

bahasa & sastra, Vol. 14, No.2, Oktober 2014

OPTIMALISASI PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS WEB

Herri Susanto
Rizki Pramudiningtyas
Muri Mukhrianto

Sekolah Tinggi Teknologi Bontang, Kalimantan Timur
Korespondensi: Jl. Ir. H. Juanda No 73 Bontang
Pos-el: herriaudrey@yahoo.com

Abstrak

Tujuan umum penelitian ini adalah guna menunjang persiapan para siswa SMA/MAN/SMK dalam menghadapi Ujian Nasional dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi baik di Perguruan Tinggi Negeri maupun Perguruan Tinggi Swasta. Sedangkan tujuan khusus penelitian adalah; (1) mengoptimalkan perancangan video pembelajaran bahasa Inggris melalui website, (2) menganalisa antusiasme siswa pengunjung website pembelajaran, dan (3) meningkatkan aktivitas edukasi siswa melalui internet. Kegiatan penelitian Optimalisasi perancangan ini memiliki tahap pelaksanaan berupa a) perancangan video pembelajaran bahasa Inggris, b) perancangan website, c) pengunggahan video pada website, d) sosialisasi website pada target penelitian yaitu siswa SMKN 3 kota Bontang, dan e) evaluasi keefektifan perancangan video berbasis website. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa fitur video pembelajaran sangat diminati oleh para siswa(89%) dibandingkan fitur lainnya. Berikutnya hasil penelitian ini memberikan dampak antusiasme yang lebih menarik perhatian para siswa dan guru terhadap hadirnya web yang khusus menampilkan video pembelajaran bahasa Inggris beserta fitur pelengkap yang ada.

Kata-kata kunci: *Pembelajaran bahasa Inggris, video pembelajaran, optimalisasi website*

Abstract

The purpose of the study generally is to facilitate high school students preparation for National Test and State/private Entrance Test and specifically the purposes are 1)to increase the activity of English learning videos through website, 2) to increase the learning activity through internet. The stages of this research consists of 5 stages such as; a) capturing English learning videos, b) creating website, c) uploading the videos to the website, d) launching the website to the third year of Bontang State Vocational School 3, and e) evaluating the website content. The results show that video learning designs is the most chosen feature(89%) than other features on the website. Furthermore, the questionnaires reveal that 100% give positive responses to the website given.

Keywords: *Learning english, learning videos, websites Optimizing*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi meningkat pesat seiring dengan perubahan tingkah laku dan kebiasaan masyarakat modern (Anderson; 2012). kebiasaan masyarakat modern yang dimaksud adalah suatu rutinitas sehari-hari yang tidak pernah lepas dari kegiatan yang senantiasa bersinggungan dengan teknologi, misalnya televisi, handphone, laptop, internet, audio player dan sebagainya. Masyarakat tersebut secara rutin melakukannya dengan senang dan tanpa beban sehingga bisa saja akan mengarah pada satu tindakan yang disebut dengan *technology addicted* atau kecanduan teknologi. Oleh karena itu, teknologi bukanlah barang langka dalam kehidupan masyarakat sekarang. Dengan teknologi masyarakat bisa melakukan aktifitas apapun bisa saja untuk berbelanja, bersosialisasi, bersenang-senang, bahkan untuk belajar dan mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Malamuth dkk (2000: 84).menemukan bahwa kehadiran teknologi internet memberikan dampak negatif bagi anak-anak terutama terhadap kekerasan seksual,namun pada sisi lain juga banyak manfaat yang bisa diperoleh dari internet seperti .dalam penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran, para siswa lebih senang belajar menggunakan visual seperti video yang ada didalam internet dibandingkan belajar konvensional atau tatap muka(contoh; Greenberg, 2012;Dodie, 2001; dan Osunade, 2003).

Menyikapi fenomena keberadaan teknologi dalam hal ini internet, peneliti sebagai pengajar bahasa *Inggris* dan dosen diprogram studi teknik informatika, ingin merancang sebuah *website* yang didalamnya terdapat video pembelajaran bahasa *Inggris* bagi siswa menengah baik SMA, MAN, maupun SMK. Berikutnya penelitian ini akan mengarahkan para siswa untuk mempelajari lebih jauh dengan memformat pembelajaran tersebut dalam bentuk video

pembelajaran yang terunggah dalam sebuah *website* khusus. Seperti yang disampaikan pada *website ThinkDigital.co.id* bahwa pengunjung *website youtube* hingga saat ini bisa mencapai 3 miliar orang dalam sehari dan pengunjung terbanyak yaitu menonton tayangan hiburan seperti musik, olah raga dan lainnya.

Definisi media menurut Munadi (2008) berasal dari bahasa latin yaitu “medius” sebagai bentuk jamak dari kata “medium” yang bermakna perantara atau pengantar. Sedangkan media pembelajaran menurut Djamarah;2002 mendefinisikan media sebagai alat apa saja yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan. Dari kedua definisi tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media adalah suatu sarana penyampai pesan. Lebih jauh lagi, apabila dihubungkan dengan pembelajaran maka media pembelajaran adalah suatu sarana penyampai pesan pembelajaran. Oleh karena itu *Association and Eduction for Communication Technogy* (1997) juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien, sehingga mendorong terjadinya pembelajaran.

Oleh karena itu, dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran maka akan semakin efektif hasil belajar para siswa. Menurut Azhar Arsyad (2003) mengemukakan bahwa terdapat 3 fungsi media ajar yaitu sebagai fungsi kognitif, afektif dan kompensatoris. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang paling banyak diminati saat ini karena dengan menonton video maka baik audio, visual, fakta, prosedur dan prinsip konsep akan terpenuhi. Kembali, Azhar menjelaskan bahwa terdapat 6 sifat isi pelajaran atau materi yaitu fakta, pengenalan visual, prinsip konsep, prosedur, keterampilan dan yang keenam adalah sikap. Dari keenam sifat tersebut 4 sifat

yaitu fakta, visual, konsep dan sikap sekaligus bisa diperoleh dengan cara pembelajaran menggunakan video.

Materi ujian masuk perguruan tinggi negeri sejak tahun 2008 sudah banyak mengalami perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah perbedaan penekanan terhadap soal tata bahasa sudah mulai dihilangkan berubah menjadi wacana. Namun demikian, seperti yang nampak pada

kumpulan soal materi ujian Mandiri perguruan tinggi penyelenggara seringkali masih menggunakan dua jenis soal yaitu tata bahasa dan wacana atau teks. Foster (2008) menyebutkan bahwa terdapat 16 materi ujian bahasa *Inggris* pada ujian SNMPTN UM Undip, UM-UGM maupun soal ujian perguruan swasta yang berhubungan dengan *Grammar*. Materi tersebut antara lain nampak pada tabel 2;

Tabel 2. Topik Soal Ujian SNMPTN,UM-UGM and UMB
(Foster, Bob. 2008:443)

NO	TOPIK	NO	TOPIK
1	<i>Passive voice</i>	9	<i>Tenses</i>
2	<i>Conjunction</i>	10	<i>Conditional</i>
3	<i>Modals</i>	11	<i>Subjunctive</i>
4	<i>Elliptical Construction</i>	12	<i>Causative</i>
5	<i>Derivatives</i>	13	<i>Infinitive</i>
6	<i>Concord</i>	14	<i>Gerund</i>
7	<i>Adjective clause</i>	15	<i>Direct-indirect Speech</i>
8	<i>Words order</i>	16	<i>Dependent Clause</i>

Maka secara umum, dari sekian banyak materi soal yang diujikan peneliti merasa bahwa penelitian ini penting untuk ditindak lanjuti yang difokuskan pada 12 pembahasan materi yang meliputi 2 jenis

soal yaitu tata bahasa dan wacana. Berikut merupakan pembagian 2 jenis materi yang dijadikan topik bahasan materi bahasa *Inggris*.

1. <i>Passive Voice</i>	6. <i>Tenses</i>
2. <i>Modals</i>	7. <i>Conditional Sentences</i>
3. <i>Concord</i>	8. <i>Subjunctive Clause</i>
4. <i>Adjective Clause</i>	9. <i>Gerund</i>
5. <i>Noun Clause</i>	10. <i>Causative</i>

Wacana yang diujikan untuk ujian masuk perguruan tinggi merujuk pada soal *reading Toefl*. Oleh karena itu, pembelajaran wacana akan diarahkan pada pembahasan wacana *Toefl* yaitu *Blind Text* atau *cloze procedure*, dan *Topic and Main Idea*

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang didukung dengan penyebaran kuesioner dan obeservasi

lapangan. Kuesioner disebarikan pada saat peneliti mengadakan uji lapangan dihadapan para guru dan siswa SMKN3 Bontang. Objek penelitian dalam pembuatan perancangan media pembelajaran video berbasis *website* ini adalah 56 siswa SMKN 3 kota Bontang, yang beralamat dijalan Imam Bonjol Kecamatan Bontang Selatan. Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah: (1) Perumusan materi pembelajaran yang dibutuhkan. Pada langkah ini peneliti mencari referensi materi yang sering dimunculkan dalam ujian masuk perguruan tinggi, (2) Perancangan konsep perekaman aktifitas media pembelajaran berupa video. Peneliti akan membahas secara terperinci tahapan pengajaran yang terekam dalam bentuk video, (3) Perancangan *website*. Pada tahap ini membahas tentang konten, dan prosedur pengoperasian, (4) Mengintegrasikan video dengan *website*. Peneliti mulai mengunggah video yang telah dibuat kedalam *website*, (5) Sosialisasi *website*. Peneliti mengadakan workshop kepada siswa SMKN 3 Bontang, (6) Evaluasi perancangan yang merupakan tahap terakhir, peneliti mendistribusikan kuesioner kepada objek penelitian untuk memberikan tanggapan atas *website* yang telah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Website

Sekaitan dengan perancangan *website*, menurut Jovan (2007) *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bias diakses diseluruh dunia selama *website* tersebut masih bias diakses dan terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam menyajikan tampilannya, *website* memiliki komponen-komponen yang bias dikreasikan sesuai dengan keinginan pengguna misalnya menampilkan gambar, teks, suara, video, dan animasi.

Website sebagai sarana komunikasi dan media pembelajaran dalam penelitian ini *website* dinamis. *Website* dinamis bermakna bahwa *website* yang secara terstruktur diperuntukkan untuk bias dilakukan upaya update sesering mungkin. Sehingga pemilik *website* dapat melakukan perubahan guna perbaikan konten, tampilan maupun update program secara keseluruhan. Sebagai langkah selanjutnya dalam merancang *website* video pembelajaran, peneliti memerlukan bahasa pemrograman dan *software* dalam penyusunan *Website*.

Hypertext Markup Language (HTML)

Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu network dengan network lainnya di seluruh dunia. Untuk membuat sebuah halaman di internet (*homepage*) bahasa yang digunakan adalah *Hypertext Markup Language (HTML)*. LPKBM Madcoms (2007) menyatakan bahwa HTML merupakan standard bahasa yang di gunakan untuk menampilkan dokumen *website*, yang bisa dilakukan dengan *HTML* yaitu mengontrol tampilan dari *web page* dan isinya, mempublikasikan dokumen secara online sehingga bisa di akses dari seluruh dunia, membuat online form yang bisa digunakan untuk menangani pendaftaran, transaksi secara online, menambahkan objek-objek seperti *image*, audio, video dan juga *java applet* dalam dokumen *HTML*.

HTML merupakan bahasa mark up (pengkodean) yang digunakan untuk menandai sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau style dari teks yang ditandai. Untuk menandai bahwa sebuah file teks merupakan file *HTML*, maka ciri yang paling terlihat jelas adalah ekstensi filenya yaitu .htm atau .html. Struktur dasar html adalah sebagai berikut :

```
<html>
```

```
<head>
<title> ..... </title>
</head>
<body>.....
</body>
</html>
```

Tag <html> tersebut harus diletakkan pada bagian awal dan tag </html> harus diletakkan pada bagian akhir dari suatu file *HTML*. Tag-tag *HTML* tidak bersifat case sensitive artinya huruf besar maupun kecil tidak menjadi masalah.

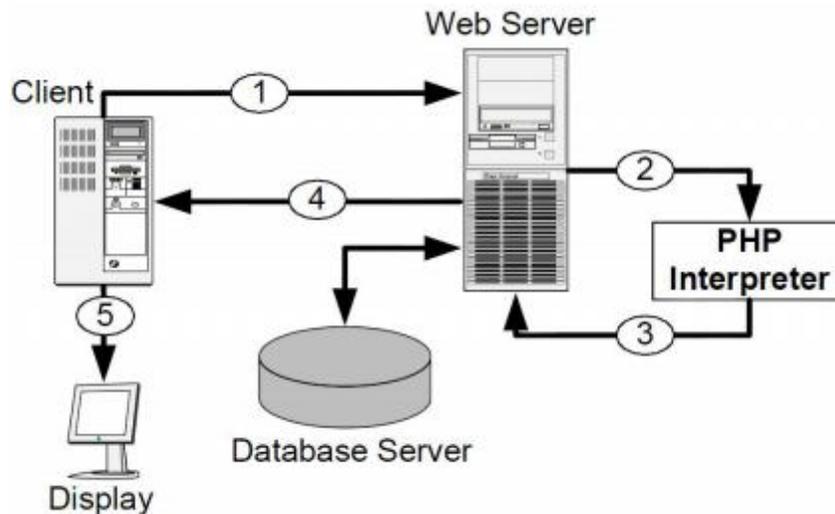
Cascading Style Sheet(CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) menurut Untung Rahardja (2009) adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah halaman *website*. Dengan *CSS* dapat dengan mudah mengubah keseluruhan warna dan tampilan yang terdapat didalam situs. *CSS* merupakan fitur yang penting dalam membuat halaman *HTML*. Meskipun

bukan merupakan suatu keharusan dalam membuat *website*, akan tetapi penggunaan *CSS* merupakan suatu kelebihan tersendiri. *CSS* mendeskripsikan bagaimana tampilan tampilan dokumen *HTML* di layar, dan sebagai tempat dimana programmer dapat mengontrol *style* yang ada. Secara teoritis programmer bisa *CSS technology* dengan *HTML*. Akan tetapi pada prakteknya hanya *CSS technology* yang harus support pada hampir semua *web Browser*. Karena *CSS* telah di standarkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)* untuk digunakan di *web browser*.

Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan akronim dari singkatan rekursif *PHP Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman *scripting* yang dapat digunakan secara umum dan berbasis web. Selanjutnya M.Rudyanto Arief (2011) menjelaskan bahwa ada banyak bahasa pemrograman *scripting* yang dapat digunakan untuk membangun situs web, salah satunya yang paling banyak digunakan saat ini adalah *PHP* karena kesederhanaan sintaksnya dan kecepatan eksekusinya.



Menurut Ramadhan (2007) *Dreamweaver* merupakan perangkat lunak yang ditujukan untuk membuat suatu situs

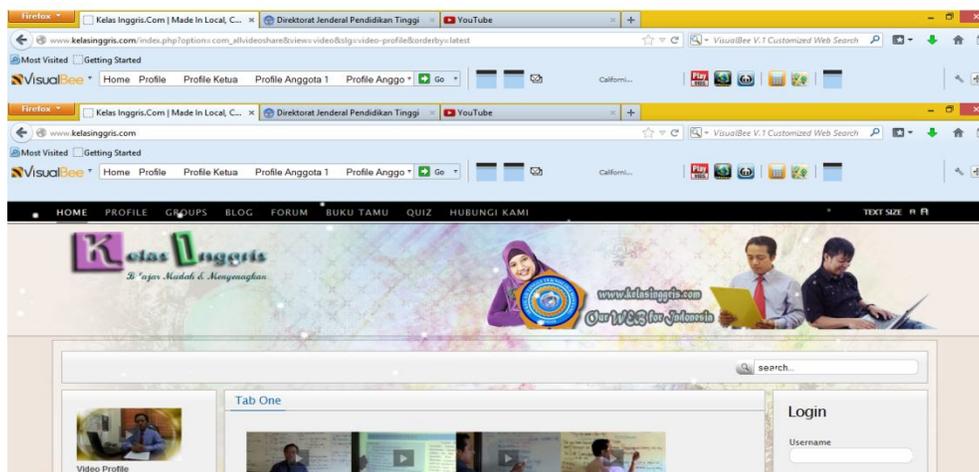
web. Versi pertama dirilis pada tahun 1997, dan sejak itu Dreamweaver menjadi web editor yang banyak digunakan oleh para web developer. Hal itu antara lain karena kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini. Dreamweaver 8 merupakan salah satu perangkat lunak yang dikembangkan oleh Macromedia Inc. Pada Dreamweaver 8, terdapat beberapa kemampuan bukan hanya sebagai software untuk mendesain web saja tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi Web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman Web, antara lain: JSP, PHP, ASP dan ColdFusion.

Rancangan *User Interface*

Berikut ini merupakan gambar tampilan tampilan *website* yang terdiri atas 12 fokus konten. Berikut penjelasan 12 konten tersebut:

- a. *Header*, merupakan bagian awal dalam sebuah *website*, dimana pengunjung dapat mengetahui *website* apa yang mereka kunjungi.
- b. *Home*, merupakan menu utama bagi pengguna untuk kembali ke halaman

- utama (*homepage*) ketika sedang menjelajahi halaman *website*.
- c. *Galery*, sebagai media penyimpanan file dalam *website*.
- d. Artikel, berisi kumpulan artikel pembelajaran bahasa *Inggris*.
- e. Buku tamu, berfungsi sebagai media dimana pengunjung dapat mengisi buku tamu untuk memberikan komentar dari isi keseluruhan *website*.
- f. Daftar video, berisi daftar video dimana akan memudahkan pengunjung untuk mencari video.
- g. Jumlah pengunjung, untuk mengetahui berapa banyak pengunjung yang telah mengunjungi halaman *website* tersebut.
- h. Indeks, berisi berita terbaru dalam halaman utama *website*
- i. Bahan materi, berisi materi pendukung.
- j. *Footer*, berfungsi untuk menampilkan informasi *website* tersebut, seperti *Copyright*, *Powered by* atau nama dari *website*.



Gambar 1. Tampilan *Website*

Perumusan materi pembelajaran

Materi yang diujikan dalam dalam Ujian Nasional maupun Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi sebagian besar terdiri atas materi wacana dan tata bahasa. Foster (2008) menjabarkan bahwa terdapat 16 materi ajar yang sering muncul dalam ujian masuk perguruan tinggi.

Ketua peneliti adalah dosen bahasa *Inggris* oleh karena itu sebagai *prototype* pengajaran maka peneliti akan bertindak sebagai pengajar yang membahas secara terperinci tahapan pengajaran yang terekam dalam bentuk video. Video pembelajaran yang telah terekam sebanyak 9 video dengan topik sebagai berikut:

Perancangan Video

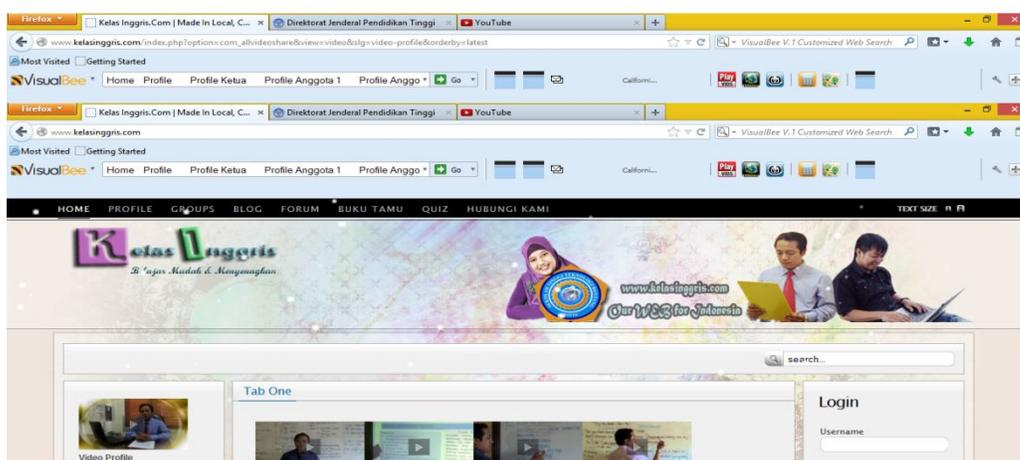
Tabel 2. Materi Video Pembelajaran Bahasa *Inggris*

NO	TOPIK VIDEO PEMBELAJARAN
1	Cloze Text
2	Descriptive Text
3	Gerund
4	Agreement /Concord
5	Passive voice
6	Adjective clause/Relative Pronoun
7	Causative
8	Conditional Sentences
9	Noun Clause

Perancangan Website

Pada tahap ini *website* yang telah dirancang beralamatkan www.kelasInggris.com. Konten *website*

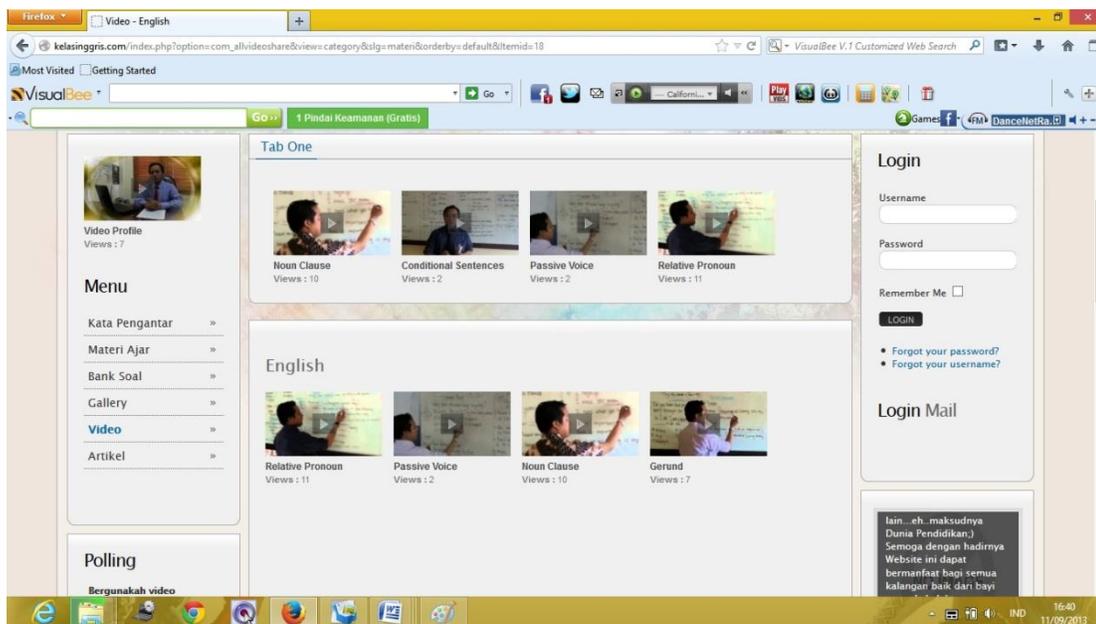
telah dilengkapi dengan fitur-fitur, menu, tata letak video, artikel dan prosedur pengoperasian lainnya. Berikut gambar fitur-fitur *website* www.kelasInggris.com:



Gambar 2. Website: www.kelasInggris.com

Integrasi Video dengan Website

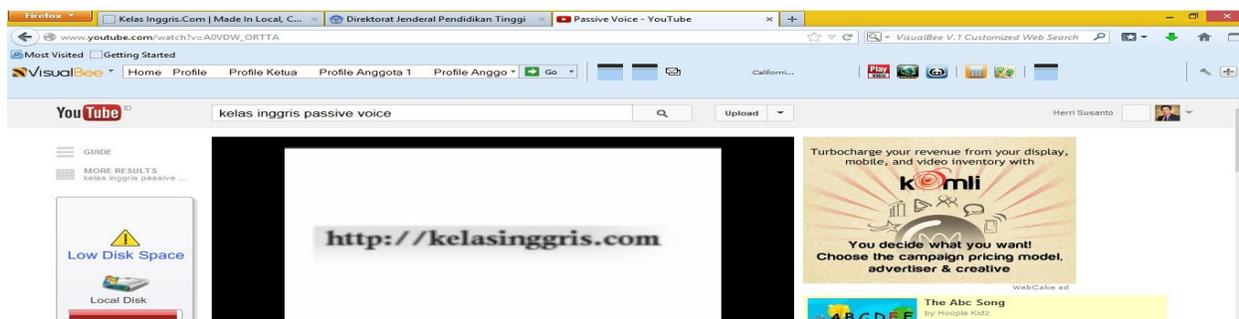
Peneliti mengunggah 9 video yang telah dibuat kedalam *website*.



Gambar 3. Galery Video Pembelajaran

Video tersebut selanjutnya juga telah terintegrasi dengan www.youtube.com. Apabila pengunjung menginginkan satu video pembelajaran bahasa Inggris yaitu topik *passive voice*, maka pengunjung bisa mengetik kata kunci pada log pencarian di

situs youtube yaitu dengan kata kelas Inggris passive voice maka secara otomatis akan terdeteksi video pembelajaran yang dimaksud dengan alamat yang sama yaitu www.kelasInggris.com.



Gambar 4. Kelas Inggris di www.youtube.com

Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan melalui tiga bentuk pengamatan hasil yaitu: (1) Peneliti meminta saran dan pendapat ahli TI yang ada dilingkungan kampus STITEK Bontang. Hasil pengujian *website* menyimpulkan bahwa *website* yang dirancang dapat berjalan dengan lancar dan valid, (2) Peneliti kemudian mengadakan sosialisasi kepada para guru dan siswa SMKN 3 Kota Bontang

pada tanggal 19 September 2013. Pada tahap ini peneliti menyebarkan kuesioner kepada objek penelitian untuk memberikan tanggapan atas *website* yang telah dirancang. Kuesioner tersebut diperuntukkan bagi siswa SMKN 3 Bontang. Masing-masing kuesioner terdiri atas 10 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban serta 1 kolom komentar dari setiap siswa yang memberikan komentar.

No	Pertanyaan Uji Lapangan <i>Website</i> www.kelasInggris.com
1	Seberapa sering Anda berinteraksi dengan internet?
2	Dalam 1 hari, biasanya berapa lama waktu yang Anda butuhkan untuk berinteraksi dengan internet?
3	Aktifitas apa saja yang anda lakukan pada saat Anda lakukan saat online/internet?
4	Manakah konten yang paling Anda sukai sebagai rutinitas memanfaatkan internet dalam kegiatan sehari-hari?
5	Seberapa sering Anda menonton video pembelajaran atau pendidikan di internet?misal situs YouTube?
6	Apakah Anda tertarik terdapat konten video-web peneliti yang berisi materi UN dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi ini?
7	Menurut Anda pembelajaran menggunakan video web ini penting untuk dikembangkan?
8	Apakah Anda berminat untuk menonton video web ini dimasa yang akan datang?
9	Konten apa yang paling Anda minati dalam web ini?
10	Secara keseluruhan apa pendapat Anda dengan penyelenggaraan acara sosialisasi ini?

Peneliti selanjutnya mengadakan observasi atas *website* www.kelasInggris.com yang telah dirancang dengan mengamati jumlah pengunjung,

komentar pesan dan voting kegunaan *website* bagi pengunjung. Hasil rekapitulasi kuesioner siswa yang diperoleh dari uji lapangan adalah sebagai berikut.

**Rekapitulasi Kuesioner Siswa
Terhadap Rancangan Website www.kelasInggris.com**

No	Σ Siswa	Pilihan							
		a		b		c		d	
1	56	45	80	10	18	1	2	0	-
2	56	5	9	38	68	8	14	5	9
3	56	50	89	18	32	0	-	36	64
4	56	31	55	16	29	2	4	50	89
5	56	0	-	2	4	6	11	48	86
6	56	47	84	9	16	0	-	0	-
7	56	48	86	8	14	0	-	0	-
8	56	40	71	16	29	0	-	0	-
9	56	50	89	0	-	0	-	6	11
10	56	37	66	19	34	0	-	0	-

1. Seberapa sering Anda berinteraksi dengan internet?

a)Sering	b) Kadang-kadang	c) jarang	d) tidak pernah
45 siswa	10 siswa	1 siswa	0 siswa

a) >3 jam	b) 1-3 jam	c) 1 jam	d) <1 jam
5 siswa	38 siswa	8 siswa	5 siswa

Pada pertanyaan ini siswa telah menjawab ketiga pilihan yaitu poin a sampai dengan c namun tidak memilih d. Kesimpulannya adalah sebanyak 80% siswa sering berinteraksi dengan internet. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa keseharian para siswa selalu bersentuhan dengan dunia maya.

2. Dalam 1 hari, biasanya berapa lama waktu yang Anda butuhkan untuk berinteraksi dengan internet?

Jika 1 sampai dengan 3 jam merupakan pilihan terbanyak siswa dalam menggunakan internet yaitu 38 siswa dan 5 orang yang menggunakannya lebih dari 5 jam serta sisanya masih juga menggunakan internet meskipun kurang dari 1 jam berarti kondisi ini adalah hal yang luar biasa seperti yang disebutkan pada kuesioner kedua bahwa 80 % mereka bersentuhan dengan internet.

3. Aktifitas apa saja yang anda lakukan pada saat Anda lakukan saat online/internet?

a) browsing	b) downloading	c) uploading	d) commenting
50 siswa	18 siswa	0 siswa	36 siswa

Aktifitas terbanyak adalah browsing dan melakukan komentar di media sosial seperti facebook, whatsapp, dan lainnya.

4. Manakah konten yang paling Anda sukai sebagai rutinitas memanfaatkan internet dalam kegiatan sehari-hari?

a) Menonton Video	b) Mendengarkan Musik	c) membaca artikel	d) membuka situs media social (facebook/twitter dll)
31 siswa	16 siswa	2 siswa	50 siswa

Media sosial merupakan media yang sangat disukai oleh para siswa serta menonton video adalah pilihan kedua para siswa. Berdasarkan hasil pengamatan didapatkan bahwa rata-rata video yang ditonton adalah berasal dari situs youtube.

5. Seberapa sering Anda menonton video pembelajaran atau pendidikan di internet? misal situs YouTube?

a) Sering	b) Kadang-kadang	c) jarang	d) tidak pernah
0 siswa	2 siswa	6 siswa	48 siswa

Fakta berikut yang menyatakan bahwa 86 % siswa tidak pernah membuka video pembelajaran di *website*. Informasi ini bisa saja merupakan penanda bahwa ditempat lain selain kota Bontang para pengguna *website* terutama siswa

atau remaja memiliki kecenderungan selalu berinteraksi di dunia maya dan mengunjungi *website* youtube.

6. Apakah Anda tertarik terdapat konten video-web peneliti yang berisi materi UN dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi ini?

a) Sangat tertarik	b) Biasa saja	c) kurang tertarik	d) tidak tertarik
47 siswa	9 siswa	0 siswa	0 siswa

Pada saat uji lapangan para siswa antusias mengikuti kegiatan tersebut dan respon yang dilakukan adalah 47 siswa atau 84 % tertarik dengan konten *website* kelas *Inggris.com*.

7. Menurut Anda pembelajaran menggunakan video web ini penting untuk dikembangkan?

a) Sangat penting	b) Penting	c) tidak terlalu penting	d) tidak penting
48 siswa	8 siswa	0 siswa	0 siswa

Empat puluh delapan respon menyatakan bahwa video web ini sangat penting untuk dikembangkan.

8. Apakah Anda berminat untuk menonton video web ini dimasa yang akan datang?

a) Sangat berminat	b) Berminat	c) kurang berminat	d) kurang berminat
40 siswa	16 siswa		0 siswa

Pada saat uji lapangan siswa diperkenalkan dan siswa mencoba sendiri *website* www.kelasInggris.com, respon para siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki minat yang besar untuk melanjutkan memanfaatkan video web tersebut. 100% siswa menyatakan berminat dan sangat

berminat untuk menonton video web tersebut dimasa yang akan datang.

9. Konten apa yang paling Anda minati dalam web ini?

a. Video pembelajaran	b) Penjelasan materi (Pdf)	c) Soal latihan	d) semuanya
50 siswa	0 siswa	0 siswa	6 siswa

Terdapat 6 siswa yang memilih bahwa mereka menyukai semua konten yang disajikan dan 50 siswa yang menyukai konten video pembelajaran. Secara keseluruhan apa pendapat Anda dengan penyelenggaraan acara sosialisasi ini?

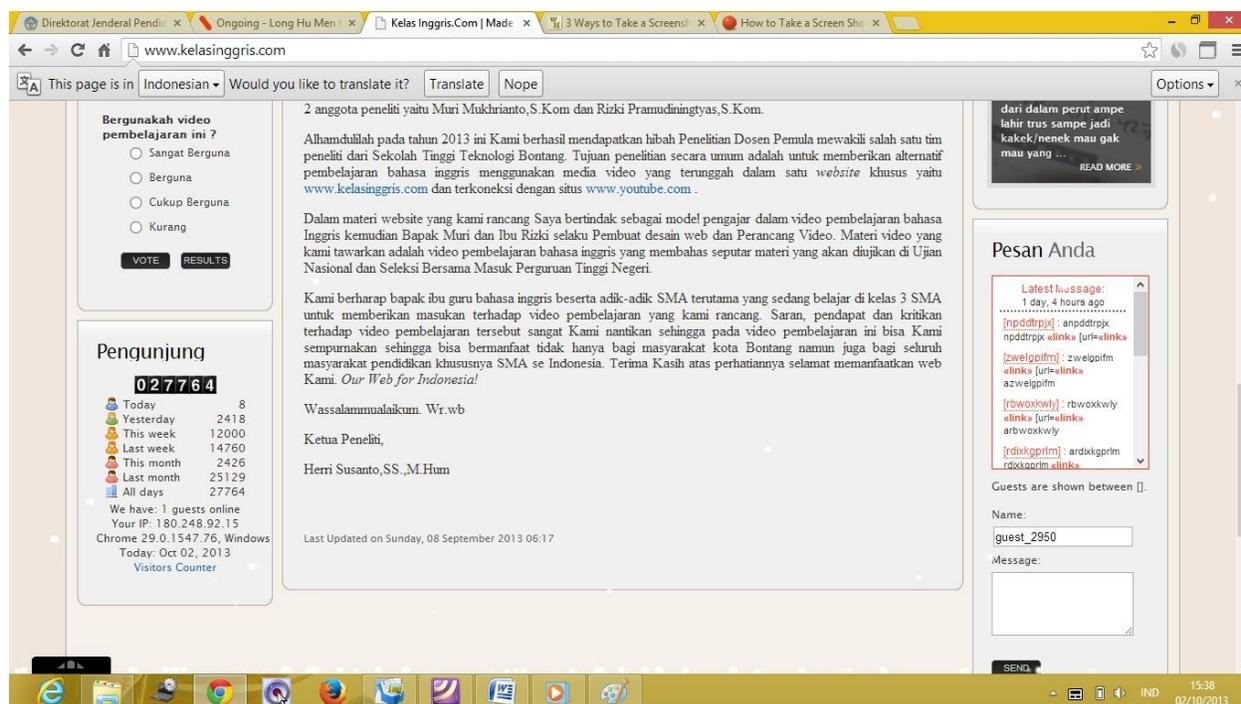
a) bagus sekali	b) Bagus	c) cukup	d) kurang sekali
-----------------	----------	----------	------------------

37 siswa	19 siswa	0 siswa	0 siswa

Acara sosialisasi dan uji lapangan mendapat sambutan yang sangat baik bagi para siswa dan guru di SMKN 3 Bontang sehingga nampak pada hasil kuesioner yang menyatakan bahwa 19 siswa menyatakan bagus dan 37 siswa yang menyatakan bagus sekali.

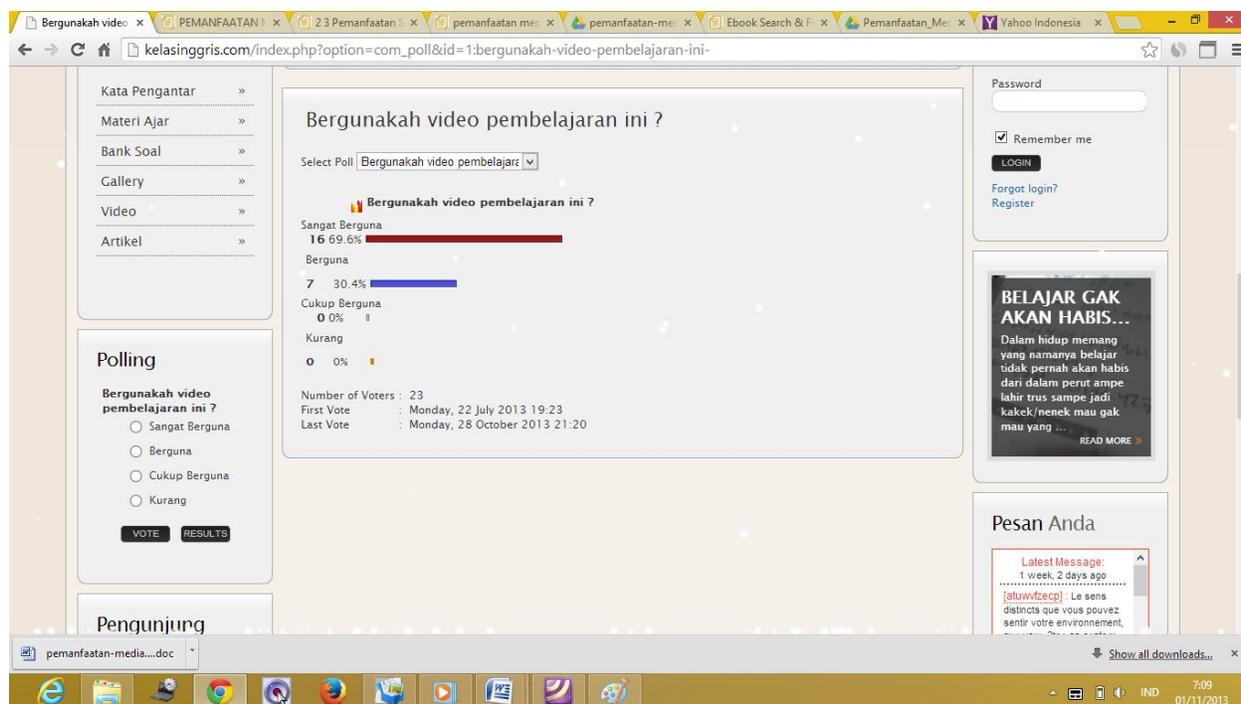
Jumlah Pengunjung

Dalam kurun waktu sejak tanggal 19 Sepetmber sampai dengan tanggal 1 November adalah sebanyak 27.764 pengunjung.



Begitu pula dengan voting yang dilakukan oleh pengguna website yaitu menyatakan

69,6 menyatakan video pembelajarannya sangat berguna dan 30,4 menyatakan bahwa video pembelajarannya berguna.



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Optimalisasi Pemanfaatan Perancangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web ini maka peneliti menyimpulkan bahwa: (1) Sebagian besar responden menyatakan bahwa *website* pembelajaran bahasa Inggris berbasis web ini sudah sangat baik, (2) Penilaian siswa terhadap konten, tampilan maupun kegunaan *website* menunjukkan respon yang positif sehingga akan mendorong siswa yang lain dalam mempelajari *website* tersebut, (3) Video pembelajaran yang ada masih belum sempurna baik dari sisi gambar video yang ditampilkan maupun suara yang muncul saat pembelajaran dimulai, (4) *Website* kelas Inggris berpotensi untuk terus dikembangkan guna menjawab kebutuhan siswadan pendidik terhadap bentuk pembelajaran non-konvensional.

Peneliti menyarankan agar dilakukan tindak lanjut penelitian ini berupa: (1) Perbaikan konten *website* perlu dilengkapi dan disempurnakan terutama pada dua hal

yaitu kualitas gambar dan suara pada video pembelajaran, (2) Penambahan jumlah video pembelajaran perlu terus ditambahkan dan dikembangkan keranah diluar materi UN dan SBMPT yaitu materi pembahasan TOEFL dan TOEIC.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya terhadap segenap pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian Perancangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web. Pihak-pihak tersebut diantaranya adalah Dikti selaku penyandang dana penelitian dosen pemula, para staff dosen STITEK Bontang atas dukungannya, para guru dan siswa SMKN 3 Bontang ats partisipasinya memberikan saran dan masukan serta membantu pengisian kuesioner, serta tim peneliti yang sangat berkomitmen menyelesaikan proses penelitian ini setahap-demi setahap.

PUSTAKA RUJUKAN

- AECT.(1997). *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi dan Terminology AECT*, (terj.), Jakarta: Pusat Antar Universitas Terbuka & RajaGrafindo Persada.
- Anderson, J. Q. (2012). *The Future Impact of the Internet on Higher Education*. Elon University. Pew Research Center. Diakses tanggal 10 Maret di www.pewInternet.org.
- Arsyad, A.(2003). *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dodie, I. M. (2003). *The Impact of New Technologies and The Internet on The Music Industry, 1997-2001*. Thesis. (University of Salford, UK).
- Djamrah, S.B.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Foster, B & Mulyana, A. (2008). *Kumpulan Soal dan Pembahasan Bahasa Inggris SNMPTN 2001 – 2008, UM-UGM 2003-2008, dan UMB 2008 Soal dan Pembahasan* . Bandung: Ganesha Operation.
- Greenberg, D. A., & Zanetis, J.(2012). *The Impact of Broadcast and Streeming Video and Education*. Cissco. Wein Reserach.
- LPKBM Madcoms.(2007). *Seri Panduan Lengkap Macromedia Dreamweaver 8*, Madiun : Penerbit Andi.
- Malamuth, M., Neil, T.A., & Koss, M. (...) *Pornography and Sexual Agression: Are There Reliable Effects and Can we Understand Them?* Annual Review of Sex Research. Vol: 11. Pp. 26-91.
- Munadi, Y.(2008). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, Gaung Persada Press, Ciputat.
- Ramadhan, A.(2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*, Madiun : Penerbit Andi.
- Ramadhan, A.(2007). *Macromedia Dreamweaver 8*, Jakarta : Elex Media.
- Osunade, O. (2003). *An Evaluation of The Impact of The Internet Browsing on Students' Academic Performance at TertiaryLevel of Education in Negeria*. Laporan Penelitian. ERNWACA. Nigeria. Diakses pada tanggal 11 Maret 2013 di www.rocare.org/smallgrant_nigeria2003.pdf
- Rahardja, U. (2009). *Siapa saja bisa membuat website dengan CSS dan HTML*, Madiun : Penerbit Andi.
- <http://www.thinkdigital.co.id/youtube-the-part-of-viral-marketing/diakses> Rabu 12 Maret 2013.