

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI POKOK DEBAT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X MULTIMEDIA DI SMKN 1 DRIYOREJO.

Fahmi Firdaus<sup>1</sup>, Citra Fitri Kholidya<sup>2</sup>

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

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

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yakni, permasalahan pembelajaran yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan debat kelas X Multimedia di SMKN 1 Driyorejo. Permasalahan yang terjadi adalah tidak adanya media pembelajaran pada materi ini, sedangkan dilihat dari karakteristik materi debat sendiri mengharuskan adanya ilustrasi dalam bentuk media sebagai rangkaian penyampaian pesan terhadap peserta didik. Pada praktik di lapangan guru menjelaskan materi ini tanpa media pembelajaran. Penyampaian materi hanya dilakukan dengan penjelasan langsung dan pragaan sederhana.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tujuan dalam penelitian ini adalah merancang dan membuat media pembelajaran dengan materi pokok debat yang memuat : tujuan, uraian materi, dan rangkuman yang disertai dengan bahan penyerta meliputi panduan untuk guru dan peserta didik. Jenis penelitian ini adalah komparasi 2 variabel. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media (experimen) dan kelas yang tidak menggunakan media (kontrol).

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan R&D (*Reaserch and Development*) dengan 10 langkah pengembangan diantaranya : (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Uji Coba Produk, (10) Produksi Masal. Dalam pelaksanaannya tahap *pertama*, penelitian ini melakukan proses validasi terhadap ahli rancangan desain pembelajaran, materi serta media pembelajaran, tahap *kedua*, dilakukan dengan uji coba satu satu, dan tahap ketiga uji coba pemakaian media terhadap 36 siswa kelas X Multimedia SMK N 1 Driyorejo.

Berdasarkan analisis dari 36 siswa peserta uji coba lapangan, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan diatas 70 sebanyak 36 siswa (100%). Untuk melihat efektifitas produk dilakukan dengan menggunakan uji t. Dari Hasil perhitungan t test yang sudah dilakukan didapat  $t_0$  (observasi) nilainya lebih besar dibandingkan  $t_t$  (tabe 1) Yakni ,  $2,00 < 12,8 > 2,65$  . Maka dari itu hipotesa nihil yang menyatakan tidak ada nya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas X multimedia yakni X Multimedia 1 dan X Multimedia 2 di SMKN 1 Driyorejo ditolak. Artinya, perbedaan mean tersebut adalah perbedaan yang signifikan. Pembelajaran bahasa indonesia materi debat dengan media pada kelas X Multimedia 1 SMKN 1 Driyorejo dalam hal ini jauh berbeda (jauh lebih baik). Jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media yakni kelas X Multimedia 2 SMK N 1 Driyorejo.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Materi Debat.

## ABSTRACT

Problems in learning are not a rare case but, indeed, this is a problem that must be solved. A place for teachers to be creative and innovate in the learning process. The issues raised in this study are, the learning problems that occur in the learning process in Indonesian subjects with the subject of the Multimedia Class X debate in SMKN 1 Driyorejo. The problem that occurs is the absence of instructional media on this material, whereas judging by the characteristics of the debate material itself requires an illustration in the form of media as a series of messages to students. In practice in the field the teacher explains this material without learning media. Submission of material is only done with direct explanation and simple demonstration.

This research is a research development. The purpose of this study is to design and create learning media with the subject matter of the debate which includes: objectives, description of the material, and a multimediaary accompanied by accompanying materials including guidelines for teachers and students. This type of research is a comparison of 2 variables. The purpose of doing this is to find out the differences in learning outcomes between classes using media (experiment) and classes not using media (control).

The development procedure in this study uses the steps of developing R&D (Research and Development) with 10 development steps including: (1) Potential Problems, (2) Data collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Revision Design, (6) Product Trial, (7) Product Revision, (8) Usage Trial, (9) Product Trial Revision, (10) Mass Production. In the implementation of the first stage, this research conducted a validation process for the learning design expert, learning materials and media, the second stage, conducted one-on-one trials, and the third stage of testing the use of media on 36 students of class X Multimedia SMKN 1 Driyorejo .

Based on the analysis of 36 students participating in the field trial, the number of students who achieved completeness above 70 was 36 students (100%). To see the effectiveness of the product is done by using t test. From the results of the calculation of t test that has been done, obtained  $t_0$  (observation), the value is greater than  $t_{(table)}$  namely,  $2.00 < 2.8 > 2.65$ . Therefore the null hypothesis which states there is no difference in learning outcomes in the two multimedia X classes namely X Multimedia 1 and X Multimedia 2 in SMK 1 Driyorejo was rejected. That is, the mean difference is a significant difference. Indonesian language learning material debate with the media in class X Multimedia 1 SMK 1 Driyorejo in this case far different (much better). When compared with classes that do not use media, namely class X Multimedia 2 SMK N 1 Driyorejo.

**Keywords:** *Development, Learning Video Media, Debate Material.*

## PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan alat yang penting sebagai sarana atau perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar, dalam rangka keefektifan komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. Sadiman (2010:7) yang menyebutkan bahwa, "media merupakan segala sesuatu yang

digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi." Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sangatlah berperan dalam membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Penggunaan Media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan dan minat yang

baru bagi peserta didik, membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan bahkan memberikan pengaruh psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Menurut Kristanto (2016: 4) media pembelajaran adalah semua benda atau objek yang bisa dipakai untuk menyampaikan sebuah pesan, sehingga dapat memberikan sebuah rangsangan kepada peserta didik baik perhatian, minat atau perasaan penasaran pada saat pembelajaran berlangsung.

*According to Kristanto (2018:1) learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning*

*According Kristanto (2017:10) learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention interest, thought, and feelings of student in learning activities to achieve learning objectives.*

Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan bahwa media pada spektrum pendidikan adalah seluruh objek atau benda yang dapat dilihat, dimanipulasi, dibaca, didengar, dibicarakan beserta instrumen yang dipakai pada saat kegiatan berlangsung.

Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan agar target pembelajaran dapat tercapai.

Ditegaskan oleh Danim (1995:1) bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi peserta didik. Terbatasnya media yang

dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik.

Menurut KBBI debat adalah pertukaran pendapat mengenai suatu hal dengan saling memberi alasan untuk mempertahankan pendapat masing-masing.

Salah satu komponen penting yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran materi debat adalah dengan media pembelajaran yang memberikan visualisasi terhadap praktik debat yang benar. Pemilihan media yang tepat akan memaksimalkan proses penerimaan informasi yang disampaikan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya.

Berdasarkan penjabaran teori di atas metode pembelajaran dalam materi debat di SMKN 1 Driyorejo kurang tepat. Kenyataan Nya praktik di lapangan pembelajaran oleh Guru hanya dilakukan dengan metode penjelasan langsung (*direct learning*) dengan peragaan sederhana tanpa media pembelajaran. Guru beranggapan dengan cara seperti itu dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik tetapi, kenyataannya lain sebaliknya pembelajaran jadi tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka di pandang perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik agar pembelajaran dapat optimal. Pemilihan media pembelajaran di seuaikan dengan karakteristik materi debat.

Alasan pemilihan media video dalam pembelajaran debat diperkuat pada pendapat Dwyer terkait video yakni menurut Dwyer video mampu merebut 94% saluran masuknya

pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

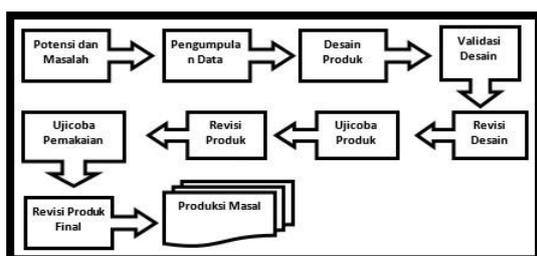
Berdasarkan penjelasan diatas maka judul penelitian yang digunakan adalah **“Pengembangan Media Video Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di SMKN 1 Driyorejo”**

## TUJUAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video materi pokok debat kelas X Multimedia SMKN 1 Driyorejo.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video ini adalah model pengembangan R&D (*Reserch and Development*) Brog and Gall (1989) dalam Sugiyono, (2012:298) ada 10 tahapan dalam proses pengembangan R&D sebagai berikut :



Prosedur pengembangan ini yaitu model pengembangan R&D (*Reaserch and Development*) penjabaran dari diagram diatas sebagai berikut,

### 1. Potensi Masalah

Potensi masalah terjadi ketika adanya kesenjangan antara keadaan ideal dan keadaan ril. Di tahap pertama ini adalah melakukan wawancara kepada guru bahasa indonesia untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada materi pokok debat.

Potensi masalah atau kesulitan yang dialami ketika kegiatan proses belajar mengajar pada materi pokok debat yang dialami peserta didik. Kegiatan awal ini bertujuan untuk menemukan informasi riil yang dijadikan sebagai dasar latar belakang pengembangan produk ini, sehingga menghasilkan produk yang sesuai.

### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan data secara *factual & uptodate*, untuk dijadikan dasar dalam perencanaan pengembangan produk. Pengumpulan data dilakukan dengan obserasi dan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa indonesia untuk mengetahui terkait Silabus, RPP, Daftar Nilai Peserta didik dan Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X. Hal ini dilakukan agar pengembangan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini melakukan Kegiatan berupa penyusunan dan menggambar *storyboard*, naskah video pembelajaran yang di sesuaikan dengan mata pelajaran bahasa indonesia materi pokok debat.

#### 4. Validasi Desain

Validasi adalah proses kegiatan untuk menilai apakah produk yang akan dikembangkan layak atau tidak untuk di kembangkan. Validator dalam pengembangan media video ini dilakukan oleh dua ahli media dari Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan dan satu ahli materi dari Dosen Jurusan Bahasa Indonesia untuk mengetahui kesesuaian desain media serta isi materi dengan kebutuhan media dalam pembelajaran.

#### 5. Revisi Desain

Perbaikan desain ini dilakukan setelah melakukan validasi desain ke ahli materi dan ahli media yang sudah memberikan masukan mengenai kelebihan dan kekurangan terhadap media yang di kembangkan, selanjutnya dilakukan perbaikan desain sebelum media di produksi.

#### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan ketika media sudah melakukan revisi desain. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh peserta didik kelas X multimedia SMKN 1 Driyorejo berjumlah 30 orang dengan 1 ruang kelas.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan setelah uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan setelah itu di revisi terlebih dahulu bertujuan untuk menjadikan media lebih sempurna.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Produk yang sudah direvisi berupa media video pembelajaran yang dirancang berdasarkan tujuan, materi dan indikator. Uji coba pemakaian ini dilakukan dengan menggunakan 2 ruang kelas, pertama ruang kelas eksperimen, kedua ruang kelas kontrol, dengan masing-masing jumlah peserta didik 30 orang.

#### 9. Revisi Produk Final

Revisi produk ini dilakukan apabila setelah uji coba pemakaian di dalam kelas terdapat kekurangan, baik dalam hal teknis maupun materi maka, diperlukan revisi produk.

#### 10. Produksi Masal.

Proses produksi masal ini dilakukan setelah revisi produk selesai, Proses pengembangan dalam penelitian ini mengacu kepada 9 langkah penelitian R&D, dikarenakan keterbatasan biaya dalam produksi masal media.

#### B. Desain Penelitian

Desain uji coba pada penelitian pengembangan ini menggunakan eksperimen dengan cara membandingkan kelayakan dan keefektifan sistem kerja lama dengan yang baru. Experimen dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pemakaian sistem baru atau membandingkan dengan kelompok yang menggunakan sistem lama.

Ket:

O1 :Pre Test (Sitem Kerja Lama)

O2 : Pos Test (Sitem Kerja Baru)

X :Perlakuan

(Sugiyono, 2012:75)

### C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Driyorejo Jl.Mirah Delima, Paras, Gadung, Driyorejo,Gresik, Jawa Timur.

### D. Subjek Uji Coba

Peserta didik Kelas X jurusan Multimedia SMKN 1 Driyorejo dengan jumlah 36 orang peserta didik. Dalam uji coba media peneliti menggunakan 2 kelas sebagai subjek penelitian diantaranya, 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen proses pembelajaran dengan menggunakan RPP yang sudah di design dengan ditunjang *Media By Design* yakni, video pembelajaran materi pokok debat yang sudah dirancang sebelumnya untuk keperluan penelitian. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas dengan RPP guru mata pelajaran. Proses pembelajaran tanpa perlakuan artinya proses pembelajaran dilakukan seperti biasa tanpa media (konvensional) hanya penjelasan dan peraga dari seorang guru.

### E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa

angket terbuka pada ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran, peserta didik dan tes. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan teknik metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Angket / kuisisioner

Angket/kuisisioner pada penelitian pengembangan media video ini peneliti menggunakan kuisisioner terbuka berbentuk *Check List*. Dengan memberikan tanda centang. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data dari para ahli desain pembelajaran, materi, dan media. dalam penelitian ini angket juga digunakan dalam menilai media terhadap perorangan dan kelompok besar.

#### 2. Tes

Dalam penelitian ini tes mengarah pada kemampuan psikomotorik peserta didik. Tes dilakukan terhadap 2 kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Masing-masing peserta didik melakukan praktik debat ber regu kedepan kelas dengan format penilaian sebagai berikut,

Topik : .....  
KI : .....  
KD : .....  
Indikator : .....

No	Nama	Pembukaan (1-4)	Penyampaian isi (1-4)	Penutup (1-4)	Jumlah Skor
1					
2					
....					
....					

Lembar Penilaian Keterampilan

#### 3. Teknik Analisis Data

## 1. Analisis Data Hasil Angket

Analisi ini dihitung dengan menggunakan teknik perhitungan PSA (Perhitungan Setiap Aspek). Tekniknya yakni dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Sumber: Arthana (2005: )

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

Adapun kriteria penilaian dalam mengevaluasi ini yaitu menurut Arikunto dalam Arthana (2005:80) Skala Likert adalah sebagai berikut:

76 - 100	:Sangat layak,tidak perlu revisi
51 - 75	: layak, tidak perlu revisi
25 - 50	: Tidak layak, perlu revisi
0 - 25	: Sangat layak, perlu revisi

## 2. Uji T (t-test)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji T -Tes tujuannya adalah untuk membuktikan dan menguji kebenaran hipotesa nihil yang menyatakan bahwa diantara 2 buah populasi yang sejenis tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dalam penelitian ini peneliti membandingkan dua variabel yang berbeda yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini peneliti ingin membandingkan hasil belajar merujuk aspek belajar psikomotorik dari kedua kelas tersebut dengan rumus:

$$SE_M = \frac{SD_1}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M1 - M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

$$T_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1} - SE_{M2}}$$

### Keterangan:

$SE_M$  = Besarnya Kesepatan mean Sampel

SD = Standar Deviasi

N = Banyak nya jumlah subjek yang diteliti

1 = Bilangan Konstan

t = t tabel (lambang perbedaan 2 sampel

M = Mean

$t_o$  = t observasi.

## Hasil Dan Pembahasan

### 1. Potensi Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kelapangan dengan mengawali bertemu guru mata pelajaran bahasa indonesia yang menjadi objek penelitian untuk melakukan pengamatan proses pembelajaran debat di dalam kelas. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan potensi masalah yang ada, selain pengamatan peneliti melakukan proses wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa indonesia dengan tujuan memperjelas potensi masalah yang ditemui peneliti sebagai tambahan data dan sebagai kekuatan dasar untuk pengembangan. Dari pengamatan dan wawancara peneliti menemukan bahwa Kenyataan praktik pembelajaran materi debat dilapangan adalah Guru mengajarkan dengan penjelasan dan peragaan dari guru seperti biasa Guru beranggapan bahwa dengan cara seperti itu murid dapat memami materi.

### 2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan setelah peneliti menemukan potensi masalah yang dilakukan melalui observasi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia Smkn1 Driyorejo. Sehingga Peneliti bisa mendapatkan data yang detail dan akurat. Sehingga mempermudah peneliti dalam mengambil keputusan yang tepat.

### 3. Desain Produk

Desain Produk dilakukan setelah mendapatkan data yang mendukung dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran.



### 4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan menggunakan instrumen wawancara yang telah dibuat kepada ahli materi dan ahli media. validasi dilakukan untuk mengetahui dan menilai kelayakan sebuah rancangan desain produk yang sudah dibuat, meliputi kelebihan dan kekurangan dari desain produk baik yang tampak atau tidak tampak. Validator yang terlibat dalam proses validasi dalam penelitian ini antara lain ; **validasi RPP** Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Citra Fitri Kholidya, M.Pd. **validasi**

**materi** Guru mata pelajaran bahasa Indonesia Smkn 1 Driyorejo Drs. Hari Subagyo, MULTIMEDIA. dan dosen bahasa Indonesia Yermia Nograho A W, M.Pd. sedangkan untuk **validator media** di lakukan oleh dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Alim sumarno, M.Pd. dan Khusnul Khatimah, M.Pd.

#### a. Hasil Review Ahli Rancangan Proses Pembelajaran (RPP)

Dalam pelaksanaannya proses validasi dalam penelitian ini dilakukan pertama kali yakni kegiatan validasi Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh validator RPP dari Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Citra Fitri Kholidya, M.Pd. Proses validasi dilakukan dengan melihat kesesuaian instrumen yang sudah dibuat peneliti dengan Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Ada 32 pertanyaan yang peneliti ajukan terhadap validator. Dari 32 pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, 30 pertanyaan diantaranya disetujui dan 2 pertanyaan yang lain tidak disetujui.

Pertanyaan yang tidak disetujui oleh validator RPP meliputi (1) ketidaksesuaian penilaian RPP terhadap kemampuan peserta didik. Perbaikan yang sudah dilakukan oleh peneliti yakni menyesuaikan penilaian dalam RPP dengan kemampuan peserta didik kelas X Multimedia SMKN 1 Driyorejo. Pertanyaan yang tidak disetujui oleh validator selain yang pertama yakni ke (2) meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tidak ada menguraikan penilaian remedial dengan jelas. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti yakni merevisi Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) dengan

menambahkan penilaian remedial yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas X SMKN 1 Driyorejo. Untuk memastikan kelayakan dari Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) Maka, peneliti melakukan perhitungan terhadap instrumen validasi Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) dengan cara perhitungan setiap aspek (PSA). Perhitungan setiap aspek (PSA) disajikan oleh peneliti sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

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

$$P = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$P = 93,75 \%$$

Dari perhitungan setiap aspek (PSA) didapat Alternatif jawaban setiap aspek yang disetujui (f) sejumlah 30 butir pertanyaan dibagi (/) dengan jumlah jawaban ideal setiap aspek (n) sejumlah 32 butir pertanyaan menghasilkan (=) skala presentasi **93,75 %** sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat, menurut Arikunto dalam Arthana (2005:80) bahwa Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh peneliti untuk pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo **Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi.** (Hasil Review Instrumen ahli RPP bisa dilihat dilampiran halaman belakang)

## b. Validasi Materi

Setelah melakukan validasi Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) langkah berikutnya peneliti melakukan kegiatan review materi yang sudah dikembangkan peneliti. Review materi dilakukan oleh ahli materi yakni, Drs.Hari Subagyo, MULTIMEDIA Guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia SMKN 1 Driyorejo dan Yermia Nograho A.W, M.Pd. selaku dosen prodi Sastra Indonesia UNESA.

Proses validasi dilakukan dengan melihat kesesuaian pertanyaan dalam instrumen dengan materi yang sudah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti. Ada 12 pertanyaan yang peneliti ajukan terhadap validator. Dari 12 pertanyaan yang diajukan oleh peneliti 12 Pertanyaan disetujui semua. Untuk memastikan kelayakan dari materi yang dikembangkan. Peneliti melakukan perhitungan setiap aspek (PSA) pada instrumen validasi ahli materi. Perhitungan terhadap instrumen validasi ahli materi dilakukan dengan cara perhitungan setiap aspek (PSA) pertanyaan yang ada. Perhitungan (PSA) disajikan oleh peneliti sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

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

$$P = \frac{12}{12} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Dari perhitungan setiap aspek (PSA) didapat Alternatif jawaban setiap aspek yang disetujui (f) sejumlah 12 butir pertanyaan dibagi (/) dengan jumlah jawaban ideal setiap aspek (n) sejumlah

12 butir pertanyaan menghasilkan (=) skala presentasi 100 % sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat, menurut Arikunto dalam Arthana (2005:80) bahwa **materi debat** yang dikembangkan oleh peneliti untuk pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo **Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi.** (Hasil Review Instrumen ahli materi bisa dilihat dilampiran halaman belakang).

### c. Validasi Media

Setelah melakukan validasi materi kegiatan validasi berikutnya yakni, melakukan kegiatan review materi yang sudah dikembangkan peneliti. Review materi dilakukan oleh ahli media yakni Alim Sumarno, M.Pd. dan Khusnul Khatimah, M.Pd. sebagai dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA.

Proses validasi dilakukan dengan melihat kesesuaian pertanyaan dalam instrumen dengan media video yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Ada 15 pertanyaan yang peneliti ajukan terhadap validator ahli media. Dari 15 pertanyaan yang diajukan oleh peneliti 15 Pertanyaan disetujui semua oleh validator ahli media. Untuk memastikan kelayakan dari media video yang dikembangkan. Peneliti melakukan perhitungan setiap aspek (PSA) pada instrumen validasi ahli media. perhitungan terhadap instrumen validasi ahli media dilakukan dengan cara perhitungan setiap aspek (PSA) pertanyaan yang ada. Perhitungan (PSA) disajikan oleh peneliti sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

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

$$P = \frac{15}{15} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Dari perhitungan setiap aspek (PSA) didapat Alternatif jawaban setiap aspek yang disetujui (f) sejumlah 15 butir pertanyaan dibagi (/) dengan jumlah jawaban ideal setiap aspek (n) sejumlah 15 butir pertanyaan menghasilkan (=) skala presentasi 100 % sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat, menurut Arikunto dalam Arthana (2005:80) bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti untuk dalam penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo **Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi.** (Hasil Review Instrumen ahli media bisa dilihat dilampiran halaman belakang)

### 5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) ke ahli RPP, validasi materi ke ahli materi serta validasi media kepada ahli media, banyak nya masukan dan kritikan yang membangun bagi peneliti sehingga perlu adanya perbaikan pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan sebelumnya. berikut ini peneliti menyajikan masukan dari validator dan perbaikannya dalam bentuk tabel sebagai berikut

Revisi Desain		
No	Review	Revisi
(1)	(2)	(3)
1		
2		
3	TIDAK ADA TAGLINE	
4		

## 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk menilai kelayakan media video pembelajaran debat yang sudah dikembangkan harapan peneliti dalam uji coba produk ini akan terlihat nyata dilapangan kekurangan dan kelebihan media video ini. Sehingga akan ditindak lanjuti pada tahap revisi produk. Untuk uji coba produk peneliti dilakukan terhadap individu dan kelompok kecil. Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 3 orang Peserta Didik Kelas XX MULTIMEDIA SMKN 1 Driyorejo. Berikut data Peserta Didik yang terlibat dalam uji coba produk media video.

Daftar Nama Uji Coba Perorangan

No.	Nama	Kelas
1	AGUS WAHYUDIN	XMM1
2	BIMO SAKTI DEWANTORO	
3	CATUR WAHU PRAYOGO	

Proses uji coba perorangan dilakukan dengan memberikan angket kepada 3 peserta didik kelas X MULTIMEDIA. Ada 14 pertanyaan yang peneliti ajukan terhadap 3 orang peserta didik kelas X MULTIMEDIA. Dari 14 pertanyaan yang diajukan oleh peneliti 12 Pertanyaan disetujui oleh 2 orang peserta didik 2 pertanyaan tidak distujui oleh 1 orang peserta didik. Untuk

memastikan kelayakan dari uji coba produk media video. Peneliti melakukan perhitungan setiap aspek (PSA) pada instrumen angket uji coba perorangan yang peneliti sudah buat. perhitungan terhadap intrumen angket uji coba perorangan dilakukan dengan cara perhitungan setiap aspek (PSA) pertanyaan yang ada. Perhitungan (PSA) disajikan oleh peneliti sebagai berikut :

### Jawaban Ya :

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban pilihan responden}}{\text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah butir pertanyaan}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{40}{42} \times 100 \%$$

$$P = 95,23 \%$$

### Jawaban Tidak :

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban pilihan responden}}{\text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah butir pertanyaan}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{2}{42} \times 100 \%$$

$$P = 4,76 \%$$

Dari perhitungan setiap aspek (PSA) didapat Jumlah jawaban pilihan responden (f) sejumlah 40 butir pertanyaan dibagi (/) dengan jumlah responden x dengan jumlah butir soal sejumlah 42 butir pertanyaan menghasilkan (=) skala presentasi **95,23 % Jawaban YA dan menghasilkan sisa sejumlah 4,76 % yang menyatakan Jawaban Tidak** sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat, menurut Arikunto dalam Arthana (2005:80) bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti untuk dalam penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia

Di Smkn 1 Driyorejo **Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi.**

Sehingga Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bersama bahan ajar yang di miliki guru pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di SMKN 1 Driyorejo.

## 7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk media terhadap perorangan dan mendapat hasil **95,23%** menurut Arikunto dalam Arthana (2005:80) persentase tersebut dinilai **Sangat layak,tidak perlu revisi** Sehingga kegiatan Revisi Produk tidak dilakukan. Artinya media video bisa digunakan dan diaplikasikan dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok debat kelas X Multimedia SMKN 1 Driyorejo.

## 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah peneliti melakukan uji coba produk dan revisi produk tahap selanjut nya yakni peneliti melakukan kegiatan uji coba pemakaian media video pembelajaran pada 36 Peserta didik dari keseluruhan yang ada di kelas X Multimedia SMKN 1 Driyorejo. Tahap ini merupakan tahap yang menjadi tolok ukur akhir apakah media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti layak atau tidak untuk digunakan.

Berikut ini data diri 36 peserta didik yang terlibat dalam uji pemakaian media video pembelajaran didalam kelas.

### Kelas Experimen

No	Absen	X
1	1	93
2	2	93
3	3	90
4	4	93
5	5	93
6	6	93
7	7	93
8	8	90
9	9	93

### Kelas Kontrol

No	Absen	X
1	1	88
2	2	88
3	3	72
4	4	72
5	5	70
6	6	88
7	7	88
8	8	72
9	9	72
10	10	70
11	11	72
12	12	72

Dari perhitungan setiap aspek (PSA) didapat Jumlah jawaban pilihan responden (f) sejumlah 40 butir pertanyaan dibagi (/) dengan jumlah responden x dengan jumlah butir soal sejumlah 42 butir pertanyaan menghasilkan (=) skala presentasi **95,23 % Jawaban YA dan menghasilkan sisa sejumlah 4,76 % yang menyatakan Jawaban Tidak** sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat,Riduan (2013) bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti untuk dalam penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo **Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi.** (Hasil Review Instrumen ahli media bisa dilihat dilampiran halaman belakang)

Sehingga Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bersama bahan ajar yang di miliki guru pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi

### Jawaban Ya :

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban pilihan responden} \times 100 \%}{\text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah butir soal}}$$
$$P = \frac{500}{504} \times 100\%$$
$$P = 99,2 \%$$

### Jawaban tidak :

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban pilihan responden} \times 100 \%}{\text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah butir soal}}$$
$$P = \frac{4}{168} \times 100\%$$
$$P = 0,8 \%$$

Dari perhitungan setiap aspek (PSA) didapat Jumlah jawaban pilihan responden (f) sejumlah 500 butir pertanyaan dibagi (/) dengan jumlah responden x dengan jumlah butir soal sejumlah 504 butir pertanyaan menghasilkan (=) skala presentasi **99,2 %** **Responnden yang mengatakan Jawaban Ya terhadap pertanyaan dan menghasilkan sisa sejumlah 0,8 % responden yang menyatakan Jawaban Tidak terhadap pertanyaan** sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pendapat, Riduan (2013) bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti untuk dalam penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Debat Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo **Sangat Layak dan Tidak Perlu Revisi.** (Hasil Review Instrumen angket uji pemakaian dapat dilihat dilampiran halaman belakang)

Sehingga Media video dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bersama bahan ajar yang di miliki guru pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi

### 9. Revisi Produk Final

Berdasarkan uji coba pemakaian pada kelompok besar perhitungan persentase menunjukkan **97,61%** dalam kategori ini tergolong "**Sangat Baik**" maka dalam hal ini media video dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia materi pokok debat kelas X multimedia SMKN 1 Driyorejo.

### 10. Produksi Masal.

Produksi Masal adalah tahapan akhir ketika media pembelajaran sudah layak dan bisa untuk di perbanyak atau produksi masal. Tetapi dalam tahapan ini peneliti tidak melanjutkan karena beberapa faktor yakni biaya dan waktu. Jadi media pembelajaran ini hanya di rancang khusus untuk kelas X Multimedia SMKN 1 Driyorejo.

### 2. Uji t (test)

Uji t test dilakukan dengan menentukan nilai deviasi standard dari kedua kelas terlebih dahulu yakni, kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah menentukan deviasi standar (SD) dari kedua kelas yakni eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya adalah perhitungan *standart error of the mean* ( $SE_M$ )

dilakukan untuk mengetahui besar atau kecil nya kesalahan dalam sampling dalam penelitian. Lebih jelasny dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N-1}} = \frac{5,60}{\sqrt{36-1}} = \frac{5,60}{5,91} = 0,94$$

$$SE_{M2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N-1}} = \frac{5,80}{\sqrt{36-1}} = \frac{5,80}{5,91} = 0,98$$

Ketika Standar error ( $SE_M$ ) dari masing-masing deviasi kita dapatkan selanjutnya, adalah perhitungan mean dua sampel berbeda yakni sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rumus sebagai berikut:

$SE_{M1 - M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$ $= \sqrt{0,94^2 + 0,98^2}$ $= \sqrt{0,88 + 0,96} = \sqrt{1,84} = 1,35$
$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1 - M2}} = \frac{86,3 - 68,9}{1,35} = \frac{17,4}{1,35} = 12,8$
$t_0 = t_{\text{observasi}} = 12,8$

$$db = (N_1 + N_2 - 2) = (36 + 36 - 2) = 70$$

setalah mengetahui db selanjutnya mencari nilai  $t_t$  hasilnya sebagai berikut :

pada taraf signifikansi 5% = 2,00

pada taraf signifikansi 1% = 2,65

Dari perhitungan diatas menunjukan  $t_0$  nilainya lebih besar dibandingkan  $t_t$  ( $t_{\text{tabel}}$ ) Yakni ,  $2,00 < 12,8 > 2,65$  . Maka dari itu hipotesa nihil yang menyatakan tidak ada nya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas X multimedia yakni X MM 1 dan X

MM 2 di SMKN 1 Driyorejo ditolak. Artinya perbedaan mean tersebut adalah perbedaan yang signifikan. Pembelajaran bahasa indonesia materi debat dengan media dalam hal ini jauh *berbeda* (jauh lebih baik). Jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Pengembangan media video debat ini termasuk kedalam kawasan teknologi pendidikan domain desain pesan. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan pengembangan media video debat adalah salah satu pengembangan desain pesan yang membantu dalam proses pembelajaran. Media ini dipilih dan dikembangkan berdasarkan sistematika pengembangan dan kriteria pemilihan media pembelajaran. Untuk tujuan mengatasi permasalahan belajar pada peserta didik kelas X Multimedia SMKN 1 Driyorejo.

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video debat dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

### B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan diatas untuk pemamfaatan media video debat di dalam kelas dapat dilakukan sebagai berikut

1. diperlukan pendampingan dari seorang guru untuk mengarahkan peserta didik agar apa yang menjadi tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Guru tidak hanya sebagai pendamping dalam proses pembelajaran bermedia tetapi, juga bisa terlibat dalam membantu mengarahkan untuk praktik sebagai output dan tujuan dari pengembangan media video pembelajaran ini bisa tercapai dengan baik dan maksimal.

2. Perlu adanya pengembangan media video lebih lanjut pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok debat. Dengan variasi tampilan media yang lebih bagus, interaktif dan kualitas media yang lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1997). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Anderson, R. H. 1983. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka dan Pusat antar Universitas di Universitas Terbuk.
- Arief, Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal, (2009) *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip-Teknik-Prosedur*, Cetakan Ke-1, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. Safrudin, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta. Pt Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta. Pt Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthana, I Ketut dan Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Teknologi Pendidikan Unesa.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman. 2002 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Gardner, John. 2006. *Assesment Learning*. London. Sage Publications Ltd 1 Olivers Yard 55 City Road
- 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.
- Jihad, A. Haris Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Edisi 2. Yogyakarta. Multi Pressindo
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- 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., 2011, *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/To Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri 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.*

Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Seels, B. B. and Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington, DC: Association for Educational Communication and Technology.

Slavin. E. Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks.

Sudjana, N. dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Rizema,Sitiatava Putra. 2013. *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Knerja*. Jogjakarta. Diva Press

