkan.

Bentuk tes yang digunakan pada media audio visual ini berupa dua pertanyaan terkait speaking dan listening dalam pelajaran bahasa Inggris, berikut ini kisi kisi instrument tes soal

c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit (Sugiyono, 2011:137)

Teknik Analisis Data

Analisis data berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan guna menarik kesimpulan dari hasil penelitian (Arikunto, 2010:346). Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa yang berupa wawancara dan angket akan diolah untuk memperbaiki media audio visual yang sedang dikembangkan agar dapat mengetahui kelayakan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Deskriptif

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul, menggunakan analisis Deskriptif. Data diperoleh dari data hasil penilaian angket dan wawancara berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui uji coba ahli materi, ahli media dan uji coba peserta didik perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil dari analisis penilaian ini digunakan untuk merevisi media *Mobile Learning* Berbasis Android. Data yang diperoleh dari angket dan wawancara tersebut akan diskripsikan dengan menggunakan teknik penilaian menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100 \% \text{ (Arikunto, 199:57 dalam Arthana, 2005:80)}$$

Setelah data angket sudah dianalisis berdasarkan perhitungan di atas, maka selanjutnya menghitung keseluruhan dengan menggunakan persentase dan menggolongkannya kedalam salah satu kriteria hasil penelitian di bawah ini. Pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria penilaian adalah:

Rentangan Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Baik Sekali	Media Layak Digunakan (tanpa revisi)
61% - 80%	Baik	Media Layak Digunakan (tanpa revisi)
41% - 60%	Cukup	Media Belum Layak Digunakan (Revisi)
21% - 40%	Kurang	Media Belum Layak Digunakan (Revisi)
< 21 %	Kurang Sekali	Media Belum Layak Digunakan (Revisi)

b. Analisis Data Tes

Tes digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah diproduksi efektif. Tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Dalam desain ini pengembang membandingkan hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

A. Pengembangan Produk

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan tentang kegiatan pengembangan media yang telah disesuaikan dengan prosedur pengembangan R&D menurut sugiyono(2010), dan di peroleh data beserta hasil produk pengembangan media audiovisual. Berikut ini adalah langkah-langkah pengembangan media audiovisual:

1. Potensi dan masalah

Tahapan awal pengembangan media audiovisual pada pelajaran bahasa inggris dilakukan dengan cara observasi langsung ke SMK Roudlattul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perlu tidaknya medi yang dapat menunjang pada proses proses pembelajaran bahasa inggris kelas x semester 2 yang mana media tersebut sesuai dengan kondisi siswa serta lingkungan sekitarnya yaitu media audiovisual

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi da 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 di peroleh denga cara:

a. Wawancara

B. Analisis Data

Analisis data merupakan proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari lapangan. Data yang dianalisis di peroleh dari lapangan. Data yang dianalisis dari hasil wawancara kepada ahli materi dan ahli media, data observasi *scanning* data *pretest* dan *posttest*. Hasil dari analisis data dikembangkan.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi digunakan untuk menjadikan produk media audio visual sebagai data yang diperoleh dari silabus dan RPP yang sudah sesuai dengan kurikulum 2013 yang dianalisis dari hasil wawancara kepada ahli matei dan ahli media.

D. Desain Produk

Merumuskan Butir Materi

Pada langkah ini butir-butir materi yang dikemudian dirumuskan untuk mengetahui bahan apa saja yang harus di pelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa agar tujuan dapat tercapai, Butir materi harus ditentukan dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan.Materi yang disajikan dapat menarik peserta didik memperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Dalam mengembangkan materi pembelajaran ini harus melakukan konsultasi dengan ahli materi

1. Desain Produk Media

Setelah materi terkumpul, tahap selanjutnya yaitu membuat suatu rancangan media Mobile Learning berbasis Android Geografi materi Sistem Biosfer dan Antroposfer. Tahap awalnya adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan butir matri
- b. Pra produksi
- c. Produksi

E. Validasi Desain

Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis dan pertimbangan logis dari para ahli, selanjutnya dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil *desk evaluation* tersebut. Kegiatan validasi melakukan evaluasi terhadap produk awal pengembangan dan dievaluasi oleh para review ahli ini menggunakan reviewer ahli materi dan ahli media.

a. Validasi ahli materi

Pengembang melakukan review materi kepada ahli materi yang merupakan dosen teknologi pendidikan bapak Alim Sumarno dan Ibu Khusnul Khotimah selaku dosen teknologi pendidikan. Data tersebut diperoleh melalui konsultasi dan diskusi dengan ahli materi dari bulan Maret sampai bulan April. Validasi media ini menggunakan kriteria penilaian dari tidak setuju (1) kurang setuju (2) setuju (3) dan sangat setuju (4).

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan 2 ahli media. Pada pengembangan ini yang menjadi ahli media adalah bapak Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen teknologi pendidikan serta dosen teknologi pendidikan Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah dosen teknologi pendidikan UNESA. Sama seperti validasi materi, validasi media ini menggunakan empat kriteria penilaian.

1. Validasi Ahli Materi

a. Ahli Materi I

Nama : Dr. Nugroho Hari P, M.Si.

NIP : 197604292007012003

Jabatan : Dosen Biologi

Lembaga : FIS – Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan hasil uji coba desain pada ahli materi I menunjukkan bahwa rata-rata data kualitatif menunjukkan sangat setuju dan setuju, maka media tersebut layak digunakan dan tanpa adanya revisi.

1. Validasi Ahli Media

a. Ahli Media I

Nama : Cintra Fitri Kholidyah, M.Pd.

NIP : 198805162015042002

Jabatan : Dosen Pengembangan Media Teknologi Pendidikan

Lembaga : FIP – Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan hasil uji coba desain pada ahli media I menunjukkan bahwa rata-rata data kualitatif menunjukkan sangat setuju dan setuju, maka media tersebut layak digunakan dan tanpa adanya revisi.

F. Revisi Desain

a. Revisi Ahli Materi

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli materi terdapat beberapa masukan tentang materi pada media audiovisual sebagai berikut:

Tabel 4.5 Revisi Ahli Materi

No	Masukan	Revisi
1	Disarankan bahan penyerta dilengkapi dengan rumus dan contoh soal	Sudah dilengkapi dengan

		rumus dan contoh soal
2	Disarankan cover bahan penyerta harus sesuai dengan materi	Sudah diganti cover sesuai dengan materi

a. b. Revisi Ahli Media

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media I dan ahli media II terdapat masukan berupa kritikan dan saran tentang media pembelajaran audiovisual materi pembelajaran past perfect tense sebagai berikut:

Tabel 4.6 Revisi Ahki Media

No	Masukan	Revisi
1	Disarankan agar suara video jelas	Suara video sudah jelas
2	Disaranka suara back sound sesuai dengan tempo materi	Sudah disesuaikan dengan tempo materi
3	Durasi pemutaran video dikurangi	Sudah dikurangi durasinya

G. Uji Coba Produk

Setelah melakukan produksi media audiovisual melalui revisi para ahli materi dan ahli media. Sesuai dengan prosedur pengembangan R&D menurut sugyono, tahap selanjutnya adalah uji oba produk. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kelayakan media berdasarkan respon siswa. Uji coba produk ini dilakukan pada 32 siswa, 16 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa sebagai kelompok control

H. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba perorangan dan kelompok kecil hasil analisis rata-rata setiap variable menunjukkan bahwa media audiovisual perlu dilakukan revisi.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari lapangan. Data yang dianalisis di peroleh dari lapangan. Data yang dianalisis dari hasil wawancara kepada ahli materi dan ahli media, data observasi *scanning* data *pretest* dan *posttest*. Hasil dari analisis data dikembangkan. Berikut data yang diperoleh

1. Analisis Data Kualitatif Ahli Materi

Berdasarkan hasil wawancara pada table 4.3 maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Daya Tarik
 - 1) Video yang digunakan sesuai dengan sasaran adalah sangat baik
 - 2) Nama Media dapat membuat siswa tertarik adalah sangat baik
 - 3) Desain video sudah tepat dan sudah baik
- b. Pengertian menyeluruh
 - 1) Kejelasan media video adalah sangat baik
 - 2) Kejelasan materi tentang past perfet tense adalah sangat baik

- 3) Kesesuaian materi dengan media adalah sangat baik
- 4) Kesesuaian karakteristik media dengan materi adalah sangat baik
- c. Efektivitas
Keefektifan penyampaian materi dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat baik.
- d. Kesesuaian Usia
Kesesuaian usia dengan materi sangat baik
- e. Standard Teknis
Media Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi/soal adalah sangat baik

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan

Berdasarkan uraian permasalahan dan pembahasan yang dilakukan sesuai dengan prosedur model pengembangan *Research & Development (R&D)*. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audiovisual dalam kawasan teknologi pendidikan 2004 termasuk dalam domain kreasi.

1. Untuk mengetahui kelayakan media audio visual dalam proses pembelajaran bahasa inggris materi speaking yang mana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Roudlatul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo
2. Untuk mengetahui efektivitas media audio visual dalam proses pembelajaran bahasa inggris materi speaking untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Roudlatul Mutaalimin Wonoasih Probolinggo

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan dan mengalami peningkatan ke efektifan daya hasil belajar setelah menggunakan media audiovisual yang berupa video di SMK Roudlatul Mtutaalimin Probolinggo

B. Saran

Saran Pemanfaatan

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memperbesar maafaat hasil penelitian ini.

1. Saran Pemamfaatan
Pemamfaatan media audiovisual yang telah dikembangkan, dapat dimamfaatkan dalam:
 - a. Kegiatan pembelajaran pada materi pembelajaran bahasa inggris di sekolah untuk siswa kelas X SMK
 - b. Untuk mendapatkan hasil yang baik, guru menghubungkan materi pembelajaran dengan materi sebelumnya sesuai dengan materi yang sedang dipelajari
2. Desminasition (Penyebaran)
Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media audiovisual untuk pembelajaran bahasa inggris dengan tema past present perfect. Apabla media ini digunakan dilembaga 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 disekolah lain.
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
 - a. Pengembanga produk lebih lanjut dari media audiovisual ini dapat dibuatkan bahan evaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini dalam pembelajaran.
 - b. Dapat juga dikembangkan lembar kerja siswa (LKS) dan ringkasan materi pembelajaran dari media ini.

- c. Untuk pengembangan lebih lanjut, hendaknya dalam pengembangan media audiovisual, harus memperhatikan ketetapan materi ini disebarluaskan harus diadakan analisis kembali untuk melihat kualitas media sehingga media lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali Citra
- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali Citra
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Afandi, Muhammad dan Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Majid, Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Advertisements Media Pembelajaran*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003). h. 17
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), h.27
- Media Pembelajaran*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003). h. 22
- Arief S. Sadiman, *et al.* *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 84
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hal.74
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B & Nina Lamatengngo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jihad, A. dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Rusman. 2014. *Modelmodel Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jihad, A. dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Rusman. 2014. *Modelmodel Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.