

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATERI PRODUKSI VIDEO PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK SISWA KELAS X TEI DI SMKN 1 JABON SIDOARJO**

Sabhilla Andhika Surya, Dr. Hari Sugiharto Setyaedhi, M.Si

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email:

[sabhillasurya@mhs.unesa.ac.id](mailto:sabhillasurya@mhs.unesa.ac.id)

[harisetyaedhi@unesa.ac.id](mailto:harisetyaedhi@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Terbatasnya buku mata pelajaran sebagai sumber belajar, kurang ketersediaan media pembelajaran serta masih diterapkannya metode konvensional pada pembelajaran menjadi penyebab kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X TEI SMKN 1 Jabon Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video yang dikembangkan dan ditujukan kepada peserta didik kelas X TEI di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Kelayakan dari media pembelajaran ini diketahui dari penghitungan data berupa angket untuk para ahli serta angket untuk peserta didik. Sedangkan keefektifan media pembelajaran diketahui dengan melakukan penghitungan uji t yang datanya diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Hasil dari kegiatan validasi dan uji coba diperoleh hasil dengan kategori sangat baik dengan melakukan revisi sehingga media pembelajaran dapat dikatakan layak dalam pembelajaran. Pada uji validitas butir soal dinyatakan valid dan uji reliabilitas dinyatakan reliabel. Data yang dianalisis bersifat homogen dan berdistribusi normal. Metode penghitungan data menggunakan rumus uji t menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,409 > 1,6688$ ). Dari penghitungan data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Simulasi dan Komunikasi Digital, Produksi Video

### **Abstract**

Limited textbooks as a source of learning, lack of participation in learning media and also the application of learning methods above lessons into learning motivation of students learning in Simulation and Digital Communication subjects. The subject of this study were students of class X TEI of SMKN 1 Jabon Sidoarjo academic year 2018/2019. The development model used in the ADDIE development model.

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of video media developed and aimed at students of class X TEI at SMK 1 Jabon Sidoarjo. The feasibility of learning media is known from the calculation of data in the form of questionnaires for experts and questionnaires for students. While the effectiveness of learning media is known by doing t-test calculations whose data is obtained from the pre-test and post-test of students. The results of the validation activities and trials try to obtain results with very good categories by making revisions so that the learning media can be said to be feasible in learning. In the validity test the item was declared valid and the reliability test was declared reliable. Data analyzed is homogeneous and normally distributed. The method of calculating data using the t test formula produces  $t_{count} > t_{table}$ , ( $3,409 > 1,668$ ). From the calculation of the data shows that the development of effective media to be used in learning activities.

**Keywords:** Development, Videos Media for Learning, Simulation Digital and Communication, Video Production

## PENDAHULUAN

### 1. Permasalahan Penelitian

Pendidikan dapat diartikan sebagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mengembangkan daya nalar dan menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Sehingga pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk taraf kehidupan yang lebih baik. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 mengamanatkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT:1997), media merupakan segala bentuk untuk menyampaikan pesan. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, pembelajaran pada materi Produksi Video belum terdapat media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih memahami materi. Selama ini, guru hanya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, dimana guru hanya memberi materi secara tradisional. Selain itu terdapat juga guru yang tidak menyampaikan pelajaran pada materi Produksi Video karena akan sangat susah dan tidak efektif dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana jika materi Produksi Video tersebut diberikan pada jurusan selain jurusan Multimedia. Hal tersebut menyebabkan ketercapaian hasil belajar peserta didik di Kelas X jurusan Teknik Elektronika Industri di SMKN 1 Jabon kurang maksimal. Sedangkan kondisi ideal yang diharapkan yaitu peserta didik mampu memahami materi produksi video pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar mandiri, media yang dikembangkan dapat menjadi fasilitas dalam belajar oleh peserta didik serta media video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu.

### 2. Wawasan dan Rencana Pemecahan Masalah

Dari beberapa permasalahan pembelajaran tersebut maka solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu perlu pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi dan kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah media yang mampu menjelaskan gagasan atau konsep menjadi lebih mudah untuk dipahami peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga media tersebut dapat menjelaskan secara konkrit mengenai materi produksi. Sehingga karakteristik media, materi dan peserta didik menjadi dasar untuk memilih media yang tepat untuk pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:4) pemilihan media sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional ini berisi unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakan media pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa
- c. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru menggunakannya dalam proses pengajaran
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa memilih media untuk pendidikan atau pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Peserta didik kelas X TEI di SMKN 1 Jabon Sidoarjo rata-rata berusia 16 tahun, menurut Piaget usia tersebut masuk dalam tahap Operasioanal Formal dimana peserta didik dianggap mampu untuk berfikir abstrak dan membangun pemikirannya. Berdasarkan karakteristik media, materi dan peserta didik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang sesuai dengan karakteristik ketiga komponen tersebut adalah video. Hal ini

dikarenakan pada dasarnya materi produksi video memerlukan pemahaman teori dan praktik mandiri oleh peserta didik. Menurut asyhar (2004:36) video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan pada media pita atau disk.

### 3. Rumusan Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan tujuan penelitian ini yaitu diperlukan pengembangan Media Video Untuk Materi Produksi Video Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Untuk Siswa Kelas X TEI Di SMKN 1 Jabon Sidoarjo.

### 4. Kajian Teoritik

Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah 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 untuk kegiatan tersebut. 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. According to Kristanto (2017: 10) *learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives.* According to Kristanto (2018: 1) *learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives.*

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:4) dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

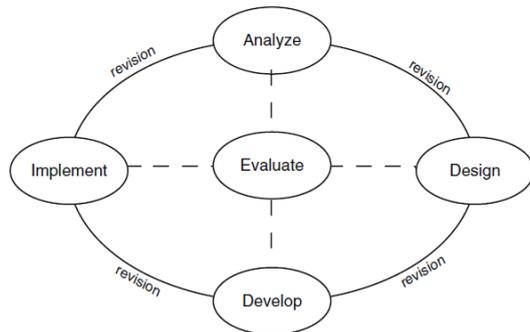
Untuk menghasilkan media video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik maka terdapat beberapa unsur-unsur kelayakan media video. Berikut merupakan unsur-unsur kelayakan media audiovisual/video menurut Bambang Warsita (2008 : 252-253) :

1. Materi
  - a. Ketepatan/keakuratan materi
  - b. Kedalaman dan keluasan materi
  - c. Kesesuaian materi dengan kurikulum
  - d. Kesesuaian visual dengan materi
  - e. Kecukupan materi
  - f. Kejelasan materi dan pemberian contoh
  - g. Kemutakhiran
2. Desain Pembelajaran
  - a. Kesesuaian pendekatan
  - b. Urutan penyajian
  - c. Efektivitas dan efisiensi penyampaian materi
  - d. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran
  - e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator & kompetensi
3. Media
  - a. Daya tarik teaser/opening
  - b. Keterbacaan & manfaat caption
  - c. Ketajaman gambar
  - d. Kesesuaian visual
  - e. Evaluasi mendukung penguasaan materi
  - f. Musik (warna, penempatan kesesuaian, manfaat)
  - g. Kejelasan narasi (intonasi, dialek, pengucapan)
  - h. Ketajaman gambar
  - i. Kejernihan suara
4. Aspek Teknis
  - a. Penyutradaraan/Directing
  - b. Artistik
  - c. Ketepatan penyuntingan gambar dengan penyajian materi.

### METODE

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuan pengembangan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200).

Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE disajikan dalam bentuk bagan seperti berikut :



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Dilihat dari langkah-langkah diatas, model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis dan tidak bisa dikerjakan secara acak. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dan sistematis, maka model pengembangan ini mudah dipahami dan diaplikasikan oleh pengembang media itu sendiri.

#### Sasaran Penelitian

- a. Ahli desain pembelajaran / Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yaitu dosen Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan UNESA sebagai validator ahli yang menelaah atau menilai RPP
- b. Ahli materi yaitu dosen Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan UNESA. Dalam penelitian ini, ahli materi bertugas menelaah atau menilai materi yang dirancang oleh peneliti
- c. Ahli media yaitu dosen Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan UNESA yang bertujuan untuk menelaah dan menilai media yang telah dikembangkan. Validator media melakukan validasi terhadap media untuk melihat kelayakan dan kualitas dari media tersebut.
- d. Peserta didik kelas X jurusan TEI di SMKN 1 Jabon Sidoarjo dengan rincian sebagai berikut :
  - Kelas Kontrol = 34 peserta didik
  - Kelas Eksperimen = 34 peserta didik

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Wawancara

Peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dalam

menggali informasi di lapangan. Menurut Sugiyono (2014:138-140) wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dari narasumber.

##### 2. Angket

Menurut Sugiyono (2014:142) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti menggunakan jenis angket tertutup dimana dalam angket telah tersedia pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden.

##### 3. Tes

Tes dilakukan pada tahap implementasi untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik meliputi *pre-test* dan *post-test*.

#### Teknik Analisis Data

##### 1. Analisis Data Hasil Tes

Dalam pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Peneliti menggunakan 2 kelas penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk pengambilan data penelitian. Adapun polanya adalah sebagai berikut :

$$\begin{matrix} E & O_1 \times O_2 \\ K & O_3 \times O_4 \end{matrix}$$

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur keefektifan media yaitu dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut merupakan uraian penjelasan dari uji normalitas dan uji homogenitas :

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari distribusi normal atau tidak. Adapun rumus Chi-kuadrat untuk menghitung uji normalitas adalah sebagai berikut :

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

(Hadi, 2015:280)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian atau populasi yang homogen atau tidak. Adapun rumus yang peneliti gunakan untuk uji homogenitas yaitu sebagai berikut :

$$\vartheta^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\vartheta^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Arikunto, 2013:123)

Untuk menghitung keefektifan media dari data *pre-test* dan *post-test*, peneliti harus menghitung data tersebut dengan menggunakan uji t.

Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut :

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

(Setyosari, 2015:258)

Berikut merupakan langkah-langkah untuk menghitung uji t :

$$s_1^2 = \frac{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{N(N - 1)}$$

$$s_2^2 = \frac{N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2}{N(N - 1)}$$

1)  $\frac{(N_1 - 1)s_1^2 + (N_2 - 1)s_2^2}{N_1 + N_2 - 2}$

2)  $\frac{N_1 + N_2}{N_1 N_2}$

3) Langkah 1 x langkah 2

4)  $\sqrt{\text{Langkah 3}}$

5) Rata-rata nilai kelas eksperimen (sampel 1) - rata-rata nilai kelas control (sampel 2)

6)  $\text{uji } t = \frac{\text{langkah 5}}{\text{langkah 4}}$

2. Analisis Hasil Angket

Data yang diperoleh dari subjek uji coba diolah dengan menggunakan teknik Angka Presentase dengan rumus sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2013)

Keterangan :

P = Presentase

f = Jumlah skor jawaban

n = Jumlah responden

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan ini akan menjawab rumusan masalah penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Proses Pengembangan

Branch (2009:2) mengutarakan bahwa model pengembangan ADDIE dilaksanakan dalam beberapa langkah-langkah diantaranya adalah *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluation*. Menurut Tegeh dkk (2014:41) model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan dengan lima langkah yang mudah diterapkan dalam mengembangkan buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya. Langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi yang dilaksanakan di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Observasi awal dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di SMKN 1 Jabon yaitu belum tersedianya bahan ajar atau sumber belajar yang menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada kelas X jurusan TEI.

a. Analisis karakteristik peserta didik :

- Peserta didik kelas X jurusan TEI kurang memahami materi produksi video
- Peserta didik kelas X jurusan TEI kurang tertarik karena banyaknya istilah dalam materi produksi video
- Peserta didik cenderung bosan dengan metode ceramah dan penugasan
- Peserta didik mempunyai pola berpikir abstrak dan memiliki kesadaran untuk belajar secara mandiri.

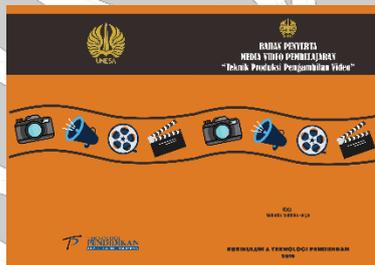
## 2. Perancangan (*Design*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan antara lain :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Merancang kerangka video
  - Identifikasi program
  - Storyboard
  - Sinopsis
  - Penyusunan naskah video
- c. Merancang materi



Gambar 2. Contoh isi materi dalam media video



Gambar 3. Cover Bahan Penyerta

## 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan video pembelajaran berdasarkan kerangka media video dan rancangan materi yang sebelumnya telah dirancang. Adapun uraian kegiatan pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan Video
  - 1) Pra Produksi
  - 2) Produksi
  - 3) Pasca produksi
- b. Validasi

Kegiatan validasi yang dilakukan oleh peneliti meliputi validasi ahli desain pembelajaran/RPP, validasi ahli materi dan validasi ahli media. Dari ketiga pelaksanaan validasi tersebut, mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dengan melakukan revisi.

## c. Uji Coba Media

Uji coba media dilakukan setelah media yang dikembangkan telah melewati kegiatan revisi oleh para ahli. Uji coba dilakukan dengan subjek peserta didik yang diujicobakan secara perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar/lapangan.

## 4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli RPP, ahli materi dan ahli media, kegiatan selanjutnya adalah menerapkan media video pembelajaran ke dalam kegiatan pembelajaran. Adapun uraian kegiatan pada tahap implementasi adalah sebagai berikut :

- a. Persiapan

Peneliti mempersiapkan beberapa komponen pendukung penelitian yaitu sebagai berikut :

  - Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
  - Mempersiapkan media
  - Membuat soal *pre-test* dan *post-test*
  - Melaksanakan uji validitas soal
- b. Pelaksanaan Penelitian

Pemberian soal *pre-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan yaitu materi Produksi Video pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Setelah uji *pre-test* telah dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi dimana kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran sebagai sumber belajar, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media video pembelajaran.

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti melaksanakan uji *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas control setelah diberikan materi produksi video pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakan peneliti, terdiri dari evaluasi kelayakan media video berupa penilaian media video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media serta evaluasi untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran dengan melakukan tes pengetahuan berupa *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik.

Dari data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol, langkah selanjutnya adalah melakukan penghitungan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan hasil pengembangan produk media video pembelajaran materi produksi video mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang diteliti di kelas X jurusan TEI di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Peneliti mengembangkan media video pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE.

### a. Kelayakan

Hasil dari analisis ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai dengan presentase 87,5 % ; validasi ahli materi mendapatkan nilai dengan presentase 90 %; dan validasi ahli media mendapatkan nilai dengan presentase sebesar 92,85 %. Uji coba perorangan mendapatkan nilai presentase 90,4 %; uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai presentase 91,6 % dan uji coba lapangan mendapatkan nilai dengan presentase sebesar 93,1 %.

### b. Efektivitas Media

Untuk mengetahui efektivitas media, peneliti melakukan beberapa penghitungan seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas serta uji T.

Setelah melalui tahap penghitungan data yang didapat dari penelitian di kelas X TEI di SMKN 1 Jabon, diperoleh hasil uji t dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 34 + 34 - 2 = 66$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh t tabel = 1,668, maka dapat disimpulkan  $t_{hitung} < t_{tabel} = 0,8127 < 1,668$ . Sehingga disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan para *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sedangkan hasil uji t *post-test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dengan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,409 > 1,668$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

## PENUTUP

### KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil kegiatan analisis kelayakan media dan penghitungan data untuk melihat keefektifitasan media, maka peneliti mendapatkan kesimpulan seperti berikut :

#### 1. Kelayakan Media

Kelayakan media dinilai melalui tahap validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan evaluasi oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan presentase 87,5 %. Ahli materi mendapatkan presentase 90 %, sedangkan validasi ahli media mendapatkan presentase 92,85 %. Pada uji coba perorangan mendapatkan nilai presentase 90,4%, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai presentase sebesar 91,6% dan uji coba lapangan mendapatkan nilai presentase sebesar 93,1 %.



Dari hasil validasi kelayakan tersebut dapat diambil kesimpulan media video pembelajaran tentang produksi video layak digunakan dalam pembelajaran.

### 2. Keefektifan Media

Dalam menentukan nilai t tabel, peneliti memakai taraf signifikansi 5%. Setelah melalui tahap penghitungan data yang didapat dari penelitian di kelas X TEI di SMKN 1 Jabon, diperoleh hasil uji t dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 34 + 34 - 2 = 66$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh t tabel = 1,668. Hasil uji t *post-test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dengan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,409 > 1,668$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

## SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka saran peneliti adalah :

#### 1. Bagi Peserta Didik

- Seiring dengan kemajuan teknologi, peserta didik sebaiknya belajar dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi yang ada.
- Sebaiknya dalam pembelajaran, peserta didik menggunakan media ini secara mandiri.

#### 2. Bagi Guru

Dalam pemanfaatan media video pada kegiatan pembelajaran dikelas, guru

disarankan agar mengaplikasikan sesuai dengan prosedur pembelajaran yang sudah disediakan dalam bahan penyerta.

3. Pengembangan Lanjutan  
Perlu adanya pengembangan lanjutan terkait dengan materi produksi video pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital untuk peserta didik kelas X pada satuan pendidikan SMK, sehingga media pembelajaran dapat disajikan lebih bervariasi dan menarik.
4. Pemanfaatan Produk  
Dalam pemanfaatan media video pembelajaran ini memerlukan LCD, proyektor, laptop atau computer untuk memutar video pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba. Yogyakarta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arlansyah, Jeffry. 2018. *Pengembangan Video Tutorial Tentang Fitur Perangkat Lunak Dalam Pembelajaran Berbasis Dalam Jaringan Untuk Siswa Kelas X SMK*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya
- Daryanto, H. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gaya Media
- Depdiknas. 2003. *Pendidikan Menurut Undang-Undang*, (Online) (<http://www.depdiknas.co.id> , diakses tanggal 9 Oktober 2018)
- Januszewski, A. and Molenda M. 2008. *Educational Technology a Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016
- John. W. Santrock. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Prenada Media Group
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- 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.
- Muhibbin, Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan, Dengan Pendekatan Baru* , Bandung PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Munir, (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Mustaji dan Lamijan. 2010. *Panduan Seminar Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Pers
- Pribadi, Denny. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Ristekdikti. 2002. *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, (Online), (<http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/02/UU-Nomor-18-Tahun-2002-ftg-sistem-nasional-litbang-dan-iptek.pdf>, diakses tanggal 9 Oktober 2018)
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif.,dkk. 1990. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : CV. Rajawali
- Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta : Kaukaba
- Seels, Barbara dan Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology*. Washington DC : AECT
- Smaldino, Lowther & Russel. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta : Kencana

- Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivai. 2010. *Meddia Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. 2017. *Teknik Listrik*, (Online), ([https://id.wikipedia.org/wiki/Teknik\\_Listrik](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknik_Listrik) , diakses pada 16 Oktober 2018)
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. 2018. *Industri*, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Industri> , diakses pada 16 Oktober 2018)



UNESA