

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

PENGEMBANGAN MEDIA MODUL CETAK MATERI KONSEP DASAR PENULISAN NASKAH VIDEO PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK SISWA KELAS X JURUSAN KRIYA KULIT DI SMKN 1 JABON SIDOARJO

Selia Winarsih

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: seliawinarsih@mhs.unesa.ac.id

Sulistiowati

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email:sulistiowati@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media modul cetak penulisan naskah video yang digunakan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk siswa kelas X Jurusan Kriya Kulit di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital terdapat masalah yaitu belum terdapat bahan ajar untuk siswa, masih terdapat 60% siswa yang hasil belajarnya masih di bawah Ketuntasan Belajar Minimal yaitu 75. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan media modul cetak ini dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Selain itu juga dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Adapun pengumpulan datanya menggunakan angket dan kemudian dihitung menggunakan rumus deskriptif persentase. Sedangkan hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus uji t. Hasil validasi ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media modul layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji t post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan t hitung > t tabel yaitu $3,21773 > 1,67155$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulannya media modul cetak efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: pengembangan, media modul cetak, penulisan naskah video

Abstract

The goal of this development is to determine the feasibility and effectiveness of the video script writing module be used in Digital Communication and Simulation subject for Grade X Leather Craft Major Students in SMKN 1 Jabon Sidoarjo. According to the result of digital communication and simulation teachers' interview, there was no material teaching in which became a problem. This problem led to 60% of students were under minimum grade point standar, which was 75. The development model will use ADDIE development model. This development of printed media module will be done by validating material expert and media expert. In addition, there will be also individual trial, small group trial and field test. Questionere is used to collect the data and is calculated with descriptive procentage formula. While the result of the students learning is calculated with t-test formula. The results of the validation of material experts, media experts, individual trials, small group trials, and field trials showed that the printed media module a good for use in learning. The result of t-post test in experiment class and controll class showed that t-count > t-table, it was $3,21773 > 1,67155$. It can be concluded that there is significant differences from experiment class and controll class in post test. The conclusion is the printed media module is already effective to be used.

Keywords: development, printed module media, writing video script

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam setiap kehidupan manusia. Manfaat pendidikan bagi manusia,

yaitu mampu mengarahkan dan membimbing manusia ke arah kehidupan yang lebih baik. Keberhasilan pendidikan tidak akan tercapai jika tidak ada dukungan baik dari pemerintah,

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

sekolah, guru, orang tua, siswa, maupun sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Permasalahan yang terdapat di SMKN 1 Jabon Sidoarjo pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas X Kriya Kulit untuk materi konsep dasar penulisan naskah video belum terdapat bahan ajar untuk siswa yang disediakan oleh sekolah. Siswa hanya mendapatkan materi dari penjelasan guru di depan kelas dengan metode ceramah dan guru menuliskan pokok-pokok materi di papan tulis. Hanya sesekali guru menggunakan media power point jika diperlukan karena adanya keterbatasan proyektor yang disediakan oleh sekolah. Selain belum terdapat bahan ajar, ketercapaian Kompetensi Dasar di kelas X jurusan Kriya Kulit SMKN 1 Jabon Sidoarjo kurang maksimal. Sehingga masih banyak siswa yang hasil belajarnya masih di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu dibawah angka 75. Untuk materi penulisan naskah video ini memuat materi, antara lain : 1) Siswa dapat menjelaskan alur proses pembuatan video, 2) Siswa dapat menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan sebelum membuat naskah video, 3) Siswa dapat menjelaskan pengertian naskah video, 4) Siswa dapat menjelaskan prosedur pembuatan naskah video. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka media pembelajaran merupakan bentuk pemecahan masalah yang dapat dilakukan.

Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dalam kegiatan tersebut.

Adapun pemilihan penggunaan media ini didasarkan pada pemilihan media menurut Anderson, materi konsep dasar penulisan naskah video pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital memuat tujuan pembelajaran kognitif, tidak berhubungan dengan objek yang masih asing bagi siswa, tidak melibatkan keterampilan antarpersonal, tidak memerlukan rangsangan gerak, tidak

memerlukan rangsangan suara. Dengan menggunakan prosedur tersebut Anderson menyarankan menggunakan Kelompok Media II (bahan cetak), IV (visual, proyeksi diam), VIII (obyek fisik). Adapun peneliti memilih media golongan II yaitu media cetak. Sehingga peneliti mengembangkan media cetak berupa modul.

Menurut Riyana (2012:28) modul merupakan suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa yang bermanfaat bagi kepentingan belajar siswa. Menurut Munadi (2010:99), modul adalah bahan belajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Modul dapat menuntun siswa untuk belajar secara mandiri, karena modul dibuat berdasarkan program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri. Modul cocok digunakan untuk siswa SMK belajar secara mandiri karena karakteristik yang dimiliki siswa SMK yaitu siswa sudah mampu berpikir abstrak, siswa mampu bernalar secara logis, siswa mampu menjelaskan berbagai macam peristiwa dan informasi yang telah didapatkan.

Pola pembelajaran untuk materi konsep dasar penulisan naskah video dengan menggunakan media modul cetak yaitu menggunakan pola pembelajaran guru dengan media. Artinya siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media modul cetak, akan tetapi masih terdapat peran guru sebagai fasilitator.

Adapun tujuan dari pengembangan ini yaitu :

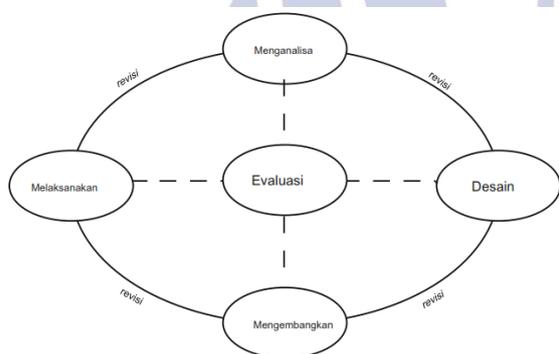
1. Untuk mengetahui kelayakan modul yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi konsep dasar penulisan naskah video untuk siswa kelas X Jurusan Kriya Kulit di SMKN 1 Jabon Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui efektivitas modul yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi konsep dasar penulisan naskah video untuk siswa kelas X Jurusan Kriya Kulit di SMKN 1 Jabon Sidoarjo.

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

Sehingga dari adanya pengembangan media modul cetak ini diharapkan media modul dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar seperti pengertian media menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Lima tahapan pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1
Tahapan Model Pengembangan ADDIE
(Branch, 2009:2)

Model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih peneliti untuk mengembangkan media modul karena memiliki lima langkah yang mudah diterapkan dalam mengembangkan buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia, dan lain sebagainya (Tegeh, dkk 2014:41). Pada tahap analisis melakukan analisis permasalahan, analisis karakteristik siswa, analisis kompetensi atau materi yang harus dipahami oleh siswa. Tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat melakukan pengembangan seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, merancang Identifikasi Program Media Pembelajaran, merancang kerangka modul, membuat peta konsep materi, dan

memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam media modul. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan produksi media modul yaitu mendesain cover, mendesain layout, dan memasukkan konten ke dalam media modul. Setelah media modul selesai diproduksi peneliti melakukan uji validasi media kepada ahli materi dan ahli media serta melakukan uji coba media (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan). Setelah media divalidasi dan di uji coba selanjutnya masuk pada tahap implementasi. Pada tahap implementasi ini hasil pengembangan produk berupa modul kemudian diterapkan pada proses pembelajaran di kelas X jurusan Kriya Kulit SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari modul yang telah dikembangkan. Peneliti mengambil sasaran dua kelas yaitu kelas X Kriya Kulit 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Kriya Kulit 2 sebagai kelas kontrol. Dengan masing-masing jumlah siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Setiap penelitian diperlukan adanya pengumpulan data. Untuk mengumpulkan data diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan 3 teknik, yaitu *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dan tes. Adapun penjelasan dari ketiga teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Menurut Sugiyono (2016:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan suatu permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik *interview* (wawancara) digunakan peneliti untuk mengumpulkan data mengenai modul cetak dari ahli materi dan ahli media ketika melakukan revisi, pemberian masukan, dan pemberian saran. Selain itu digunakan untuk wawancara kepada guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

mengetahui permasalahan yang ada di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur karena pertanyaan-pertanyaan sudah disiapkan oleh peneliti sebelum terjun ke lapangan.

2. Kuesioner (angket)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket dengan jenis pertanyaan tertutup. Angket ini ditujukan kepada siswa kelas X Jurusan Kriya Tekstil SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Data angket siswa akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media modul yang telah dikembangkan. Kelayakan disini dengan mempertimbangkan kesesuaian materi, kemenarikan desain grafis dari modul yang dikembangkan (Utari Dewi, 2014)

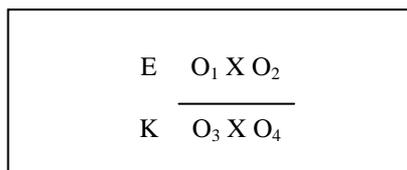
3. Tes

Menurut Arikunto (2013a:67) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes digunakan untuk mengukur keefektifan media modul cetak saat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara melihat hasil belajar siswa *pre-test* (sebelum diterapkannya media modul) dan *post-test* (setelah diterapkannya media modul).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung kelayakan dan keefektifan dari hasil pengembangan media modul yang telah dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Jabon Sidoarjo.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Control group pre-test-post test*. adapun polanya sebagai berikut:



Sumber : (Arikunto, 2013b:125)

Dari desain penelitian sebelumnya, yang berperan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas X jurusan Kriya Kulit 1. Sedangkan yang berperan sebagai kelas kontrol yaitu kelas X jurusan Kriya Kulit 2.

Data angket siswa dan data wawancara terstruktur ahli materi dan dan ahli media dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Sumber : (Arikunto, 2013)

Untuk mengetahui hasil angket presentase yang telah dihitung, maka mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan. Dalam evaluasi media, kriteria penilaian yang ditentukan sebagai berikut:

No.	Skor dalam persen	Kategori Penilaian
1.	81 – 100 %	Sangat baik
2.	61 – 80 %	Baik
3.	41 – 60 %	Cukup baik
4.	21 – 40 %	Tidak bak
5.	<21 %	Sangan tidak baik

Sumber : (Arikunto, 2009: 35)

Tabel 1
Kriteria Penilaian

Sedangkan analisis uji test untuk mengetahui keefektifan media menggunakan rumus uji t. Syarat untuk menghitung dengan rumus uji t, datanya normal dan homogen. Karena itu sebelum menghitung uji t menghitung uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

Adapun rumus uji t sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(N_1 - 1)S_1^2 + (N_2 - 1)S_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 N_2}\right)}}$$

Sumber : (Setyosari, 2015:258)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Berikut uraian langkah-langkah pengembangan modul cetak berdasarkan model ADDIE :

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti antara lain:

- a. Melakukan analisis karakteristik siswa
Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik belajar siswa, tingkat pengetahuan siswa, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Setelah melakukan observasi ternyata siswa kelas X SMK kesulitan dalam memahami materi penulisan naskah video. Siswa cenderung lebih pasif dan lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru dalam penyampaian materinya karena kurangnya bahan ajar atau sumber belajar.
- b. Melakukan analisis kompetensi yang harus dipahami oleh siswa
Pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi penulisan naskah video kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu mampu menjelaskan langkah-langkah pembuatan video, pengertian naskah video, langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum menulis naskah video, dan langkah-langkah membuat naskah video.
- c. Melakukan analisis materi sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran
Materi penulisan naskah video ini memiliki karakteristik antara lain pemahaman pengetahuan, membutuhkan pemahaman secara visual, tidak memerlukan rangsangan gerak, dan tidak memerlukan rangsangan suara.

2. Perancangan (*Design*)

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Sebelum mengembangkan media dan menerapkan media modul cetak, peneliti menyusun RPP terlebih dahulu. Sehingga dalam mengembangkan dan menerapkan media modul cetak disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Menyusun identifikasi program media pembelajaran
Identifikasi program terdiri dari jenis media, judul program, sasaran, semester,

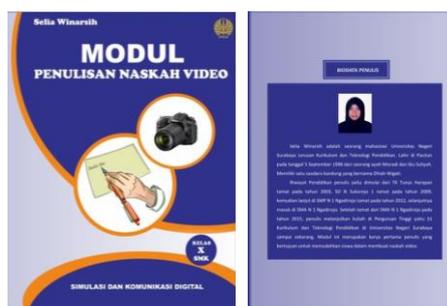
tujuan umum program, dan tujuan khusus program.

- c. Merancang kerangka modul
Kerangka modul yang digunakan berdasarkan kerangka modul berdasarkan Daryanto (2013:25) yang terdiri dari; halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pedoman dalam penggunaan media, peta konsep, kumpulan istilah-istilah, pendahuluan, materi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen untuk melakukan penilaian, daftar referensi, biodata yang menulis modul.
- d. Merancang peta konsep materi
Menuliskan materi yang terdapat pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Kemudian menentukan pokok-pokok materi yang dimasukkan ke dalam modul.
- e. Mengumpulkan dan memilah materi yang dimasukkan ke dalam modul
Dari peta konsep materi yang telah dibuat, kemudian menentukan pokok-pokok materi yang dimasukkan ke dalam modul dalam hal ini materi penulisan naskah video.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan antara lain :

- a. Produksi media
Pada tahap produksi, peneliti membuat desain cover dan layout modul menggunakan *software CorelDraw X5*. Untuk mengedit gambar pendukung dan mengganti gambar dari format JPEG menjadi PNG peneliti menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*. Dan untuk menggabungkan keseluruhan isi modul menggunakan *Microsoft Word 2010*.



Gambar 2
Desain Cover Modul Depan dan
Cover Belakang



Gambar 3
Desain Isi Modul

b. Validasi media

Validasi merupakan proses penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Adapun tujuan dari validasi ini yaitu untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Sebelum melakukan validasi peneliti membuat instrumen validasi media dan angket siswa dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi. Setelah instrumen validasi selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi. Dengan validasi tersebut peneliti mengetahui kesalahan maupun kekurangan dari media yang dibuat. Kemudian peneliti melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan masukan-masukan ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi menghasilkan persentase sebesar 90% masuk ke dalam kategori sangat baik menurut Arikunto (2009:35). Hasil dari validasi kepada ahli media I dan ahli media II menghasilkan persentase sebesar 90% masuk ke dalam kategori sangat baik menurut Arikunto (2009:35).

c. Uji coba media

Uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan tiga kali uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba media dilakukan kepada siswa kelas X Jurusan Kriya Tekstil SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Uji coba perorangan dilakukan kepada tiga siswa yang menghasilkan persentase 90%. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 8 siswa yang menghasilkan persentase

91%. Dan untuk uji coba lapangan dilakukan kepada 22 siswa yang menghasilkan persentase sebesar 94%.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ada dua kegiatan yaitu persiapan penelitian dan pelaksanaan penelitian.

a. Persiapan penelitian

Sebelum melakukan penelitian atau mengambil data, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti yaitu : mempersiapkan RPP yang telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, mempersiapkan media modul yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian membuat soal *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan soal *post test* ini berupa soal pilihan ganda dengan jumlah dua puluh soal. Sebelum soal diberikan kepada siswa, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas soal. Agar soal yang digunakan untuk mengumpulkan data valid dan reliabel.

b. Pelaksanaan penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Jabon Sidoarjo yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X Kriya Kulit 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Kriya Kulit 2 sebagai kelas kontrol. Dengan kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menerapkan media modul cetak yang telah dikembangkan, sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan media modul cetak dalam artian melakukan proses pembelajaran seperti biasa. Penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan estimasi waktu satu pertemuan berlangsung 3 x 45 menit baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Ada dua macam evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan untuk membuat media modul yang dikembangkan layak untuk digunakan.

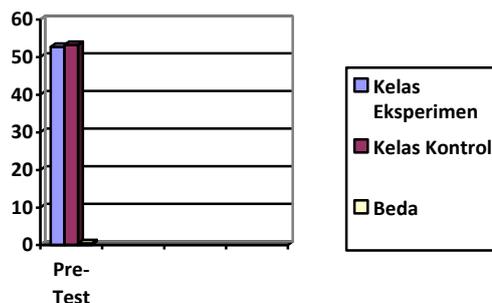
Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

Kelayakan media modul diketahui melalui proses validasi materi kepada ahli materi, validasi media kepada ahli media, dan uji coba media. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media modul dilakukan evaluasi tes pengetahuan berupa *pre-test*, dan *post-test*.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti ini menghasilkan sebuah produk berupa media modul cetak materi penulisan naskah video untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada siswa kelas X Jurusan Kriya Kulit SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Karakteristik media modul menurut Depdiknas (2008:3) yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Pengembangan media modul cetak ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2) yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Melalui beberapa tahap pengembangan, validasi materi dan validasi media, uji coba media, dan penerapan media dalam proses pembelajaran maka media modul cetak penulisan naskah video ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut pembahasan dari hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti : Hasil validasi RPP sebesar 87,5% termasuk kategori sangat baik (Arikunto, 2009:35). Hasil validasi ahli materi memiliki persentase 90% termasuk kategori sangat baik. Hasil validasi kepada dua ahli media menghasilkan persentase 90% termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba perseorangan menghasilkan 90%, uji coba kelompok kecil menghasilkan 91%, dan uji lapangan menghasilkan persentase 94% termasuk kategori sangat baik. Efektivitas media dilihat dari hasil uji *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil nilai rata-rata dari *pre-test* kelas eksperimen adalah 52,66, nilai rata-rata dari *pre-test* kelas kontrol adalah 53,16. Adapun perbedaan dari *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut ini:

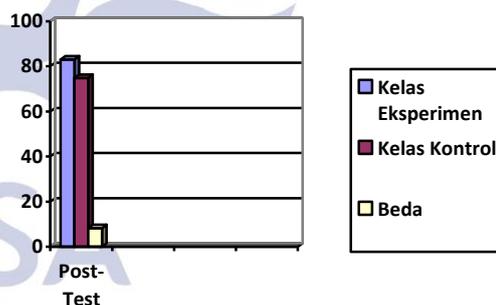


Grafik 1

Perbedaan Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji *t pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan *t* hitung < *t* tabel, $-0,14454 < 1,67155$ maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan yang signifikan pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki pengetahuan awal yang sama.

Hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 83, rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 74,83. Adapun perbedaan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 2

Perbedaan Hasil Post Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji *t post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan *t* hitung > *t* tabel, $3,21773 > 1,67155$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari hasil *post-test* kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan juga bahwa media modul media cetak berpengaruh terhadap proses

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

pembelajaran pada kelas eksperimen dan dapat meningkatkan hasil belajar.

PENUTUP

Simpulan

Dilihat dari proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, dari proses menganalisis masalah belajar yang didapatkan dari wawancara kepada guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sampai dengan penerapan media modul cetak pada proses pembelajaran di kelas X jurusan Kriya Kulit SMKN 1 Jabon Sidoarjo ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan validasi materi dan validasi media yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media modul cetak layak untuk digunakan. Dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90%. Sedangkan dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 90%. Selain validasi materi dan media juga dilakukan uji coba dengan diperoleh hasil sebagai berikut : (1) Uji coba perorangan dengan persentase sebesar 90%, (2) Uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 91%, dan (3) Uji coba lapangan dengan persentase sebesar 94%. Dengan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media modul cetak layak digunakan.
2. Berdasarkan hasil penerapan media modul cetak pada proses pembelajaran mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X Jurusan Kriya Kulit SMKN 1 Jabon Sidoarjo, diperoleh hasil dari penghitungan uji t. Dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,67155$. Hasil uji t *pre-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$, $0,14454 < 1,67155$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas memiliki pengetahuan awal yang sama. Hasil uji t *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, $3,21773 > 1,67155$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari *post-test* kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media modul cetak penulisan naskah video yang dikembangkan oleh peneliti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Untuk menerapkan media modul cetak penulisan naskah video yang telah dikembangkan oleh peneliti ini, diharapkan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Saran Penerapan
 - a. Media modul cetak penulisan naskah video yang telah dikembangkan hanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi penulisan naskah video.
 - b. Dalam menggunakan media modul cetak pada proses pembelajaran diharapkan setiap siswa menggunakan satu modul. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.
 - c. Dalam menggunakan media modul cetak penulisan naskah video harus disesuaikan dengan petunjuk penggunaan yang terdapat di dalam modul.

2. Saran Penyebarluasan

Pengembangan media modul cetak materi penulisan naskah video ini hanya digunakan untuk siswa kelas X Jurusan Kriya Kulit SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Apabila akan digunakan untuk sekolah lain, maka diperlukan untuk mengkaji kembali pada analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum sekolah yang digunakan, sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah, sehingga media modul cetak ini benar-benar dapat digunakan pada proses pembelajaran secara tepat di sekolah tersebut.

3. Saran Pengembangan Media Modul Cetak Lebih Lanjut

Terdapat beberapa saran untuk pengembangan media modul cetak lebih lanjut. Saran tersebut antara lain:

- a. Untuk pengembangan modul cetak materi penulisan naskah video dapat menambah sumber pustaka atau referensi agar materi

Pengembangan Media Modul Cetak Materi Konsep Dasar Penulisan Naskah Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

yang terdapat di dalam modul lebih meyakinkan.

- b. Lebih memperhatikan kualitas media modul cetak agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar secara mandiri menggunakan modul cetak. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara lebih banyak melakukan konsultasi kepada ahli materi maupun ahli media yang memiliki kompetensi pada bidang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta :CV.Rajawali.
- Arikunto, S. 2013a. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta. (online), diakses pada tanggal 14 Oktober 2018.
- Dewi, Utari. 2014. *Media Grafis Untuk Pendidikan*. Sidoarjo : CV Dwiputra Pustaka Jaya.
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12-25.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". *International Education Studies Journal* 10 (7): 10- 17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1- 7.
- Kristanto, Andi. 2011. *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah*

Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.

- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana.