

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI BERBICARA MELALUI TELEPON DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SD NEGERI 2 SUKADANA KECAMATAN KUBU KABUPATEN KARANGASEM

Ni Kadek Wedawati Wahyuni¹, I Dewa Kade Tastra², I Kadek Suartama³

¹²³ Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹wedatekpen@yahoo.com, ²kadetastraundiksha@yahoo.com,
³tamat_tp@yahoo.com

Abstrak

Video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 2 Sukadana adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian adalah untuk mendeskripsikan desain dan kualitas hasil pengembangan video pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Tahapannya meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap uji coba, produk divalidasi melalui tinjauan oleh para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah deskripsi desain dan kualitas hasil pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester genap di SD Negeri 2 Sukadana. Desain video pembelajaran terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kualitas hasil pengembangan video pembelajaran diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat ketercapaian skala 5. Tinjauan ahli isi mata pelajaran mencapai 93,3% katagori sangat baik, tinjauan ahli desain pembelajaran mencapai 85,7% katagori baik, tinjauan ahli media pembelajaran mencapai 86,6% katagori sangat baik, uji coba perorangan mencapai 97,83% katagori sangat baik, uji coba kelompok kecil mencapai 97,16% katagori sangat baik, dan uji coba lapangan mencapai 96,6% katagori sangat baik.

Kata kunci: pengembangan, video pembelajaran, bahasa Indonesia

Abstract

Video learning materials for Indonesian Language subject for grade 3 in SD Negeri 2 Sukadana are not yet existed and need to be developed. The goal of the research is to describe the design and quality of the development of the learning video. This research is a development study that applied the model of ADDIE. The steps involved analysis, design, development, implementation, and evaluation. On the trial phase, the products used were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the study are the description of design and the quality of the result in developing the video for learning in Indonesian Language subject for grade 3 in SD Negeri 2 Sukadana. The design for video learning materials consists of 5 steps, which are : analysis, design, development, implementation, and evaluation. The quality of the development of the video learning material were gained from the questionnaires which then analyzed in terms of qualitative – descriptive view and was converted into PAP in an achievement scale of 5. The expert observation in terms of the contents of the subject reach 93.3% with category is very good, the expert observation in terms of learning design reach 85.7% with category is good, the expert observation in terms of the learning media reach 86.6% with category is very good, the individual trial test reach 97.83% with category is very good, the small group trial test reach 97,16% with category is very good, and the in – field trial test reach 96.6% with category is very good.

Keyword: development, video learning materials, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh karena itu pembaharuan pada bidang pendidikan sangat penting untuk dilakukan. Upaya pembaharuan yang dapat dilakukan salah satunya adalah penyelenggaraan pendidikan pada semua jenjang dan jenis pendidikan harus mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan dapat menghadapi perkembangan yang terjadi karena sumber daya manusia adalah salah satu aspek yang sangat besar peranannya dalam kemajuan suatu bangsa. Semakin berkualitas sumber daya manusia yang dimiliki, maka semakin maju bangsa tersebut.

Pada kehidupan di dunia ini, pendidikan sangat diutamakan dalam menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan agar anak cukup cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (dalam, Langeveld). Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangannya saat ini yang begitu pesat membuat negara-negara berkembang dan maju bersaing untuk menjadikan negaranya sebagai negara yang hebat, termasuk Negara Indonesia. Sumber daya manusia yang berkualitas tergantung dari salah satu faktor yaitu pendidikan. Pendidikan yang bermutu dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling utama adalah melalui proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (1993:6) "proses mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi". Proses komunikasi yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan, pesan-pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal. Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode, strategi belajar mengajar, media, sumber pelajaran dan evaluasi. Salah satu komponen dalam proses pembelajaran yaitu media yang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Adanya suatu media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sebaiknya seorang guru dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Secara umum, media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media.

Materi pembelajaran yang setiap tahun mengalami perkembangan menuntut para guru untuk memanfaatkan media. Karena peserta didik biasanya cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang menggunakan metode

ceramah saja. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Mardika (2009:2) menyatakan,

“Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan (6) belajar melalui berbuat”.

Pelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya tidak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sukar. Para siswa tidak pernah mengkategorikan sebagai mata pelajaran yang sukar seperti halnya pada Mata Pelajaran Matematika, bahasa Inggris, Fisika, dan lain-lain. Tetapi pada hakekatnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar bagi siswa. Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung. Dalam hal ini kreativitas guru bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa. Sudikan (2004:4) menegaskan “mengajar adalah menata lingkungan agar pembelajaran termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakseragaman”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia yaitu Ibu Ni Nyoman Sukreni, S.Pd., pada tanggal 24 November 2012

diketahui, bahwa salah satu kompetensi dasar yang kurang diminati dan dipahami siswa adalah berbicara melalui telepon. Dalam pembelajaran berbicara melalui telepon banyak dijumpai siswa mengalami kesulitan dalam melakukan percakapan melalui telepon dengan menggunakan kalimat ringkas. Penyebab kesulitan dalam melakukan percakapan salah satunya disebabkan oleh guru, dalam mengajarkan yaitu dengan menggunakan metode ceramah dalam kelas sehingga siswa akan merasakan jenuh dan bosan. Sehingga pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk pandai-pandai dalam mencari metode atau teknik yang bisa membuat siswa mudah dalam memahami materi berbicara melalui telepon. Selama ini beliau hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku panduan. Belum ada variasi dalam mengajar, selain itu siswa masih dinilai kurang memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran; dan (2) terbatasnya media yang mampu memvalidasi pembelajaran.

Menurut Iskandar (2011) ada beberapa model penelitian pengembangan diantaranya adalah DICK & CARRY, ADDIE, ASSURE. Pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE, menurut Tegeh dan Kirna (2010) salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Model ADDIE bertujuan untuk membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini sangat sesuai dengan penelitian dimana dalam tahapan-tahapannya memaparkan bagaimana alur dan sistematis kinerja penelitian pengembangan serta antar tahapan saling berkaitan.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran

untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi berbicara melalui telepon bagi siswa kelas III di SD Negeri 2 Sukadana. Penelitian pengembangan ini dilakukan dalam upaya mengatasi frekuensi dalam pembelajaran dan memberi kemudahan guru beserta siswa

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model ADDIE yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*). Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan video pembelajaran adalah menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran ini antara lain *Corel Video Studdie 4*, *Photoshop*, *Audacity*, *Macromedia Flash*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk *flow chart* dan *storyboard* serta RPP penggunaan media.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan video pembelajaran. Pertama, membuat skenario untuk menggambarkan alur cerita dan gambar yang nantinya tampil dalam video pembelajaran. Langkah kedua, menyiapkan perangkat keras berupa video camera (Camcorder) lengkap dengan media penyimpanannya,

untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini frekuensi waktu dalam pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, juga diharapkan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

laptop atau komputer untuk mengolah dan mengedit video hasil perekaman, memory card sebagai media transfer video dari kamera ke komputer. Ketiga yaitu melakukan pengambilan gambar menggunakan video camera. Pada langkah ini, pengambilan gambar dapat menggunakan teknik-teknik sederhana dalam shooting. Langkah keempat, menghidupkan kamera pada mode play, kemudian hubungkan memory card ke komputer menggunakan kabel USB. Pastikan komputer telah mendeteksi kamera yang disambungkan. Langkah kelima atau terakhir yaitu untuk pengeditan (pengolahan) gambar yang sudah terkumpul menggunakan aplikasi video editing seperti *Corel Video Studio 4*, *Macromedia Flash*, *Audacity*.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan implementasi produk yang telah dikembangkan, hasil pengembangan media ini diterapkan dalam pembelajaran guna mengetahui kelayakan media berbasis multimedia interaktif.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Pada tahap ini digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan ahli baik itu ahli media yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, ahli desain yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, dan ahli isi merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 2 Sukadana yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan

6 siswa kelas III di SD Negeri 2 Sukadana, uji kelompok kecil dengan 12 siswa kelas III di SD Negeri 2 Sukadana uji coba lapangan dengan 29 siswa kelas III di SD Negeri 2 Sukadana.

Produk pengembangan berupa video pembelajaran yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan video pembelajaran. Tingkat validitas video pembelajaran diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. "Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat" (Agung, 2012:62). Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. "Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian" (Agung, 2012:64). Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

"Analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum" (Agung, 2012:67). Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket/kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 - 64	Kurang
0 - 54	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Video Pembelajaran berupa CD (Comapct Disk) pada Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 2 Sukadana Kabupaten Karangasem yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations). Adapun fase-fase pada model ADDIE yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, dan fase evaluasi. Pada fase analisis dilakukan analisis terhadap harapan dan kenyataan yang sesungguhnya terhadap suatu proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemungkinan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Sukadana khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester genap. Selain itu, beliau juga menyatakan bahwa SD Negeri 2 Sukadana telah memiliki peralatan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan media pembelajaran berupa laptop, LCD dan proyektor.

Pada tahap Desain dilakukan perancangan terhadap produk yang

akan dikembangkan. Rancangan produk tersebut masih bersifat konseptual. Rancangan produk dalam tahap desain berupa flow chart dan story board. Flow chart berupa gambaran singkat alur media yang akan dibuat, sedangkan storyboard merupakan gambaran singkat tampilan media yang akan dibuat. Kedua rancangan produk tersebut akan mendasari proses pengembangan produk pada tahap berikutnya. Flow chart dan storyboard dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, sehingga mendapatkan izin untuk mulai membuat media. Proses penilaian/validasi dilakukan pada fase ini melalui uji coba lapangan, dengan jumlah subyek berjumlah 29 orang siswa/i, uji coba kelompok kecil, dengan subjek berjumlah 12 orang siswa/i kelas III SD Negeri 2 Sukadana dan uji coba perorangan, dengan jumlah subjek berjumlah 6 orang siswa/i kelas III SD Negeri 2 Sukadana yang terakhir yaitu fase evaluasi. Fase evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada hasil penilaian/validasi dari beberapa uji coba produk yang telah dilakukan yaitu uji ahli isi/materi bidang studi,

uji ahli materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji kelompok kecil dan uji perorangan. Hasil evaluasi kemudian digunakan untuk memberi umpan balik bagi peneliti untuk dapat melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Berikut akan dipaparkan hasil pengembangan Video Pembelajaran pada fase analisis, fase desain, fase pengembangan dan fase implementasi.

Kualitas Video Pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan baik. Berikut akan dipaparkan hasil validasi berdasarkan ahli isi/materi bidang studi Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, ahli video pembelajaran, uji coba lapangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Dikaji dari aspek Isi/materi Pelajaran Bahasa Indonesia, bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Persentase tingkat pencapaian 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik karena, dilihat dari: kebenaran materi yang disampaikan, keakuratan materi, kesesuaian Standar Kompetensi dengan Kompetensi Dasar, kedalaman dan keluasan materi, kesesuaian judul, kesesuaian contoh, kebaruan (kemutakhiran), waktu penyajian materi, ketepatan apersepsi, ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran, Urutan penyajian materi, kejelasan penyajian materi, kesesuaian visual (tayangan) dan audio (suara) dengan materi, ketercernaan materi dan pemaparan yang logis, kemudahan pemahaman bahasa, daya tarik keterlibatan dan peran

peserta didik dalam aktivitas belajar, ketepatan penyajian pengulangan atau kesimpulan, dan ketepatan penyampaian latihan/evaluasi. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipergunakan untuk siswa dalam membantu pemahaman materi.

Dikaji dari aspek Desain Pembelajaran, bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas Video Pembelajaran setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 85,7% berada pada kualifikasi baik karena, dilihat dari: ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi, kesesuaian durasi waktu dengan karakteristik sasaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, istematis, runut, alur logika jelas, kejelasan uraian materi, pembahasan, dan contoh, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, pemberian motivasi belajar, kemenarikan, kontekstualitas dan aktualitas, penggunaan bahasa yang komunikatif, dan dapat digunakan dengan mudah. Video ini menurut ahli desain pembelajaran memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga harus perlu untuk direvisi. Revisi atau perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kevalidan media dari aspek tampilan pembelajarannya.

Dikaji dari aspek Media Pembelajaran, bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4

(baik) dan skor 5 (sangat baik). Persentase tingkat pencapaian 86,6% berada pada kualifikasi baik karena, dilihat dari: ketepatan pemilihan standar kompetensi dengan jenis media, ketepatan pemilihan indicator dengan jenis media, ketepatan visualisasi dengan materi, kemenarikan, ketepatan penyajian, keidealan durasi dengan sasaran, ketepatan ilustrasi/animasi/adegan dengan materi, ketepatan pemilihan dan penempatan music dan sound effect, kualitas musik yang digunakan, ketepatan penggunaan presenter, kualitas suara presenter, kualitas gambar, komposisi gambar, kualitas video, ketepatan jenis dan ukuran huruf. Video ini menurut ahli media pembelajaran memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga harus perlu untuk direvisi. Revisi atau perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kevalidan media dari aspek tampilan pembelajarannya.

Dikaji dari aspek uji coba siswa, uji coba perorangan kualitas Video Pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dengan tingkat persentase sebesar 97,83%, uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 97,16%, dan uji coba lapangan termasuk dalam kriteria sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian sebesar 96,6% karena, dilihat dari: dapat

memotivasi untuk belajar, kejelasan penyajian materi pelajaran, kemudahan memahami materi/isi yang disajikan, kejelasan contoh yang diberikan, kemenarikan media video, kualitas gambar, kualitas video, kualitas animasi, ketepatan penggunaan warna, kualitas teks yang digunakan, teks dapat dibaca dengan jelas, penampilan dan kemenarikan presenter/tokoh, kualitas suara presenter/tokoh, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian musik latar yang digunakan, kualitas musik latar yang digunakan, soal-soal sesuai dengan tujuan, kecukupan soal-soal/latihan, kejelasan umpan balik/kunci jawaban, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran setelah dikaji oleh ahli isi/materi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, memiliki kualitas yang baik dan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester genap. Sedangkan dilihat dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan termasuk dalam kriteria sangat baik. Penilaian dalam bentuk kualitatif berupa saran dan komentar oleh para ahli media dan siswa juga dijadikan dasar dalam penyempurnaan Video Pembelajaran ini sehingga media yang dikembangkan akan mendekati sempurna dan layak dipergunakan untuk siswa dalam membantu proses pembelajaran.

PENUTUP

Desain Video Pembelajaran, pada tahap desain yang dilakukan adalah pembuatan flow chart dan story board yang menjadi langkah dasar dalam proses pembuatan

video. Untuk menampilkan video pembelajaran dibutuhkan perangkat keras (hardware) yang digunakan antara lain : (1) satu buah laptop atau Personal Computer (PC)

lengkap dengan Compact Disk Room (CD Room) pemutar Compact Disk (CD), (2) satu buah LCD (Liquid Crystal Display) yang berfungsi untuk menampilkan media dengan ukuran yang lebih besar, (3) satu buah layar proyektor sebagai alat bantu untuk menampilkan tampilan yang di pantulkan dari LCD, (4) satu atau dua buah speakers yang berfungsi untuk menampilkan audio atau suara. Sedangkan perangkat lunak (software) yang digunakan adalah Corel Video Studio 4, Audacity, Macromedia Flash, dan Adobe Photo Shop. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk pengembangan berupa Video Pembelajaran berbentuk keping CD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 2 Sukadana.

Kualitas Video Pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli isi/materi pelajaran Bahasa Indonesia dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Sedangkan dari aspek desain pembelajaran kualitas Video Pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli desain dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 85,7% berada pada kualifikasi baik. Dari aspek media pembelajaran kualitas Video Pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 86,6% berada pada kualifikasi baik. Sedangkan, pada tahap uji coba terhadap siswa Video Pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dengan rincian, uji coba perorangan memperoleh pencapaian tingkat persentase sebesar 97,83% berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian persentase sebesar 97,16% berada pada kualifikasi

sangat baik, dan uji coba lapangan memperoleh pencapaian tingkat persentase sebesar 96,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Kelima penilaian tersebut disertai dengan komentar dan saran oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai tuntunan dalam merevisi Video Pembelajaran.

Berdasarkan perolehan persentase nilai hasil uji coba Video Pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester genap di SD Negeri 2 Sukadana Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE berada pada kualifikasi baik untuk digunakan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Sukadana Kabupaten Karangasem, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pembelajaran Berbicara Melalui Telepon. Video Pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi kembali dan layak digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar di dalam kelas.

Saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan Video Pembelajaran ini dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut. Kepada siswa agar Video Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, efisien, menyenangkan, serta dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dari sebelumnya, sehingga mampu membangun motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia. Kepada guru agar menggunakan sumber belajar lain dan menerapkan multi metode selain memanfaatkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran, sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang secara seimbang dan

untuk mengajarkan siswa agar dapat belajar mandiri secara klasikal maupun individual. Kepada sekolah agar Video Pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa serta masyarakat sekolah pada umumnya. Kepada peneliti lain agar penelitian ini kedepannya diharapkan pada pengembangan Video Pembelajaran dilakukan uji keefektifan media,

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Prof. Dr. I Nyoman Suidiana, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan pembimbing I yang telah motivasi petunjuk dalam pelaksanaan penelitian, I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian, para Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak motivasi dan

rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah ikut membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2006. *Media Video Pembelajaran*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I Made. 2010. "Penelitian Pengembangan (Research and Development)". Makalah disajikan dalam Seminar Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Gedung Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja 7 September 2010.

Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.