

Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Materi Pokok Puisi di SMA IT Shafta Surabaya

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X MATERI POKOK PUISI DI SMA IT SHAFTA SURABAYA

Anjasmara Dwi Raharjo

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, anjasmara@mhs.unesa.ac.id

Dr. Andi Mariono, M. Pd

Dosen S1 Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, andi_marion@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, mengetahui kelayakan serta mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok puisi pada kelas X SMA IT Shafta Surabaya. Pengembangan ini menggunakan model R&D Brog and Gall dengan 10 langkah yakni: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Ujicoba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Jenis data dalam penelitian ini ada dua yaitu kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif yaitu data dari ahli materi yang mendapatkan persentase 87.5% yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan ahli media mendapatkan persentase 87,5% yang termasuk dalam katerhori sangat baik, uji coba perorangan 92,5% dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil 96,25% dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok besar dengan persentase 85,4% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X materi pokok puisi di SMA IT Shafta Surabaya dinyatakan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Video, Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Puisi*

Abstract

This study aims to produce, determine the feasibility and to know the influence of the use of learning video media for the subjects of Indonesian Language subject matter of poetry in grade X High school of IT Shafta Surabaya. This development uses the Brog and Gall R & D model with 10 steps: 1) Potentials and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision, 6) Product Testing, 7) Product Revision, 8) Usage, 9) Product Revision, 10) Mass Production. Types of data in this research are two, qualitative and quantitative, qualitative data is data from material experts who get the percentage of 87.5% which is included in the category is very good, and media experts get 87.5% percentage included in the category is very good, individual testing 92,5% with very good category, small group trial 96,25% with very good category, large group trial with 85,4% percentage with very good category. It can be concluded that the learning video media for the subjects of Indonesian class X of the subject matter of poetry at High school of IT Shafta Surabaya declared has been feasible for use in the learning process..

Keywords: *Development, Media, Video, Learning Video, Bahasa Indonesia, Poetry.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Terdapat pengertian media pembelajaran menurut beberap ahli, diantaranya ; Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk

pencapaian tujuan pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasioanl dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untk kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. According to Kristanto (2017:10) learning media is anything that can be used to channel the message so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives. According to Kristanto (2018:1)

learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru/fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

SMA IT SHAFTA adalah sekolah menengah swasta yang dinaungi oleh Yayasan Al-Insanul Kamil Surabaya yang berada di Jl. Raya Lontar No. 177B, Lontar, Sambikerep, Kota Surabaya, Jawa Timur. dengan Drs. Saifudin R. sebagai Kepala Sekolah. Menurut visi misi SMA IT SHAFTA bahwasannya ingin mewujudkan pendidikan yang berkualitas yang Islami. Dalam hal tersebut memiliki dua artian yaitu pendidikan yang berkualitas pada IPTEK dan memiliki hal yang tangguh dalam bidang keimanan, moral atau berakhlakul karimah karena menguasai IPTAK.

Di SMA IT SHAFTA Surabaya kelas X, berdasarkan wawancara pada guru kelas Bahasa Indonesia dengan Ibu Sulistyani, S.Pd tanggal 25 September 2017 terdapat pada lampiran 3 halaman 112, materi puisi diajarkan menggunakan media yang kurang tepat, hal tersebut dikarenakan guru mengunduh media dari google atau youtube, sedangkan media tersebut belum tentu sesuai RPP dalam proses produksinya. Dalam proses pembelajaran terdapat siswa yang kurang berminat dan kebingungan karena penggunaan media yang kurang tepat. Hasil observasi peneliti, guru mengatakan saat proses pembelajaran, ada siswa yang tidak memperhatikan guru dengan baik. Siswa membutuhkan media belajar yang inovatif dan menarik sehingga membuat siswa tertarik dengan pembelajarannya.

Tujuan pembelajaran dari mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X dengan materi pokok Puisi pada silabus kurikulum 2013 revisi 2016 menuntut siswa untuk dapat mengidentifikasi pengetahuan tentang unsur-unsur yang terdapat pada puisi. Dengan paparan tersebut peneliti menyimpulkan penggunaan media yang konkrit dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran berkaitan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale.

Menurut Sanjaya (2008:242) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Dalam Model Pembelajaran Kooperatif, terdapat beberapa tipe, yaitu : *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Teams-Games-Tournaments (TGT)*, *Group Investigation (GI)*, *Two Stay Two Stray*, dll. Dengan melihat

permasalahan yang terjadi dan melihat jumlah siswa dalam kelas XI IPS 1 (36 siswa) dan XI IPS 2 (32 siswa) yang jumlah siswanya genap, model *Two Stay Two Stray* diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar para siswa pada materi Budaya Nasional dan Interaksi Global mata pelajaran Geografi SMA Islam Terpadu Shafta Surabaya.

Adapun menurut Anderson bahwasannya media tidak terpisahkan dengan pengembangan instruksional. Untuk keperluan tersebut dia membagi dalam sepuluh kelompok, diantaranya media video, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi (visual) diam, media proyeksi suara, media visual gerak, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan serta media komputer. Pada pemilihan media menurut Anderson (terjemahan Seri Pustaka UT 1987: 31) yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai diantaranya yakni

1. Tujuan pembelajaran berbentuk kognitif, psikomotor, dan afektif
2. Pembelajaran tidak melibatkan objek atau benda-benda yang masih asing bagi siswa
3. Pembelajaran memerlukan rangsangan gerak
4. Pembelajaran memerlukan rangsangan suara
5. Pembelajaran tidak memerlukan rangsangan warna.

sehingga dapat disimpulkan bahwa dari teori Anderson, merekomendasikan kriteria materi tersebut memerlukan media video pembelajaran yang terletak pada golongan media VII berupa Visual Gerak dengan Audio.

Berdasarkan beberapa pendapat dan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriteria materi puisi memerlukan media video pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan. Karena memang diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar materi puisi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi. Media video pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Puisi mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok puisi pada kelas X SMA IT SHAFTA Surabaya".

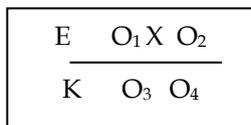
METODE

Untuk mengembangkan sebuah media, diperlukan adanya sebuah model pengembangan untuk mempermudah proses produksi dengan melalui tahapan-tahapan tertentu. Model pengembangan media video pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (research and development) menurut Brog and Gall. Dalam model pengembangan

R&D Brog and Gall, terdapat 10 Tahapan dalam prosedurnya, diantaranya yakni :

1. Potensi dan 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 Produk
10. Produksi Masal.

Data yang diambil dalam penelitian ini ada kelompok lain yang tidak mendapat eksperimen tetapi ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain tersebut merupakan kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Hal ini diperoleh dari perlakuan yang sudah diketahui secara pasti dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Kontrol group pre-test – post-test dan digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

E =kelas eksperimen

K =kelas kontrol

O1=pretest pada kelas eksperimen

O3=pretest pada kelas kontrol

O2=posttest pada kelas eksperimen

O4=posttest pada kelas kontrol

(Arikunto, 2013: 125)

Dalam penelitian ini untuk menggunakan uji t-test, membandingkan hasil pre-test dan post-test antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum Y^2 + \sum X^2}{N_y + N_x - 2}\right)\left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}}$$

Keterangan:

M : Nilai rata-rata hasil per kelompok

N : Banyaknya subyek

X : Deviasi setiap nilai dan

Y : Deviasi setiap nilai dan

(Arikunto, 2013: 354)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu media video

pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba maka media video pembelajaran ini telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. berikut rekapan data-data hasil uji coba dan revisi yang sudah didapat :

1. Data yang didapat pada ahli materi, dari semua aspek reviewer ahli materi mendapatkan nilai sebanyak 87,5% maka dapat disimpulkan materi yang disajikan termasuk dalam katergori sangat baik menurut Arikunto (2010:51).
2. Data yang didapat pada kedua ahli media, dari semua aspek reviewer ahli media mendapatkan nilai sebanyak 87,5%. maka dapat disimpulkan media video pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kategori sangat baik menurut Arikunto (2010:51).
3. Data yang didapat pada uji coba perseorangan, bahwa dari semua aspek angket siswa mendapatkan nilai sebanyak 92,5% Menurut kriteria penilaian yang terdalam Arikunto (2010:51), maka kriteria penilaian dengan sebesar 92,5% termasuk dalam katergori baik sekali. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media video pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada SMA IT Shafta Surabaya. Dan berdasarkan hasil rekapitulasi niali uji coba perorangan menyatakan bahwa dari 12 butir soal yang telah diuji cobakan kepada 3 siswa dan terbukti siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan presentase benar lebih dari 50%, hal tersebut ditunjukkan dari banyaknya butir soal yang dijawab benar, maka dapat disimpulkan bahwa materi dan butir soal evaluasi telah disajikan sesuai untuk diterapkan
4. Data yang didapat pada uji coba kelompok kecil dari semua aspek bahwa angket siswa mendapatkan nilai sebanyak 96,25%. Menurut kriteria penilaian yang terdalam Arikunto (2010:51), maka kriteria penilaian dengan sebesar 96,25% termasuk dalam katergori baik sekali. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media video pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada SMA IT Shafta Surabaya. Dan berdasarkan hasil rekapitulasi nilai uji coba perorangan menyatakan bahwa dari 12 butir soal yang telah diuji cobakan kepada 6 siswa dan terbukti siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan presentase benar lebih dari 50%, hal tersebut ditunjukkan dari banyaknya butir soal yang dijawab benar, maka dapat disimpulkan bahwa materi dan butir soal evaluasi telah disajikan sesuai untuk diterapkan.
5. Data yang didapat pada uji coba kelompok besar dari semua aspek pada angket yang ditunjukkan kepada siswa mendapatkan hasil persentase nilai sebesar

85,4%. Menurut kriteria penilaian oleh Arikunto (2010:51), dengan nilai 85,4% Maka dinyatakan dalam kriteria sangat baik sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media video pembelajaran sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada SMA IT Shafta Surabaya. Dan berdasarkan rekapitulasi hasil tes uji evaluasi nilai uji kelompok besar menyatakan bahwa dari 12 butir soal yang telah diujikan kepada 36 siswa dan terbukti siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dengan persentase benar lebih dari 50%, hal tersebut ditunjukkan dari banyaknya butir soal yang dijawab dengan benar, maka dapat disimpulkan bahwa materi dan butir soal evaluasi telah disajikan sesuai untuk diterapkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil pengembangan dan analisis data pada Bab IV, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil reviewer ahli materi dan ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok puisi layak untuk digunakan bagi siswa SMA IT Shafta Surabaya.
2. Berdasarkan data pre test dan post test antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen terhadap siswa kelas X SMA IT Sahfta Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok puisi, maka penggunaan media video pembelajaran telah meningkatkan hasil belajar siswa SMA IT Shafta Surabaya

Saran

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok puisi kelas x yang telah dikembangkan, diharapkan guru dapat memperhatikan beberapa hal penting, di antaranya sebagai berikut :

1. Produk ini dibuat untuk mengatasi permasalahan system pembelajaran mandiri menggunakan sumber belajar berupa video pembelajaran. Melalui penggunaan media yang bervariasi akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memaksimalkan kesempatan belajar siswa dan membentuk pembahamannya terhadap materi.
2. Guru dapat memanfaatkan hasil pengembangan produk media video pembelajaran ini sebagai media yang akan membantu dalam proses pembelajaran.

Media video ini dapat membuat siswa belajar dengan lebih asik.

3. Siswa dapat belajar lebih efektif dan efisien melalui media video
4. pembelajaran ini dan dapat mengatasi keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amtu Onisimus. 2011. Manajemen Pendidikan di Era Otonomi Daerah-Konsep, Strategi, dan Implementasi, Bandung: Alfabeta.
- Anderson Ronlad, H. 1983. Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran, (terjemahan), Jakarta: PAU-UT
- Arikunto Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian – Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian – Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi. 2013. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2, Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2004. Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. Newyork: Springer
- Borg,Walter R., Gall, Meredith D., Gall,Joyce P. 2003. Educational Research: An Introduction (Seventh Edition). United States of Amerika: Pearson
- Endah Loeloe dan Amri Sofan. 2013. Panduan Memahami Kurikulum 2013 – Sebuah Inovasi Struktur Kurikulum Penunjang Pendidikan Masa Depan, Jakarta: Prestasi Pustaka
- Fadillah M. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- GumantiAry, Tatang dkk. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Henry Asep, dkk. 2008. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran,Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hergenhahn B. R. dan Olson, Matthew H. 2008. Theoris of Learning, (terjemahan) Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Januszewski, A. & Molenda, M. 2008. Definition In a Januszewski & M. Molenda (Eds.), Educational technology: A definition with commentary (1st. ed.). pp. 195-211. New York, US. Lawrence Earlbaum Associates
- Kristanto, Andi. 2010. “Pengembangan Media Komputer Pebelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya”. Jurnal

Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Materi Pokok
Puisi di SMA IT Shafta Surabaya

- Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10 (2): 12-25.
- 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.
- Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran, Surabaya : Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". International Education Studies Journal 10 (7): 10-17
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". Journal of Physics: Conference Series 947 (1): 1-7.
- Majid Abdul. 2012. Perencanaan Pembelajaran-Mengembangkan Standar Kompetensi, Bandung: Rosdakarya.
- Molenda, A. J. (2008). Educational Technology: a definition with commentary. New York., London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Munadi Yudhi. 2013. Media Pembelajaran-sebuah pendekatan baru, Jakarta: GP Press Group.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber pembelajaran, Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nursalim Mochammad dan Mustaji. 2010. Media Bimbingan dan Konseling. Surabaya: Unesa University Press
- Riyana dan Susilana. 2007. Media Pembelajaran, Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. Penelitian Teknologi Pembelajaran, Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman. 2009. Manajemen Kurikulum. Jakarta: PT RajaGrafindo Persad.
- Sanjaya Wina. 2008. Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Fajar Interpretama Offset.
- Sanjaya, Wina. 2014. Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santrock, John W. 2004. Psikologi Pendidikan, (terjemahan), Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Riyana Cepi, dkk. 2007. Media pembelajaran, Bandung: CV Wahana Prima.
- Warsita Bambang. 2011. Pendidikan Jarak Jauh-Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulaelawati Ella. 2007. Kurikulum dan Pembelajaran - Filosofi, Teori, dan Aplikasi, Jakarta: Pakar Raya.