

Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Asking and Offering Help di SMAN 62 Jakarta

Asfara Zianadezdha,[✉] Suprayekti², Retno Widyaningrum²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.071.09>

Article History

Submitted : 2024

Accepted : 2024

Published : 2024

Keywords

Asking and Offering;
Bahasa Inggris; Model
Pengembangan 4D;
Sekolah Menengah
Atas

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif Asking and Offering Help untuk peserta didik kelas X di SMA Negeri 62 Jakarta dalam rangka memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas. Pengembangan video pembelajaran didasarkan pada analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang baru dibandingkan dengan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan, yaitu media presentasi. Proses pengembangan video pembelajaran interaktif ini menerapkan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas empat tahapan utama, yaitu tahap pendefinisian, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap penyebarluasan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan video pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui tautan dan dimuat pada poster. Dalam proses pengembangannya, video pembelajaran interaktif ini telah melalui penilaian ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran. Dan sudah melalui serangkaian uji coba pengguna, yaitu uji coba one to one, small group, dan field test. Melalui serangkaian proses ini, maka video pembelajaran interaktif adalah media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran Asking and Offering Help.

Abstract

This development research aims to produce learning products in the form of interactive learning videos Asking and Offering Help material for class X students in SMA Negeri 62 Jakarta in order to facilitate English subjects learning in the classroom. Learning video development is based on an analysis of learning needs and objectives. Interactive learning videos are a new learning media compared to previously used learning media, namely, presentation media. The process of developing this interactive learning video applied a 4D development model. The 4D development model comprises four main stages: definition, design, development, and dissemination. This development research produced interactive learning videos that can be accessed via links and included on posters. In the development process, this interactive learning video has gone through the assessment of learning media and subject matter experts. It has undergone a series of user trials, namely one-to-one, small-group, and field tests. Through this series of processes, interactive learning videos can be used to facilitate Asking and Offering Help in learning.

[✉] Corresponding author :

Alamat : Universitas Negeri Jakarta

E-mail : zianadezdhaasfara@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Bahasa Inggris merupakan bahasa komunikasi internasional, yaitu bahasa yang menjadi pengantar komunikasi antar bangsa, negara, dan seluruh masyarakat di dunia. Selain sebagai bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi, bahasa Inggris juga banyak digunakan dalam dunia pekerjaan dan pendidikan. Di Indonesia, bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran wajib untuk peserta didik. Pelajaran bahasa Inggris sudah dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Bahasa Inggris dapat juga menjadi sarana bagi peserta didik memperoleh pemahaman yang baik untuk memahami ragam bahasa, perbedaan etnis dan budaya, tradisi, ekonomi, maupun politik (Dewi, 2019). Pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa, maka setidaknya harus mengandung empat kompetensi berbahasa, yaitu mendengar (*listening*), membaca (*reading*), menulis (*writing*) dan berbicara (*speaking*).

SMA Negeri 62 Jakarta merupakan salah satu sekolah menengah atas yang mempunyai dua jurusan peminatan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu-Ilmu Sosial (IIS). Salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari adalah Bahasa Inggris. Secara umum, mata pelajaran bahasa Inggris mencakup pokok bahasan tentang kosakata dalam bahasa Inggris, penyusunan kalimat, percakapan, memberikan informasi, pujian, dan teks deskripsi.

Metode pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 62 Jakarta adalah metode *Digital Storytelling*, tanya jawab, dan diskusi. Metode *Digital Storytelling* diimplementasikan untuk menyampaikan materi awal pada setiap pokok bahasan materi. Setelah guru menyampaikan materi awal dengan menggunakan metode *Digital Storytelling*, dilanjutkan dengan metode tanya jawab dan metode diskusi antara guru dengan peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, media pembelajaran yang digunakan adalah media presentasi berbasis teks.

Analisis masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 62 Jakarta dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Berdasarkan hasil analisis masalah, maka ditemukan beberapa fakta kesenjangan dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Pertama*, penggunaan media pembelajaran yang tidak dapat sepenuhnya mendukung pembelajaran bahasa Inggris, yaitu dengan menggunakan media presentasi berbasis teks. Media presentasi ini tidak disertai dengan contoh ilustrasi, foto, atau audio. Sementara itu, dalam pembelajaran bahasa Inggris, baik ilustrasi, foto, atau audio sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan empat kompetensi berbahasa.

Fakta kesenjangan yang kedua adalah rendahnya pengetahuan tentang bahasa Inggris antar peserta didik. Hal ini menimbulkan masalah bagi guru dan siswa, karena guru tidak dapat sepenuhnya memanfaatkan bahasa Inggris di dalam kelas dan peserta didik tidak mengerti topik pembicaraan jika guru menggunakan bahasa Inggris selama pembelajaran. Selain itu, dapat menghambat proses pembelajaran karena guru harus mengulangi topik percakapan yang sama dengan menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Ketiga, rendahnya kemampuan peserta didik terkait dengan empat kompetensi berbahasa. Berkaitan dengan fakta kesenjangan satu dan dua, rendahnya kemampuan peserta didik juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan tidak mendukung dan tidak adanya pengalaman belajar yang tepat bagi peserta didik. Masih berkaitan dengan media pembelajaran, ditemukan fakta bahwa materi yang tersaji di dalam media presentasi tidak lengkap, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Permasalahan pembelajaran yang terjadi di SMAN 62 Jakarta membutuhkan solusi untuk memfasilitasi belajar dan mencapai tujuan pembelajaran, maka memerlukan peran teknologi

pendidikan. Teknologi pendidikan hadir dengan lima kawasan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi. Pada kawasan pengembangan, diartikan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang mencakup teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Melalui kawasan pengembangan, permasalahan pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran yang tepat dikembangkan adalah video pembelajaran interaktif.

METODE

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan produk yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu Model Pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan).

Fokus utama pada tahapan *define* adalah untuk menganalisis masalah dan kebutuhan pembelajaran. Analisis masalah diawali dengan analisis awal-akhir, yang memuat gambaran fakta dan alternatif penyelesaian pada pembelajaran bahasa Inggris di SMAN 62 Jakarta. Selanjutnya, dilakukan analisis peserta didik yang berkaitan dengan pengalaman belajar, usia, dan gaya belajar. Hasil analisis awal-akhir dan analisis peserta didik dijadikan acuan untuk menganalisis tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Pada tahapan ini, pengembang juga melakukan analisis konsep guna mendapatkan gambaran konsep terkait dengan topik materi yang akan disajikan di dalam media pembelajaran. Pada tahapan ini juga dilakukan spesifikasi tujuan pembelajaran.

Hasil analisis yang diperoleh dari tahapan *define* menjadi acuan pada tahap *design*. Rancangan yang dikembangkan diawali dengan menyusun standar tes sebagai alat ukur, memilih media yaitu video pembelajaran, memilih format media interaktif, dan mengembangkan rancangan awal yang terdiri atas penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) & *storyboard*, mendesain karakter dan unsur visual, memproduksi video, dan menambahkan interaktifitas ke dalam video pembelajaran.

Tahap *development* memuat penilaian ahli dan uji coba pengembangan terhadap hasil rancangan awal. Penilaian ahli dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi dengan menggunakan kuesioner terbuka. Hasil penilaian ahli dijadikan acuan dalam memperbaiki produk. Kemudian, dilakukan uji coba pengembangan yaitu uji coba one to one, uji coba small group, dan uji coba skala besar. Uji coba one to one dilakukan terhadap 3 orang peserta didik, uji coba small group dilakukan terhadap 9 orang peserta didik, kedua uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas video pembelajaran interaktif dengan menggunakan kuesioner terbuka. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 30 orang peserta didik untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui hal tersebut, maka digunakan rumus N-Gain.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap penyebarluasan (*disseminate*) dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Setelah melalui tahap *define*, *design*, *development*, produk video pembelajaran interaktif disebarluaskan melalui poster. Di dalam poster, terdapat *QR Code* yang dapat dipindai dengan menggunakan *smartphone*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

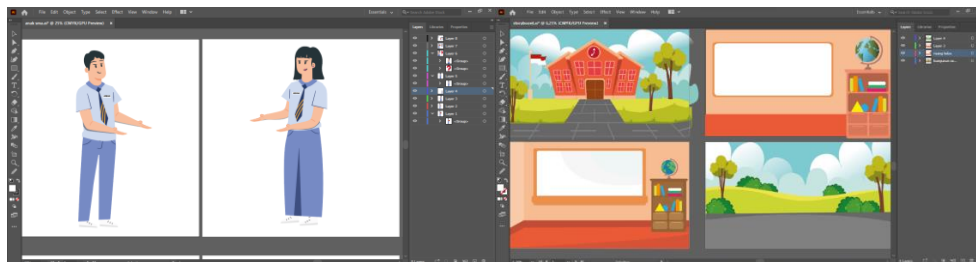
Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define*, tahap *design*, tahap *development*, dan tahap *disseminate*.

A. Tahap Define

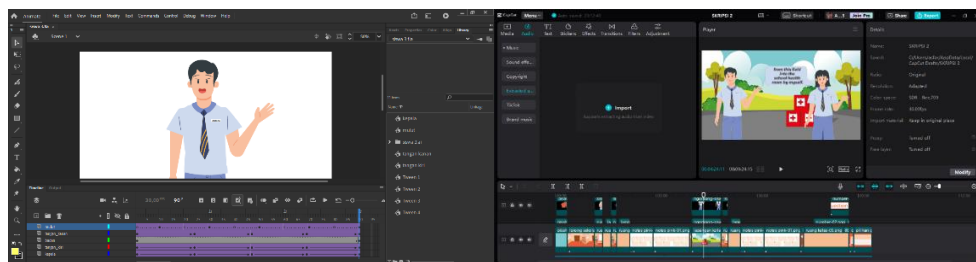
Hasil analisis yang diperoleh pada tahap *define* terkait dengan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media presentasi berbasis teks. Peserta didik kelas X berada di rentang usia 15-17 tahun, mayoritas menggemari gaya belajar audiovisual, dan membutuhkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan analisis ini, maka pengembang menyusun tugas yang akan diberikan berupa kuis dengan format benar-salah, isi bagian rumpang, dan memilih pernyataan yang benar. Sub materi yang akan disajikan adalah pengertian *asking for help*, ungkapan *asking for help*, ungkapan *accepting for help*, ungkapan *refusing for help*, pengertian *offering help*, ungkapan *offering help*, ungkapan *accepting to help*, dan ungkapan *refusing to help*. Adapun tujuan pembelajarannya adalah mengidentifikasi struktur teks dan unsur kebahasaan pada ungkapan meminta bantuan (*Asking for Help*) dan menawarkan bantuan (*Offering Help*) dengan benar.

B. Tahap Design

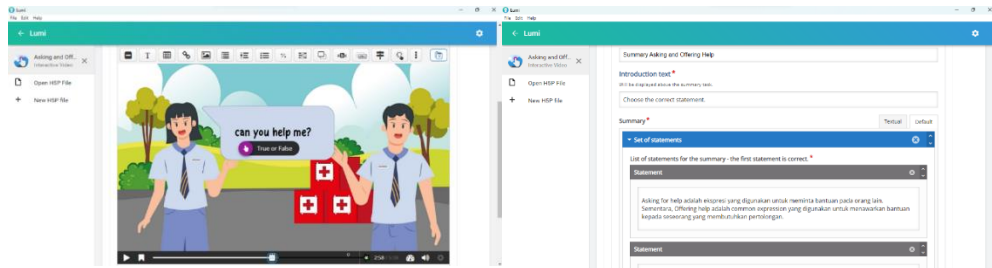
Pada tahap *design*, perancangan pengembangan mulai dilakukan, diawali dengan menyusun standar tes terkait dengan ungkapan *Asking and Offering Help* dengan format pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Penentuan media yang akan dikembangkan juga dilakukan pada tahap ini dan disesuaikan dengan hasil analisis masalah dan kebutuhan pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran interaktif. Untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif, disesuaikan dengan susunan GBIM dan *storyboard*. GBIM memuat dua tujuan pembelajaran, dengan masing-masing tiga sub pokok materi, disertai dengan jenis media yang akan dimuat dan keterangannya. Selanjutnya, mengembangkan rancangan awal media dengan mendesain karakter dan unsur visual lainnya dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, membuat animasi karakter dengan menggunakan *Adobe Animate* dan memproduksi video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Capcut*, serta menambahkan interaktifitas dalam bentuk kuis dengan menggunakan *website* Lumi Education.



Gambar 1 Desain karakter dan unsur visual lainnya



Gambar 2 Produksi video pembelajaran



Gambar 3 Menambahkan interaktifitas

C. Tahap Development

Hasil rancangan awal dinilai oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian terkait dengan unsur media, seperti gambar, ilustrasi, musik, dan navigasi interaktifitas media. Sementara ahli materi memberikan penilaian terkait dengan tujuan pembelajaran, isi materi, dan kuis. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh umpan balik terkait dengan unsur visual, jenis huruf, warna, dan fungsi navigasi. Untuk unsur visual ditambahkan, jenis huruf diganti menjadi lebih tegas, warna kontras, dan navigasi harus berfungsi dengan baik. Selain itu, terdapat penambahan scene untuk pembahasan materi. Keseluruhan materi yang disajikan di dalam video pembelajaran interaktif ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

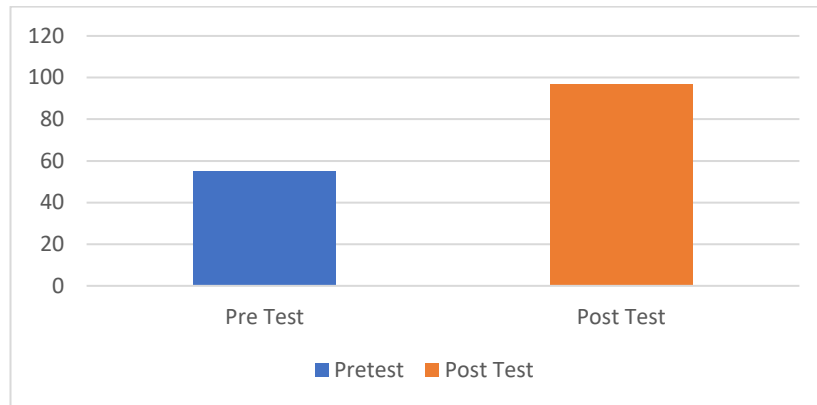


Gambar 4 Perbaikan video pembelajaran interaktif



Gambar 5 Scene tambahan pada video pembelajaran interaktif

Setelah video pembelajaran interaktif diperbaiki sesuai dengan umpan balik ahli, video pembelajaran ini diujicobakan kepada pengguna. Hasil uji coba one to one dan small group menghasilkan respon positif terkait video pembelajaran interaktif ini. Sementara hasil uji coba skala besar menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain.



Grafik 1 Rata-rata hasil belajar

D. Tahap Disseminate

Produk pengembangan yang berupa video pembelajaran interaktif ini kemudian disebarluaskan dengan menggunakan poster yang di dalamnya terdapat QR Code yang dapat dipindai oleh pengguna.



Gambar 6 Poster video pembelajaran interaktif *Asking and Offering Help*

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif *Asking and Offering Help* untuk peserta didik kelas X di SMA Negeri 62 Jakarta. Proses pengembangan video pembelajaran interaktif ini telah melalui analisis kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas X di SMA Negeri 62 Jakarta. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D, yang mencakup empat tahapan besar, yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan), dan tahap disseminate (penyebarluasan).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMA Negeri 62 Jakarta yang telah berjasa dalam penelitian, dan terima kasih juga kepada Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi belajar dan memberikan bimbingan kepada pengembang selama proses penelitian pengembangan ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, J. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 1041.
- Al Fajri Bahri, d. (2022). *Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: UMSU Press.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cecep Kustandi, B. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Cecep Kustandi, D. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Danim, S. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Dewi, A. A. (2019). *Buku sebagai Bahan Ajar: Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia dan Thailand*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro*, 225.
- I Putu Didik Prawira Putra, D. A. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Citra Bakti*, 325.
- Kirandi Yuni Setyoningtyas, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmu Pendidikan EDUKATIF*, 1521.
- Kridalaksana, H. (2009). *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia.
- Marhaeni, d. (2017). *Asesmen Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: Rajawali Press.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nunuk Suryani, A. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Ratri Kurnia Warnadi, H. S. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 371.
- Rusman, D. K. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sivasiyam Thiagarajan, D. S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Soenarto, S. (2005). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Rangkaian Listrik*. Laporan Penelitian Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Suhendi Syam, d. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Syamsuri, W. J. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Media Sains Indonesia.
- Tegeh, I. M. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 158.

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding, 234-235.

Yusrizal, R. (2022). Pengembangan Instrumen Efektif dan Alat Ukur. Yogyakarta: Pale Media Prima