

# **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN *ENGLISH SPEAKING SKILL* BAGI PEBELAJAR DI ASRAMA PENDIDIKAN SATU ATAP WASUR KABUPATEN MERAUKE**

Steven Ronald Ahlaro<sup>1</sup>

## **Abstrak.**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). Untuk mengetahui kelayakan media video yang dikembangkan, maka dilakukan evaluasi terhadap aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan media video dimaksud. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait validitas dan kepraktisan media yakni, angket dan lembar observasi. Teknik yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media video yang dikembangkan yakni one group pretest posttest design. Jumlah subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini sebanyak 46 orang pebelajar (2 pebelajar sebagai subyek dalam one to one trial (uji coba perorangan), 8 pebelajar sebagai subyek dalam small group trial (uji coba kelompok kecil), 16 pebelajar sebagai subyek dalam field trial (uji coba kelompok besar) and 20 pebelajar sebagai subyek dalam pilot test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dikembangkan telah dapat dikatakan valid, 96,7% rencana pembelajaran yang direncanakan telah dapat terlaksanakan sebagaimana direncanakan, oleh karena itu video tersebut dinilai praktis, dan signifikansi perbedaan nilai antara nilai pretest dan posttest adalah 0,00 (berada di bawah 0,05), oleh karenanya video tersebut telah dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan English Speaking Skill para pebelajar.*

*Keywords: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, English Speaking Skill*

## **A. PENDAHULUAN**

Salah satu terobosan yang dipandang tepat untuk mendukung proses percepatan pembangunan sumber daya manusia Papua adalah menghadirkan pendidikan berpola asrama. Pendidikan berpola asrama yaitu pendidikan yang mengintegrasikan konsep pendidikan formal dan informal. Strategi

---

<sup>1</sup> Dosen Tetap Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Meauke

demikianlah yang kini diimplementasikan di sejumlah kabupaten di Provinsi Papua, tak terkecuali di Kabupaten Merauke. Adapun salah satu lembaga pendidikan berpola asrama yang terdapat di Kabupaten Merauke yakni Sekolah Satu Atap Kampung Wasur.

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa model pendidikan berpola asrama merupakan model pendidikan yang mengintegrasikan konsep pendidikan formal dan informal. Hal inilah yang juga terjadi pada lembaga pendidikan berpola asrama “Sekolah Satu Atap Kampung Wasur”. Pendidikan formal di lembaga ini diwujudkan dalam bentuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sementara itu, pendidikan informalnya diwujudkan dalam bentuk Asrama Pendidikan Satu Atap. Dalam penyelenggarannya, Sekolah Satu Atap berperan menyediakan layanan pendidikan formal bagi para pebelajar dengan mengikuti acuan kurikulum pendidikan nasional Indonesia, sedangkan Asrama Pendidikan Satu Atap berperan dalam memfasilitasi para pebelajar dengan serangkaian program pembinaan dan juga program pembelajaran penunjang yang dimaksudkan untuk mendukung upaya peningkatan potensi para pebelajar, baik potensi akademis maupun non-akademis.

Sebagai lembaga penunjang, Asrama Pendidikan Satu Atap idealnya memiliki kurikulum pembinaan tersendiri. Namun, oleh karena keterbatasan sumber daya manusia, lembaga hingga kini belum memiliki kurikulum baku. Gambaran rencana pembinaan dan pembelajaran penunjang di lembaga ini direalisasikan hanya dalam bentuk jadwal kegiatan yang disusun oleh pengelola asrama dengan mempertimbangkan tuntutan kebutuhan para pebelajar dan juga ketersediaan sumber daya yang dimiliki. Adapun salah satu program pembelajaran penunjang yang turut diprogramkan oleh pengelola Asrama Pendidikan Satu Atap yakni program pembelajaran Bahasa Inggris.

Dimasukkannya program pembelajaran Bahasa Inggris ke dalam jadwal kegiatan para pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap oleh karena adanya fakta yang menunjukkan bahwa hampir 90% dari pebelajar di Asrama Satu Atap belum memiliki kecakapan berbahasa Inggris (*basic English speaking skill*). Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris yang berlangsung di asrama tersebut seringkali berlangsung tanpa kehadiran guru. Kondisi ini semakin diperparah dengan tidak adanya media pembelajaran bahasa Inggris yang representatif yang tersedia di Asrama Pendidikan Satu Atap kabupaten

Merauke. Jika kondisi ini terus dibiarkan berlanjut, maka hal ini tentu akan menghambat upaya peningkatan kualitas akademik pebelajar di Asrama tersebut, terlebih khusus kemampuan *speaking* mereka. Kondisi ini tentu akan turut menghambat upaya percepatan pembangunan sumber daya manusia Papua, khususnya di wilayah Kabupaten Merauke. Harapan pemerintah daerah Kabupaten Merauke akan lahirnya putra-putri asli Papua dengan kemampuan akademik berdaya saing dari lembaga ini tidak akan dapat terealisasi.

Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti kemudian melakukan kajian awal dan didapati indikasi awal yang menunjukkan bahwa para siswa cenderung lebih senang menonton televisi dan film berbahasa Inggris. Indikasi awal ini sejalan dengan pernyataan Ronald A. Berk (dalam *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 2009:2) yang mengungkapkan bahwa “*videos can grab students’ attention.*” Artinya bahwa video memiliki sifat kemenarikan yang mana jika hal ini dikemas dan dikembangkan secara profesional sebagai media pembelajaran, maka dapat dipastikan bahwa video dapat membangkitkan rasa ingin tahu para pebelajar dalam mempelajari sesuatu. Bertolak dari serangkaian uraian latar belakang di atas maka, penelitian ini akan difokuskan pada studi tentang “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan *English Speaking Skill* Pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap Kabupaten Merauke.”

Evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran tersebut akan mengacu pada pendapat Nienke Nieveen (1999: 10) yang mengungkapkan bahwa “*during development processes, the emphasis in criteria for quality usually shifts from validity, to practicality, to effectiveness.*” Artinya bahwa dalam proses pengembangan, kriteria penilaian kualitas produk yang dikembangkan haruslah mencakup aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan. Merujuk pada pandangan tersebut, penelitian ini kemudian diorientasikan untuk menjawab tiga rumusan permasalahan sebagaimana terumuskan berikut ini:

1. Bagaimana validitas media video pembelajaran *speaking* yang dikembangkan?
2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan praktis ketika digunakan dalam pembelajaran *speaking*?

3. Bagaimana efektifitas penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan *speaking skill* pebelajar pada Asrama Pendidikan Satu Atap Kabupaten Merauke?

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Pembelajaran**

Menurut Robert Heinich dkk (2002:11) *properly designed instructional media can enhance and promote learning and support teacher based instruction*. Pendapat ini memperlihatkan bahwa apabila media didesain secara tepat maka media tersebut akan dapat meningkatkan pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Pada kesempatan yang sama, Robert Heinich (2001:12) juga mengemukakan bahwa *media can also be used effectively in formal education where a teacher is not available or is working with the other students*. Artinya bahwa media juga dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan formal meskipun tanpa adanya kehadiran guru di kelas atau ketika guru sedang melayani siswa yang lain.

Penegasan tentang pentingnya peran media pembelajaran turut pula ditegaskan oleh Robert M. Branch (2009:98) dengan mengatakan bahwa *“instructional media are considered tools to extend the capability of the teacher and extend the capability of the student.”* Pendapat ini semakin mempertegas pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan bukan hanya kemampuan akademik siswa akan tetapi juga kemampuan guru sebagai pendidik.

### **2. Alasan Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran English Speaking Skill**

Dalam kaitannya dengan fokus kajian penelitian ini yakni pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan *English speaking skill* pebelajar, dari sejumlah kajian ilmiah yang dilakukan terungkap bahwa video pembelajaran memiliki dampak positif yang sangat besar dalam membantu meningkatkan *English speaking skill* pebelajar. Hal inilah yang sekiranya hendak dikemukakan oleh Mark Shrosbree (2008:75) dengan mengatakan bahwa:

*“Video naturally lends itself to the assessment of presentations and public speaking. Furthermore, to help students develop their speaking skills,*

*teachers can make 'model videos' which visually demonstrate what students are expected to do in an oral task."*

Dari pendapat Mark Shrosbree tersebut terungkap bahwa video dengan sendirinya dapat menjadi alat evaluasi dalam melakukan presentasi atau *public speaking*. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris para pebelajar, video dapat digunakan oleh guru untuk membuat pemodelan secara visual dan dapat mendemonstrasikan hal yang diharapkan dilakukan oleh para pebelajar. Artinya bahwa video dapat menjadi media yang dapat memberikan gambaran secara menyeluruh dan komprehensif tentang hal yang harus dipelajari atau hal yang menjadi tujuan pembelajaran. Video dapat pula dijadikan sebagai sarana pemodelan tentang cara menggunakan dan mengucapkan ungkapan bahasa Inggris secara benar dan tepat. Sementara itu, pada kesempatan yang berbeda, Jeremy Harmer (2001:282) turut mengungkapkan manfaat dari video sebagai media pembelajaran bahasa dengan mengatakan bahwa

*there are many reasons why video can add a special, extra dimension to the language. ...."one of the main advantages of videos is that student do not just hear language, they see it too. This greatly aids comprehension since for example general meaning and moods are often covered through expression, gesture and the visual clues."*

Pernyataan ini berarti bahwa pada dasarnya ada banyak alasan mengapa video dapat menambahkan dimensi extra dan special terhadap pengalaman belajar. Salah satu manfaat penggunaan video dalam pembelajaran bahasa adalah *pebelajar bukan hanya mendengarkan, tetapi mereka juga dapat melihatnya. Hal ini turut memberikan pemahaman yang baik kepada pebelajar ketika makna dari hal yang hendak disampaikan hanya dapat diipahami lewat ekspresi, bahasa tubuh dan petunjuk visual.*

Pandangan Jeremy Harmer tersebut meskipun tidak secara terbuka mengungkapkan pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap pembelajaran *speaking*, akan tetapi sesungguhnya pendapat tersebut turut mengamini adanya pengaruh positif pemanfaatan media video untuk pembelajaran *speaking*. Hal ini terlihat dari pernyataanya yang mengatakan bahwa video dapat menampilkan makna dari suatu pesan yang hanya dapat dipahami lewat ekspresi, dan bahasa tubuh. Artinya bahwa *speaking*, bukan hanya membutuhkan aspek audio untuk menyampaikan sebuah pesan, tetapi lebih dari itu diperlukan petunjuk visual penuh makna yang dapat

membantu pebelajar memahami materi pembelajaran *speaking* yang hendak diajarkan, dan hal itu hanya dapat dilakukan melalui video pembelajaran.

### 3. *Kelayakan Media Video Pembelajaran*

Guna menghasilkan media video pembelajaran yang layak, maka peneliti merujuk pada pandangan Nienke Nieveen yang merekomendasikan agar penilaian terhadap kelayakan suatu media hendaknya dilakukan dengan mengevaluasi aspek *validitas*, *kepraktisan* dan *keefektifan* media dimaksud.

Menurut J. R. Franklen dan Norman E. Wallen, *validity has been defined as referring to appropriateness, correctness, meaningfulness and usefulness of specific inferences researchers make based on the data they collect*. Artinya bahwa validitas didefinisikan sebagai ketepatan, kebenaran, kebermanfaatan dan kebermanfaatan dari suatu kesimpulan yang dibuat oleh peneliti dengan didasarkan pada data yang dikumpulkan.

Selanjutnya, menurut Jan Van Der Akker dkk (1999:10) *practicality refers to the extent that users (and other experts) consider the intervention as appealing and usable in 'normal' conditions*. Pernyataan di atas berarti bahwa kepraktisan merujuk pada penilaian pengguna atau ahli yang menilai bahwa intervensi (media terhadap pembelajaran) merupakan hal menarik dan dapat digunakan dalam kondisi atau keadaan yang sesungguhnya.

Jan Van Den Akker (1999:10) juga berpendapat bahwa *effectiveness refers to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims*. Pernyataan tersebut berarti bahwa yang efektifitas merujuk pada peningkatan pengalaman dan hasil belajar yang diintervensi yang telah sejalan dengan tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan keefektifan pembelajaran *Speaking*, menurut J. Charless Alderson dkk (1995:116) *the success of speaking test will depend on each of these people carrying out their duties*. Artinya bahwa untuk jenis tes *speaking*, Keberhasilan tes *speaking* akan sangat bergantung pada kemampuan peserta untuk merealisasikan hal yang menjadi tugas mereka.

### C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*developmental research*). Model sistem pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model sistem pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *analysis* atau analisa, *design* atau perancangan,

*development* atau pengembangan, *implementation* atau implementasi dan *evaluation* atau evaluasi. Menurut Robert Maribe Branch (2009:2)

*The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based learning. Creating products using an ADDIE process remains one of today's most effective tools. Because ADDIE is merely a process that serves as a guiding framework for complex situations, it is appropriate for developing educational products and other learning resources.*

Pernyataan di atas berarti bahwa ADDIE merupakan konsep yang digunakan untuk menkonstruksikan pembelajaran berbasis kinerja. ADDIE merupakan salah satu alat yang paling efektif digunakan untuk mengembangkan produk dan sumber belajar lainnya. Hal ini dikarenakan oleh proses ADDIE yang memberikan pedoman tentang kerangka pengembangan yang kompleks, sehingga ADDIE merupakan pilihan tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.

Hal utama yang harus dipahami dari pernyataan Robert M. Branch di atas adalah bahwa; *pertama*, ADDIE merupakan konsep pengembangan produk pembelajaran *berbasis kinerja*; *kedua*, ADDIE cocok digunakan untuk mengembangkan *produk pendidikan*; dan *ketiga* adalah bahwa ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan *sumber belajar lainnya*.

Adapun instrument yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini yakni instrumen angket validasi media dan lembar observasi kepraktisan media. Setelah dikembangkan media video hasil pengembangan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya akan dilakukan ujicoba terhadap media tersebut (*one to one trial*, *small group trial* dan *field trial*). Uji coba dimaksudkan untuk melakukan revisi formatif terhadap media yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan ujicoba (*revisi formatif*), akan dilaksanakan *pilot test* guna mengetahui seberapa efektif media video yang dikembangkan ketika digunakan dalam pembelajaran *speaking*. *Pilot test* direalisasikan dalam bentuk *one pretest-posttest design*. Subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 46 pebelajar dengan rincian 2 pebelajar sebagai subyek *one to one trial*, 8 pebelajar sebagai subyek *small group trial*, 16 pebelajar sebagai subyek *field trial* dan 20 pebelajar sebagai subyek dalam *pilot test*.

## 1. Data Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

Uji validitas media oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas aspek *technical design* dari media yang dikembangkan. Berikut dipresentasikan hasil uji validitas terhadap aspek *technical desain* (teknis desain) dari media yang diperoleh dari ahli media pembelajaran. Dari angket validasi media yang didistribusikan kepada ahli media, diperoleh respon sebagaimana terdeskripsikan dalam table berikut ini:

Tabel 01. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

| No | Aspek Yang Dinilai                  | Indikator  | Revisi | Tidak Perlu Direvisi | Keterangan   |
|----|-------------------------------------|--|--------|----------------------|--|
|    | Teknis Desain<br>(Technical Design) | 1. Desain visualnya menarik dan efektif                                    |        |                      |  |
|    |                                     | 2. Ilustrasi/visualisasi yang tepat  |        |                      |  |
|    |                                     | 3. Ukuran teks, gambar atau grafik yang sesuai/tepat                       |        |                      | Ukuran dan warna teks hendaknya diprebesar & diganti warna yang mudah dibaca |
|    |                                     | 4. Layout atau rangkaian penataan materi logis dan konsisten               |        |                      |  |
|    |                                     | 5. Pengguna dapat menggunakan sumber belajar yang ada dengan mudah         |        |                      |  |
|    |                                     | 6. Desain sumber belajar cocok untuk digunakan di kelas                    |        |                      |  |
|    |                                     | 7. Sumber belajar tersebut membuat penggunaan media menjadi lebih efektif. |        |                      |  |



Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari angket ahli media, diketahui bahwa indikator 3 perlu dilakukan pervisian oleh karena ukuran teks, gambar atau grafis media dipedipandang perlu dilakukan perbaikan. Sementara itu, indikator 1, 2, 4, 5, 6 dan 7 dari aspek *technical design* tidak perlu dilakukan revisi.

## 2. Data Hasil Validasi Materi Pembelajaran Speaking Oleh Ahli Materi

Uji validitas isi materi dan desain pembelajaran telah dipercayakan kepada salah seorang ahli materi pembelajaran Bahasa Inggris yang juga berprofesi sebagai pengajar Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil angket validasi materi oleh ahli materi, dipeoleh respon sebagaimana tersajikan dalam table berikut.

Tabel 02. Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi

| No | Aspek Yang Dinilai                         | Indikator   | Revisi | Tidak Perlu Direvisi | Keterangan   |
|----|--|---|--------|----------------------|--|
|    | Isi (Content)                              | 1. Luas cakupan dan kedalaman materi                |        |                      | Cakupan materi pembelajaran <i>daily activity</i> hendaknya lebih dipadatkan (jangan terlalu panjang/banyak) |
|    |  | 2. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan pebelajar |        |                      |  |
|    |  | 3. Isi materi sesuai dengan kedaan riil             |        |                      |  |
|    | Desain Pembelajaran (Instructional Design) | 4. Tujuan pembelajaran jelas                        |        |                      |  |
|    |  | 5. Cocok dan mengakomodir beragam gaya belajar      |        |                      |  |
|    |  | 6. Menarik perhatian dan                            |        |                      |  |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  | mempermudah<br>pebelajar<br>memahami<br>materi   |  |  |  |
|  |  | 7. Metode<br>pembelajaran<br>mendorong<br>terjadinya<br>pembelajaran<br>aktif                      |  |  |  |
|  |  | 8. Metode<br>pembelajaranny<br>a mendorong<br>proses<br>perkembangan<br>kecakapan<br>berkomunikasi |  |  |  |
|  |  | 9. Memungkinkan<br>interaksi dalam<br>kelompok   |  |  |  |
|  |  | 10. Mendorong<br>kreativitas<br>pebelajar  |  |  |  |
|  |  | 11. Memungkinkan<br>pebelajar<br>belajar secara<br>independen                                      |  |  |  |
|  |  | 12. Cocok dengan<br>tujuan<br>pembelajaran   |  |  |  |
|  |  | 13. Materi<br>diorganisir<br>secara<br>terstruktur dan<br>dikemas<br>menjadi satu<br>kesatuan      |  |  |  |
|  |  | 14. Konsep<br>presentasi<br>materi<br>pembelajaran<br>jelas dan logis                              |  |  |  |
|  |  | 15. Konsep   |  |  |  |

|  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
|  |  | definisi, penjelasan dan ilustrasi dikembangkan secara jelas                    |  |  |  |
|  |  | 16. Konsep materi disimpulkan secara jelas                                      |  |  |  |
|  |  | 17. Pembelajaran yang inovatif  |  |  |  |
|  |  | 18. Kegiatan <i>pre-teaching</i> cocok dan kegiatan <i>follow up</i> disediakan |  |  |  |
|  |  | 19. Disediakan instrumen evaluasi yang sesuai                                   |  |  |  |
|  |  | 20. Teks (materi) sejalan dengan apa yang divisualkan                           |  |  |  |

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pembelajaran yang diperoleh dari ahli materi, diketahui bahwa dari tiga indikator aspek isi (content), oleh ahli materi indikator butir 1 dipandang perlu dilakukan revisi, sementara itu keseluruhan indikator dari aspek desain pembelajaran dinyatakan tidak perlu dilakukan perevisian.

### 3. Data Kepraktisan Media Video Pembelajaran Speaking Skill

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari angket kepraktisan media oleh guru dan observer diketahui bahwa masing-masing observer berpendapat bahwa 96,7% rencana pembelajaran yang direncanakan telah dapat terlaksanakan sebagaimana direncanakan. Sementara itu, 3,3% dari rencana pembelajaran yang direncanakan belum dapat terlaksanakan sebagaimana direncanakan oleh karena menurut penilaian masing-masing observer durasi waktu pembelajaran yang yang dialokasikan khusus untuk “topik pembelajaran *daily activity* dipandang perlu ditambahkan waktu belajarnya. Meski demikian, secara umum media video pembelajaran yang

dikembangkan telah dapat dikatakan praktis oleh karena 96,7% rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dapat terlaksanakan sebagaimana terencanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

#### 4. Keefekifan Media Video Pembelajaran *Speaking Skill*

Berikut dipresentasikan rangkuman hasil *pretest* yang diperoleh pebelajar setelah diminta mempresentasikan percakapan Bahasa Inggris (*English Conversation*) bersama pasangannya sesuai dengan urutan topik pembelajaran yang diujikan kepada pebelajar.

Table 04. Students' *Pre-test* Scores

| No           | Pebelajar | <i>Personal Identity</i> | <i>Greetings</i> | <i>Family Tree</i> | <i>Daily Activity</i> | Total Score |
|--------------|-----------|--------------------------|------------------|--------------------|-----------------------|-------------|
| 1            | PP        | 6                        | 8                | 7                  | 7                     | 28          |
| 2            | SB        | 9                        | 7                | 7                  | 6                     | 29          |
| 3            | AW        | 6                        | 9                | 7                  | 8                     | 30          |
| 4            | SC        | 6                        | 8                | 6                  | 5                     | 25          |
| 5            | DE        | 6                        | 6                | 6                  | 6                     | 24          |
| 6            | SM        | 7                        | 6                | 6                  | 6                     | 25          |
| 7            | SY        | 7                        | 6                | 6                  | 7                     | 26          |
| 8            | AG        | 8                        | 5                | 5                  | 6                     | 24          |
| 9            | BM        | 9                        | 7                | 6                  | 5                     | 27          |
| 10           | SJM       | 8                        | 10               | 9                  | 6                     | 33          |
| 11           | REB       | 6                        | 7                | 6                  | 6                     | 25          |
| 12           | MIN       | 8                        | 8                | 7                  | 6                     | 29          |
| 13           | KA        | 6                        | 6                | 6                  | 6                     | 24          |
| 14           | YT        | 8                        | 7                | 8                  | 6                     | 29          |
| 15           | VN        | 7                        | 6                | 6                  | 6                     | 25          |
| 16           | AS        | 7                        | 7                | 6                  | 6                     | 26          |
| 17           | RV        | 8                        | 10               | 8                  | 8                     | 34          |
| 18           | DK        | 9                        | 8                | 8                  | 8                     | 33          |
| 19           | PBP       | 7                        | 7                | 7                  | 6                     | 27          |
| 20           | TB        | 7                        | 7                | 6                  | 6                     | 26          |
| <b>Total</b> |           | <b>145</b>               | <b>145</b>       | <b>133</b>         | <b>126</b>            | <b>549</b>  |

Nilai posttest yang diperoleh para pebelajar setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video speaking skill selanjutnya disajikan dalam table berikut:

Table 05. Students' *Post-test* Scores

| NO           | Pebelajar | <i>Personal Identity</i> | <i>Greetings</i> | <i>Family Tree</i> | <i>Daily Activity</i> | <b>Total Score</b> |
|--------------|-----------|--------------------------|------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|
| 1            | PP        | 15                       | 16               | 15                 | 14                    | 60                 |
| 2            | SB        | 17                       | 17               | 17                 | 17                    | 68                 |
| 3            | AW        | 12                       | 14               | 13                 | 12                    | 51                 |
| 4            | SC        | 14                       | 14               | 12                 | 13                    | 53                 |
| 5            | DE        | 15                       | 12               | 13                 | 13                    | 53                 |
| 6            | SM        | 14                       | 13               | 12                 | 12                    | 51                 |
| 7            | SY        | 15                       | 16               | 14                 | 13                    | 58                 |
| 8            | AG        | 14                       | 15               | 15                 | 16                    | 60                 |
| 9            | BM        | 14                       | 14               | 16                 | 17                    | 61                 |
| 10           | SJM       | 16                       | 17               | 16                 | 16                    | 65                 |
| 11           | REB       | 13                       | 15               | 14                 | 14                    | 56                 |
| 12           | MIN       | 17                       | 16               | 13                 | 15                    | 61                 |
| 13           | KA        | 13                       | 17               | 18                 | 19                    | 67                 |
| 14           | YT        | 14                       | 15               | 13                 | 17                    | 59                 |
| 15           | VN        | 17                       | 16               | 13                 | 14                    | 60                 |
| 16           | AS        | 16                       | 15               | 12                 | 14                    | 57                 |
| 17           | RV        | 13                       | 14               | 15                 | 15                    | 57                 |
| 18           | DK        | 15                       | 14               | 13                 | 13                    | 55                 |
| 19           | PBP       | 15                       | 14               | 17                 | 14                    | 60                 |
| 20           | TB        | 14                       | 15               | 12                 | 12                    | 53                 |
| <b>Total</b> |           | <b>293</b>               | <b>299</b>       | <b>283</b>         | <b>290</b>            | <b>1165</b>        |

Sementara itu hasil uji ANOVA yang dimaksudkan untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai pretest-posttest terdeskripsikan sebagai berikut Tabel 06. Average score of pre-test and post-test

### Students' Average Score of Pre-test & Post-test

Scores

|           | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval for Mean |             | Min. | Max. |
|-----------|----|-------|----------------|------------|----------------------------------|-------------|------|------|
|           |    |       |                |            | Lower Bound                      | Upper Bound |      |      |
| Pre Test  | 20 | 27.45 | 3.120          | .698       | 25.99                            | 28.91       | 24   | 34   |
| Post Test | 20 | 58.25 | 4.876          | 1.090      | 55.97                            | 60.53       | 51   | 68   |
| Total     | 40 | 42.85 | 16.111         | 2.547      | 37.70                            | 48.00       | 24   | 68   |

Table 07. Significance of pretest to posttest

### Significance

|                | Sum of Squares | Df | Mean Square | F       | Sig. |
|----------------|----------------|----|-------------|---------|------|
| Between Groups | 9486.400       | 1  | 9486.400    | 566.174 | 0.00 |
| Within Groups  | 636.700        | 38 | 16.755      |         |      |
| Total          | 10123.100      | 39 |             |         |      |

## D. DISKUSI HASIL PENELITIAN

### 1. Validitas Media Video Pembelajaran Yang Dikembangkan

Sejalan dengan penilaian validator media, validator ahli materi dari media video yang dikembangkan juga memiliki penilaian yang sama yakni media video pembelajaran *English Speaking Skill* yang dikembangkan peneliti telah dapat dikatakan valid. Terbukti bahwa ketiga indikator penilaian dari aspek *content* atau isi materi pembelajaran yang tersajikan

dalam video pembelajaran speaking tersebut oleh ahli materi dinilai tidak perlu dilakukan perevisian. Untuk aspek *instructional design* atau desain pembelajaran, dari 18 butir indikator penilaian yang harus dievaluasi, hanya indikator butir pertama yang terkait dengan luas cakupan dan kedalaman materi pembelajaran yang oleh ahli materi dinilai perlu dilakukan perevisian. Hal ini dikarenakan cakupan materi untuk topik pembelajaran *daily activity* dipandang harus lebih dipadatkan agar materinya tidak terlalu panjang atau banyak.

Merujuk pada penilaian kedua ahli baik ahli media maupun ahli materi yang dilibatkan sebagai validator dalam mengevaluasi validitas media yang dikembangkan, diketahui bahwa media dimaksud telah dapat dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran *English Speaking Skill*.

## **2. Kepraktisan Media Video Pembelajaran Yang Dikembangkan**

Menurut penilaian para guru dan observer, kepraktisan media video pembelajaran *English Speaking Skill* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis oleh karena 96,7% dari rencana pembelajaran yang direncanakan untuk dilaksanakan dapat terlaksanakan sebagaimana diharapkan. Bahwa menurut penilaian guru dan observer masih terdapat 3,3% dari rencana pembelajaran yang direncanakan belum dapat terlaksanakan sebagaimana direncanakan, namun ketidakterlaksanaan dimaksud berkaitan dengan alokasi waktu belajar yang dipandang perlu ditambahkan maka hal ini tidak dapat dijadikan sebagai alasan kuat untuk menyangsikan nilai kepraktisan dari media video yang dikembangkan, mengingat dari empat topik pembelajaran yang diujicobakan, hanya satu topik pembelajaran (yakni *daily activity*) yang dinilai perlu dialokasikan waktu yang lebih lama dibanding topik pembelajaran lain. Dengan demikian, media video yang dikembangkan telah dapat dinyatakan praktis oleh karena masing-masing guru dan observer yang bertindak sebagai evaluator berpandangan bahwa 96,7% dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan untuk dilaksanakan telah dapat terlaksanakan sebagaimana diinginkan.

## **3. Keefektifan Media Video Pembelajaran Yang Dikembangkan**

Dari hasil penilaian terhadap kinerja unjuk kerja para pebelajar (pretest dan posttest) dan hasil uji ANOVA didapati bahwa tingkat signifikansi perbedaan nilai pretest dan posttest para pebelajar berada jauh

dibawah nilai 0,05 yakni 0,00. Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan nilai *English Speaking Skill* pebelajar dari pretest ke posttest. Data ini diperkuat dengan adanya fakta pendukung lain yang membuktikan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh pebelajar dalam pretest adalah 36. Nilai ini jelas jauh berada di bawah standar nilai rata-rata dari tes yang dilaksanakan yakni 48. Namun, setelah diikutkan dalam pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti kemudian diberikan *posttest*, didapati bahwa nilai terendah dari posttest yang diperoleh pebelajar adalah 51 sedangkan nilai tertingginya adalah 68. Hasil ini memperlihatkan bahwa nilai yang diperoleh seluruh siswa dalam posttest telah melebihi standar nilai rata-rata tes yang dilaksanakan yakni 48. Dengan kata lain, media video pembelajaran yang dikembangkan telah dapat meningkatkan hasil belajar *English Speaking Skill* pebelajar secara efektif.

#### **E. SIMPULAN**

Hasil analisa dan diskusi yang tersajikan menuntun pada pengambilan sebuah simpulan tegas bahwa;

1. Media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan maksud membantu upaya peningkatan *English Speaking Skill* para pebelajar pada Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke telah dapat dinyatakan valid.
2. Media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan maksud membantu upaya peningkatan *English Speaking Skill* para pebelajar pada Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke telah dapat dinyatakan praktis.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan maksud untuk membantu meningkatkan *English Speaking Skill* para pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke telah dapat dinyatakan efektif.

Dengan mengacu pada ketiga butir kesimpulan yang dirumuskan peneliti dan juga mengacu pada pendapat Nienke Nieveen bahwa sebuah media dapat dikatakan layak apabila telah dinilai valid, praktis dan efektif, maka peneliti berkeyakinan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk kepentingan pembelajaran *English Speaking Skill* di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke telah



dapat dinyatakan layak oleh karena telah memenuhi kriteria penilaian kelayakan sebuah media pembelajaran sebagaimana terungkap lewat pandangan Nienke Nieveen.

## **F. SARAN**

Senada dengan kesimpulan di atas, maka berikut direkomendasikan beberapa saran yang dipandang penting untuk diperhatikan;

### **Pemanfaatan**

#### *Bagi Pebelajar*

Para pebelajar Papua yang berada di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke disarankan untuk lebih mengintensifkan penggunaan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan *English Speaking Skill*-nya, mengingat tingginya antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran saat diajarkan dengan menggunakan media video. Hal ini hendaknya dilihat sebagai *chanal* yang perlu dimaksimalkan para pebelajar untuk terus mempelajari Bahasa Inggris, terlebih khusus *English Speaking Skill*.

#### *Bagi Guru*

Pemanfaatan media video pembelajaran *English Speaking Skill* untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris terlebih khusus untuk meningkatkan *English Speaking Skill* pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke hendaknya menjadi prioritas utama para pengajar Bahasa Inggris di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur untuk dijadikan sebagai media pembelajaran *English Speaking Skill* mengingat besarnya manfaat media video sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan *Englsih Speaking Skill* pebelajar di tempat ini. Hal ini juga dipandang penting oleh karena selama pelaksanaan penelitian (proses pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti) menurut penilaian para guru atau observer dan juga menurut pengamatan peneliti, antusiasme dan motivasi pebelajar dalam mengikuti proses pembelajaran sangat tinggi.

### **Desiminasi**

Penyebarluasan media video pembelajaran hasil pengembangan peneliti sesungguhnya sangat mungkin dilakukan tanpa harus menggunakan media CD/DVD cassette. Betapapun demikian, penyebarluasan media video

pembelajaran hasil pengembangan peneliti hendaknya dilakukan dengan penuh rasa tanggungjawab tanpa mengabaikan hak cipta peneliti dan dengan dilandasi semangat untuk mendukung proses percepatan pembangunan sumber daya manusia Papua khususnya di Kabupaten Merauke.

#### *Bagi Guru*

Pemanfaatan media video pembelajaran *English Speaking Skill* untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris terlebih khusus untuk meningkatkan *English Speaking Skill* pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke hendaknya menjadi prioritas utama para pengajar Bahasa Inggris di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur mengingat tingginya antusiasme dan motivasi pebelajar dalam mengikuti proses pembelajaran yang memanfaatkan media video pembelajaran.

### **Pengembangan**

#### *Bagi Kepala Sekolah*

Pengembangan dan pemanfaatan media video pembelajaran sebagai media video pembelajaran khususnya pembelajaran yang bertujuan meningkatkan *English Speaking Skill* pebelajar di Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke oleh para pengajar di tempat ini hendaknya terus direkomendasikan dan didukung oleh Kepala Asrama Pendidikan Satu Atap Wasur, Kabupaten Merauke agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih bermakna dan berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar para pebelajar di tempat ini.

#### *Bagi Para Peneliti Selanjutnya*

Para peneliti di bidang Bahasa Inggris hendaknya terus melakukan pengembangan media video pembelajaran yang dapat berkontribusi dalam membantu meningkatkan pengetahuan Bahasa Inggris serta *English Speaking Skill* para pebelajar di Papua. Pengembangan media video yang nantinya dilakukan peneliti selanjutnya untuk kepentingan pembelajaran di Papua, hendaknya juga dilakukan dengan sungguh-sungguh mempertimbangkan tingkat kemampuan awal para pebelajar.

## Referensi

- Heinich, R., Moelenda, M., Russell, D.J., and Smaldino, E.S. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Nweby, J.T., Stepich, A.D., Lehman, D.J., Russel, D.J., and Leftwich, O.A. 2011. *Educational Technology for Teaching and Learning*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Branch, M. R. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Nieveen, N., Plopm, T., Akker. J.V.D., Bannan, B., and Kelly, A.E. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Nederland: Netzdruk, Enschede.
- Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching*. Cambridge - United Kingdom: Longman.
- Smaldino, E.S, Russell, D.J., Heinich, R., Moelenda, M. \_ *Instructional Technology and Media*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- McArdle, A. 2011. *Instructional Design for Action Learning*. United States of America: America Management Assosiation (AMA)
- Alderson, J. C., Clapham, C., and Wall, D. 1995. *Language Test Construction and Evaluation*. Great Britain: Cambridge University Press.
- Akker, J. V. D., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieven, N., and Plomp, T. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publishers
- Sudjana, D. dan Rivai, A. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo