

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PRODUKSI VIDEO IKLAN PRODUK PADA MATERI PELUANG USAHA, MATA PELAJARAN PKK
KELAS XI TAV SMKN 7 SURABAYA**

Rivaldo Irfansyah Hafidh Saputra

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rivaldoirfansyah.19062@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alimsumarno@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *Video Pembelajaran* untuk meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran PKK materi peluang usaha video iklan produk kelas XI TAV di SMK Negeri 7 Surabaya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya, analisis (analyze), desain (design), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) dan tes keterampilan. Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan skala gutman dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t *paired sample test*. Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest one group design* dengan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas XI TAV SMK Negeri 7 Surabaya sejumlah 37 peserta didik.

Hasil uji validasi ahli materi sebesar 100%, uji validasi ahli media sebesar 100%, sedangkan hasil uji coba individu sebesar 100%, uji coba kelompok kecil 100%, uji coba kelompok besar 100%. Hasil uji validasi tersebut termasuk dalam kategori baik tanpa revisi dengan rentang nilai 50%-100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian hasil analisis data pretest-posttest memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$ dan $t_{hitung} = 41.334 > t_{tabel} = 1.68830$, sedangkan pada perhitungan rerata tes, diperoleh nilai rerata posttest yaitu 85,14 lebih tinggi dari rerata pretest peserta didik yaitu 43,24. Maka artinya terdapat perbedaan dan peningkatan pemahaman yang signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah diberikan video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk. Kesimpulannya adalah video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk layak digunakan pada mata pelajaran PKK dan efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik pada mata pelajaran PKK kelas XI TAV di SMK Negeri 7 Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, *Video Pembelajaran*, Peluang Usaha Video Iklan Produk, TAV, ADDIE.

Abstract

The purpose of this development research was to determine the feasibility and effectiveness of Learning Video media to improve students' skills in the PKK subject material for business opportunities video advertisements for class XI TAV products at SMK Negeri 7 Surabaya.

The development model used in this study is ADDIE which has five stages including analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique in this study was a questionnaire.) and skill tests . .

While the data analysis technique of the media feasibility questionnaire uses the Gutman scale and the test data analysis technique uses the paired sample test t-test. The research design used a pretest-posttest one group design with the research target being 37 students in class XI TAV at SMK Negeri 7 Surabaya.

The results of the material expert validation test were 100%, the media expert validation test was 100%, while the results of individual trials were 94%, small group trials were 100%, large group trials were 100%. The results of the validation test are included in the very good category with a value range of 50% -100%, so that it can be stated that the development of learning video media for video business opportunity material product advertisements is appropriate for use in learning. Then the results of the pretest-posttest data analysis obtained a sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$ and $t_{count} = 41.334 > t_{table} = 1.68830$, while in calculating the average test, the posttest mean score was 85.14, higher than the pretest mean of the students, which was 43.24. So it means that there is a difference and a significant increase in understanding of students before and after being given video learning material on product advertising video business opportunities. The conclusion is that video learning material for business opportunity video product advertisements is suitable for use in PKK subjects and is effective in improving students' skills in PKK class XI TAV subjects at SMK Negeri 7 Surabaya.

Keywords: Development, Learning Videos, Business Opportunities Video Advertising Products, TAV, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna 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 Notoatmojo (2003:16) juga menegaskan pendidikan merupakan usaha yang telah direncanakan untuk mempengaruhi orang atau individu, masyarakat, atau kelompok sehingga semua pihak melakukan sesuatu yang diharapkan oleh pelaku Pendidikan. Interaksi yang penting bagi peserta didik dan tenaga pendidik adalah dimana sebuah materi yang di sampaikan sudah berhasil tanpa ada gangguan.

Suatu proses pembelajaran tidak akan lepas dari sebuah peran media .Peran sebuah media pembelajaran sangatlah penting dan sangat dibutuhkan .Dengan menggunakan suatu media pembelajaran akan lebih menarik dan efisien serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dan motivasi siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berbagai jenis media seperti video, audio, buku elektronik, foto atau gambar, serta yang lainnya kini dapat diakses hanya melalui komputer atau smartphone saja, sebab itu juga dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran baik untuk ketepatan serta kecermatan pemilihan media akan menunjang efektivitas proses pembelajaran sehingga media yang digunakan akan bermanfaat dan akan optimal.

“Media video pembelajaran adalah Media yang segala sesuatunya bisa digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik, sehingga dapat menimbulkan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga proses belajar-mengajar terjadi”. Sadiman (2002:6), Maka media yang dibuat tidak bisa sembarangan, media harus melihat sasaran, kesesuaian harus melalui analisis kebutuhan, sehingga media tidak akan sia-sia karena ketidak sesuaian tersebut, bahkan dikedadaan apapun media tidak boleh sembarangan dalam hal.

Menurut Sadiman, dkk (2012:6) “kata media berasal dari bahasa latin dan dapat dairtikan sebuah bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Sedangkan menurut Martinis Yamin (2012: 176) media “merupakan sebuah perangkat yang dimana dalam komunikasi dapat menyalurkan sebuah informasi dari sumber ke penerima informasi”. Selanjutnya menurut Munir (2013: 18) berpendapat video merupakan sebuah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan

dapat memberikan ilusi / fantasi karena dalam media digital memiliki beberapa media -media bergerak. Video dapat juga menjadi sebuah sarana yang paling tepat dan sangat akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual, selain itu video juga akan sangat membantu pemahaman pebelajar dan membuat pebelajar lebih suka menggunakan video untuk mempelajari bahasa melalui penayangan film atau hiburan di dalam kelas karena menggunakan media vidio akan lebih efektif dan efisien serta membuat sebuah pembelajaran menjadi lebih menarik. Dari suatu definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa suatu media video itu sangat penting bagi proses pembelajaran karena vidio berkenaan dengan apa yang dilihat ,utamanya adalah gambar hidup bergerak ,proses perekamannya dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi ,maka dari itu video pembelajaran sangat menarik untuk proses pembelajaran.

SMKN 7 Surabaya merupakan salah satu sekolah pendidikan yang berlokasi di jalan Pawiyatan Bubutan Surabaya Provinsi Jawa Timur .Sekolah ini adalah salah satu dari beberapa SMK Negeri yang terletak di Surabaya yang sudah memberlakukan pembelajaran tatap muka mengingat sekarang dampak dari globalisasi sudah merambah hingga ke dunia pendidikan, maka dari itu pembelajaran pun juga harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman sekarang. Sarana dan Prasarana yang ada di SMKN 7 Surabaya ini sudah dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti laboratorium dengan jumlah komputer banyak serta fasilitas -fasilitas lainnya.

Peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik merasa bosan serta kurang mampu memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik.Karena pendidik masih menggunakan sebuah cara tradsional dalam penyampaian materi. Karena keterbatasan media dan pendidik dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan problem based learning serta telah selesainya sebuah pandemi covid yang melanda kurang lebih selama 2 tahun siswa belajar online tanpa pengawasan pendidik serta kurangnya inovasi-inovasi kreativitas karena keterbatasan pembelajaran membuat peserta didik menjadi jenuh serta minat belajar menurun.

Oleh sebab itu peneliti menganggap perlu dikembangkan sebuah media perantara berupa video pembelajaran yang menarik minat serta peserta didik tidak merasa jenuh dengan kesehariannya .Media pembelajaran video ini dalam sebuah materi peluang usaha video iklan akan membuat siswa menambah wawasan dan kreativitas dalam pembuatan media video iklan produk yang lebih menarik serta bagus dalam segi makna dan isinya.

Dengan demikian, maka peneliti mengembangkan sebuah media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa pada materi peluang usaha video iklan produk mata pelajaran PKK kelas XI TAV SMKN 7 Surabaya.

METODE

Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah atau tahapan antara lain :

1) Analysis (Analisis)

Tahap yang pertama dilakukan adalah tahap analisis (analysis) atau dapat juga disebut tahap pertama yang dilakukan sebuah penelitian yakni mencari sebuah kebutuhan terkini dari sebuah permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan yang dimaksud adalah permasalahan yang saat ini terjadi serta bagaimana untuk segera mengatasinya.

2) Design (Desain)

Merupakan tahapan yang kedua yang dimana didalamnya berupa perancangan media yang dimulai dari sebuah penetapan tujuan pembelajaran perancangan skenario kegiatan pembelajaran serta membuat kerangka media yang akan dibuat atau dikembangkan.

3) Development (pengembangan)

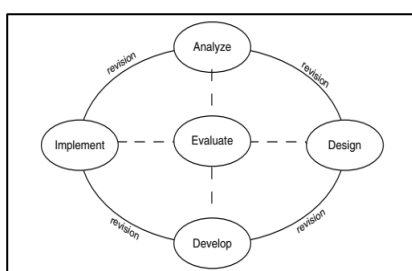
Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan, tahap ini berupa tahap realisasi produk yang dimana setelah penyusunan kerangka konseptual, pada tahap ini kerangka tersebut dirancang menjadi sebuah produk yang siap untuk diterapkan.

4) Implementation (penerapan)

Merupakan tahap keempat yang disebut juga tahap penerapan produk dalam situasi yang nyata, pada tahap ini merupakan tahap yang sudah jadi untuk segera diujikan setelah melewati ini maka akan masuk kedalam tahap kelima yaitu tahap evaluasi.

5) Evaluation (evaluasi)

Tahap terakhir dalam pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi dimana tahap ini merupakan tahap akhir dari sebuah pengembangan tujuan dari tahap ini untuk mengevaluasi sebuah karya atau produk yang telah diujikan untuk mengetahui kekurangan serta apa yang harus ditambahi dalam sebuah pengembangan.



Gambar 2.3 Model pengembangan ADDIE

(Januszewski dan Molenda, 2008)

Peneliti menggunakan model ADDIE pada penelitian ini karena pada model ADDIE disetiap tahapannya mengandung unsur psikomotorik dalam peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Pada proses pengembangan juga digunakan model pengembangan yang biasanya digunakan dalam penelitian yaitu model ADDIE. Menciptakan suatu produk menggunakan model pengembangan ADDIE menjadi salah satu alat yang efektif. Model pengembangan ADDIE adalah sebuah proses dimana berfungsi sebagai suatu kerangka pedoman yang digunakan untuk sesuatu yang kompleks guna untuk mengembangkan suatu produk pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009:2).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

1. Analisis Data Hasil Angket

Taraf kelayakan produk Media video pembelajaran ditentukan oleh analisis data yang didapatkan dari subjek uji coba, meliputi ahli materi, ahli media dan mahasiswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = X 100\%$$

(Arikunto, 2014:82)

Keterangan:

P = jumlah presentase

f = frekuensi jawaban “ya” dan “tidak”

N= jumlah responden

Rentang presentase dalam kriteria penilaian digunakan untuk mengetahui makna hasil presentase yang telah dihitung, seperti berikut ini:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Skala Guttman

Presentase	Kriteria
0 % - 50 %	Kategori kurang baik, dan perlu revisi
50% - 100 %	Kategori baik, dan tidak perlu revisi

2. Analisis data

hasil tes

Dalam Uji cobanya media video pembelajaran ini menggunakan teknik *Pretest -Posttest*. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan video pemebelajaran ini pada sasaran. Berikut yaitu rancangan penelitian menggunakan *One Group*

Pretest-Posttest:

X O₁ O₂

Keterangan (Arikunto, 2014)

O₁ : pretest kelas kontrol

O₂ : posttest kelas kontrol

X : treatment dengan menggunakan motion graphic yang

telah dikembangkan oleh peneliti

Setelah dilakukan evaluasi tes, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan*, rumus yang digunakan yaitu uji normalitas, dan uji-t.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui data penelitian terdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2013:133)

Keterangan :

x² : nilai Chi Kuadrat

f_o : frekuensi yang di observasi

f_h : frekuensi yang diharapkan

Uji- T

Uji-t dilakukan untuk menganalisis hasil belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Disini akan menjelaskan serta menjabarkan mengenai hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Dalam melakukan penelitian pengembangan *media video pembelajaran* peneliti memulai tahapan awal pada langkah-langkah yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE oleh (Branch,2009) yang telah dijelaskan dalam bab III sebagai berikut:

A. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis adalah tahapan pertama yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu dengan sebuah observasi dan kemudian dilanjutkan dengan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMKN 7 Surabaya. Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan need assesmenet yang menjadi penyebab kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMKN 7 Surabaya .Ada dua tahapan dalam melaksanakan kegiatan analisis yaitu :

a. Analisis Kinerja

1) Kondisi Nyata

Kondidi nyata mengarah pada keadaan nyata yang terdapat dilapangan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru SMKN 7 Surabaya materi peluang usaha video iklan produk kelas XI.

Dalam kondisi ini peneliti mendapat bahwa : Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru SMKN 7 Surabaya pengampu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI TAV dalam

peserta didik dengan membandingkan hasil *pre-test dan post-test*. Berikut merupakan rumus yang digunakan:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

Kemudian dimasukkan kedalam rumus:

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

Dan berikut adalah rumus teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media:

$$t = \frac{MD}{\frac{\sqrt{\sum x^2 \cdot d}}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2013:349)

Keterangan:

MD : Nilai rata-rata perbedaan pre-test dan post-test

x²d : Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek

db : Ditentukan dengan n-1

Setelah perhitungan dan nilai signifikasi diperoleh, apabila nilai signifikasn t hitung lebih besar t table dengan taraf signifikan 5%, maka dapat dikatakan bahwa keterampilan peserta didik telah mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan *media video grafik tutorial efektif* digunakan dalam pembelajaran.

memahami materi peluang usaha terutama dalam video iklan produk ini belum mampu untuk mencapai tujuan banyak anak anak yang masih belm mengerti dan belum adanya media yang bisa digunakan siswa untuk belajar mandiri baik itu diseklah dan dirumah ,hal itu diperkuat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PKK Kelas XI SMKN 7 Surabaya ,maka dari itu dibuatkan sebuah media pembelajaran yang berupa video agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan effisien.

2) Kondisi Ideal

Kondisi ideal yang peneliti temukan dilapangan sesuai dengan hasil pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi peluang usaha video iklan produk yaitu terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai seperti : Peserta didik mampu memahami apa itu peluang usaha dan bagaimana peluang usaha dimanfaatkan terutama pada bagian pembuatan video iklan produk yang bagus dan menarik serta peserta didik / siswa dapat menerapkannya dalam perancangan dan pembuatan produksi video iklan produk agar dapat di promosikan dalam khalayak umum.

b. Analisis Kebutuhan

Materi peluang usaha video iklan produk memiliki karakteristik materi yang cenderung bersifat dengan keterampilan praktik ,maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran berbasis video yang didalamnya terdapat materi pemahaman tentang peluang usaha dan bagaimana langkah dan apa saja yang

terpenting dalam pembuatan video iklan produk. Alasan peneliti memilih media video pembelajaran karena materi bersifat penjelasan yang tersedia dan membutuhkan pemahaman lebih lanjut dan didalam video terdapat materi materi bagaimana / instrumen apa saja yang perlu dibutuhkan dan di masukkan dalam pembuatan video iklan produk.

Menurut analisis permasalahan yang sudah dijelaskan salah satu media yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah dalam SMKN 7 Surabaya adalah media video pembelajaran berupa video materi ,tutorial gambar ,teks agar peserta didik paham tentang materi dan dapat meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan peserta didik secara mandiri dengan melihat sebuah video pembelajaran dan tidak bergantung dalam pembelajaran konvensional yang dilakukan guru didalam kelas .

B. Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap perencanaan ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu:

a. Merumuskan materi

Merumuskan atau mendesain materi ,hal ini yang dilaksanakan peneliti adalah mengambarkan ,menyusun,dan mendesain isi materi berdasarkan analisis kebutuhan pada peserta didik yang telah dilaksanakan dengan pedoman RPP yang digunakan oleh guru .Pada tahap analisis peneliti melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru ,dapat diperoleh hasil wawancara bahwa

b. Pra-produksi

Seterlah merumuskan materi dan memilih materi yang dikembangkan dalam media ,selanjutnya yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu membuat rancangan media video pembelajaran yang berupa naskah ,storybiard ,bahan penyerta serta bahan video pembelajaran lainnya.

1. Pecancangan Kerangka awal video pembelajaran

Tahap yang pertama ialah nebyusun rancangan dari media video pembelajaran dengan dilakukannya penyusunan kerangka awal maka akan lebih mudah dan efisien dalam menentukan alur dan isi materi serta adegan dalam media video pembelajaran.

2. Penyusunan topik materi dan rancangan pembelajaran

Tahap yang kedua ialah melakukan penyusunan materi peluang usaha video iklan produk dari beberapa buku dan jurnal sebagai acuan yang nantinya akan disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat.

3. Perancangan dari sisi media

Sebelum memasuki tahapan produksi video pembelajaran maka diperlukan rancangan

media berupa naskah dan storyboard yang bertujuan untuk menjadi dasar dalam pembuatan video pembelajaran .Naskah dan storyboard terdapat di lampiran.

4. Menentukan bentuk evaluasi

Bentuk evaluasi yang akan digunakan dalam pengembangan yaitu media ialah pretest dan postest yang berupa tugas praktik keterampilan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap video iklan produk.

2. Penyusunan desain instrumen penilaian

Tahap terakhir yang dilakukan oleh pengembang yaitu dengan menyusun desain instrumen penilaian berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terdapat pada bab III, kemudian instrumen itu divalidasi terlebih dahulu agar alat yang digunakan untuk menilai produk media video pembelajaran video iklan produk dapat menilai secara tepat dan hasilnya valid oleh para ahli.

C. Tahap Pengembangan (Development)

Dalam tahapan ini ,terdapat beberapa langkah yang dikembangkan untuk membuat media video pembelajaran langkah pengembangan media video sebagai berikut :

1. Desain Produksi

Dalam tahap produksi hal yang perlu dilakukan ialah mendesain sebuah video pembelajaran yang akan dikembangkan.Selain mendesain setiap bagian video kegiatan produksi ini juga salah satunya menyusun materi video pembelajaran serta mengumpulkan bahan video yang akan dijadikan media video pembelajaran .Dalam pembuatan media video pembelajaran ini menggunakan progam berupa video pembelajaran .

a.Produksi

1.Media video pembelajaran video iklan produk

Pada tahap produksi ,pengembang mulia membuat dan menyusun alur video menggunakan aplikasi kinemaster, capcut dan lain-lain pengembang membuat backgorund, teks dengan bantuan aplikasi pixelabb dan aplikasi pembuat wajah animasi serta pengembang mengumpulkan bahan bahan sebuah video pembelajaran lalu dikemas dalam aplikasi editing video kemudian diberikan sebua effectr serta motion grafict agar media video pembelajarn lebih menarik dan modern .

Bahan Penyerta

a. Isi bahan penyerta

2.Berisi tentang identifikasi produk kemudian petunjuk penggunaan media, RPP dan profu pengembang. Sebelumnya pengembang telah membuat RPP dan telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran serta telah dilampirkan pada lampiran.

3.Validasi Pesan

Validasi pesan dilaksanakan agar memperoleh

pertimbangan logis dari para ahli yang berkopetensi dibidangnya yang berupa saran maupun kritik yang kemudian dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan saran dari ahli RPP, Media dan ahli Materi.

a) Reviewer Ahli RPP

Pengembangan media video pembelajaran ini dibutuhkan RPP yang sesuai dengan materi dan peserta didik. RPP perlu dilakukan validasi agar layak digunakan dalam pembelajaran bermedia video pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli RPP sebagai berikut: Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel di atas diperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa RPP yang digunakan baik dan dapat digunakan tanpa revisi dalam kegiatan belajar di SMKN 7 Surabaya

b) Reviewer Ahli Materi

Pada media yang dikembangkan membutuhkan review dari segi materi atau ahli materi untuk mengetahui kebenaran dan keabsahan sesuai dengan materi yang disajikan dalam media video pembelajaran serta materi yang disajikan sudah sesuai dengan sasaran atau kebutuhan peserta didik. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli materi. Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel di atas diperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan baik dan dapat digunakan tanpa revisi dalam kegiatan belajar di SMKN 7 Surabaya

c. Reviewer Ahli Media

Pengembangan media ini adalah pengembangan media bentuk video pembelajaran. Dengan adanya media video pembelajaran ini pengembangan memilih ahli media yang berasal dari dosen maupun ahli yang berkopetensi pada bidang media video pembelajaran. Penilaian ahli media sebagai berikut: Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel di atas diperoleh prosentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa Media video pembelajaran yang digunakan baik dan dapat digunakan tanpa revisi dalam kegiatan belajar di SMKN 7 Surabaya.

D. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan dalam pembelajaran oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat efektifitas pada nilai keterampilan peserta didik kelas XI SMKN 7 Surabaya dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Berikut merupakan perbandingan yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test:

E. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan model ADDIE. Pada model

ADDIE, tahapan evaluasi dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi yang diberikan bisa dapat berupa kritik dan saran yang didapat dari hasil wawancara terstruktur yang dilaksanakan oleh ahli RPP, Media dan materi serta angket perorangan

Tujuan dari evaluasi ini untuk menganalisa hasil uji pretest dan posttest dari tugas keterampilan dan dari media yang dikembangkan.

Setelah diketahui data hasil pre-test dan post-test, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dilihat dari peningkatan hasil belajar antara pre-test dan post-test. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilaksanakan:

- a. Uji Normalitas
- b. Uji T

Setelah data terdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji t untuk mengetahui keefektifan penggunaan media, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Widiyanto (2013:35) Peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 26 dengan metode uji t *paired sample test* dan didapatkan hasil seperti dibawah ini:

- c. *Normalized Gain* (N-Gain Score)

Normalized gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video grafik tutorial *tweening* dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari perhitungan N gain score dengan menggunakan SPSS 26

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI Jurusan teknik audio video SMKN 7 Surabaya. Media video pembelajaran ini untuk meningkatkan keterampilan bagi peserta didik dalam materi peluang usaha video iklan produk. Setelah dilakukan beberapa tahap pengembangan dan uji coba agar menjawab rumusan masalah dalam bab 1, berikut

Pembahasan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *Video Pembelajaran* untuk meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran PKK materi peluang usaha video iklan produk kelas XI TAV di SMK Negeri 7 Surabaya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) dan tes

keterampilan . . Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan skala gutman dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t *paired sample test*. Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest one group design* dengan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas XI TAV SMK Negeri 7 Surabaya sejumlah 37 peserta didik.

Hasil uji validasi ahli materi sebesar 100%, uji validasi ahli media sebesar 100%, sedangkan hasil uji coba individu sebesar 100%, uji coba kelompok kecil 100%, uji coba kelompok besar 100%. Hasil uji validasi tersebut termasuk dalam kategori baik tanpa revisi dengan rentang nilai 50%-100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui tahapan pengembangan model ADDIE dimulai dari tahapan analisis sampai dengan evaluasi maka pengembangan media video pembelajaran Materi Peluang Usaha Video Iklan Produk Kelas XI SMKN 7 Surabaya membentuk kesimpulan sesuai data yang telah diperoleh sebagai berikut :

1. Pengembangan media video pembelajaran Materi Peluang Usaha Video Iklan Produk Kelas XI TAV SMKN 7 Surabaya sudah dilaksanakan penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media tergolong dalam kategori yang baik dan dapat digunakan tanpa revisi .Dari uji coba yang dilakukan dalam beberapa sampel juga berkategori baik .Dari analisis data yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk layak digunakan dalam mata pelajaran PKK materi peluang usaha video iklan produk kelas XI SMKN 7 Surabaya.

2. Menurut analisis data

Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan pada ahli materi dengan presentase 100% dan ahli media dengan presentase 100% . Serta uji coba media yang telah dilakukan dan mendapatkan hasil (1) Uji coba individu dengan presentase 100% ; (2) Uji coba kelompok kecil dengan presentase 100% ; (3) uji coba kelompok besar dengan presentase 100% . Berdasarkan presentase tersebut maka media dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, telah diperoleh hasil $\text{sig } 0,000 \leq 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti bahwa, terdapat perbedaan nilai keterampilan peserta didik sebelum dan setelah diberikan media video pembelajaran. Serta pada hasil

produk layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian hasil analisis data pretest-posttest memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$ dan $t_{hitung} = 41.334 > t_{tabel} = 1.68830$, sedangkan pada perhitungan rerata tes, diperoleh nilai rerata posttest yaitu 85,14 lebih tinggi dari rerata pretest peserta didik yaitu 43,24. Maka artinya terdapat perbedaan dan peningkatan pemahaman yang signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah diberikan video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk. Kesimpulannya adalah video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk layak digunakan pada mata pelajaran PKK dan efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik pada mata pelajaran PKK kelas XI TAV di SMK Negeri 7 Surabaya

analisis deskriptif yang dihitung dengan menggunakan SPSS 26, dengan hasil nilai rerata peserta didik 43,24 dan nilai post-test sebesar 85,14 yang berarti telah terjadi peningkatan nilai dalam keterampilan peserta didik. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa, media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk mata pelajaran PKK untuk peserta didik kelas XI TAV SMK Negeri 7 Surabaya efektif dalam meningkatkan nilai dan keterampilan siswa

Saran

Dalam pemanfaatannya peserta didik perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai tata cara menggunakan media video pembelajaran yang dapat dilihat pada bahan penyerta. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media video pembelajaran ini guru tidak lagi sebagai sumber informasi tunggal melainkan berperan sebagai fasilitator. Bagi siswa, media video pembelajaran materi ini dapat dipelajari secara mandiri. Serta lebih baik media digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik.

1. Disemenasi (Penyebaran)

Pengembangan media video pembelajaran materi peluang usaha video iklan produk mata pelajaran PKK hanya dapat digunakan untuk peserta didik kelas XI TAV SMK Negeri 7 Surabaya. Jika ingin menggunakan lebih lanjut untuk desiminasi oleh sekolah lain, maka harus dilakukannya pengkajian ulang, khususnya terkait pada analisis kinerja dan analisis kebutuhan lingkungan sehingga media dapat dimanfaatkan dengan tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Saran Video Iklan Produk untuk berkelanjutan
Pengembangan media video ini diharapkan akan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif dan akan berkelanjutan untuk masa depan karena media video pembelajaran merupakan sebuah pembelajaran yang enak digunakan dan memiliki jangka panjang dalam proses pembelajaran .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran; Edisi revisi*.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ibrahim, Reyzal. "Model Pengembangan ADDIE." *Diakses tanggal 2 (2011)*.
- Indriana, Dina. (2011). H. 72. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Januszewski, Al, and Michael Molenda, eds. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge, 2013.
- Kurniawan, Syamsul. "Pendidikan karakter dalam Islam Pemikiran Al-Ghazali tentang pendidikan karakter anak berbasis akhlaq al-karimah." *Tadrib 3.2 (2017): 197-216*.
- 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.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustaji, 2016 : *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Pres
- Nursalim, Muhammad 2007. *Psikologi Pendidikan* Surabaya : Unesa University Pres
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Prastowo, Andi. *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana, 2018.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta : Kencana
- Robinson, Dewi. *Cakupan, Konsep, Kawasan Teknologi Pendidikan dan Perkembangan saat Ini*. 2004.
- Rusijono, Mustaji. "Penelitian Teknologi Pembelajaran." Surabaya: University Pers (2008).
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusijono Dan Mustaji, 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Pres
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Setyosari, Punaji. "Ranah Kognitif dalam Pembelajaran." Malang: Unmal (2013).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. "Ranah Kognitif dalam Pembelajaran." Malang: Unmal (2013).
- Syaodih, Erliany. "Evaluasi Kurikulum Pendidikan Dasar: Satu Usulan." *Inovasi Kurikulum 6.2 (2009): 54-73*.
- Uno, Hamzah B., and Nina Lamatenggo. "Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran (F. Yustianti)." Bumi Aksara (2011).
- Widoyoko, Eko Putro. "Penilaian hasil pembelajaran di sekolah." Yogyakarta: Pustaka Pelajar 1.2 (2014).
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 53
- Supriyono, K., & Sugirin, S. (2014). *Pengembangan media pembelajaran membaca bahasa inggris smp berbasis web*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1