

Adel Anugrah Zega

by 1 1

Submission date: 10-Jul-2023 01:41AM (UTC-0400)

Submission ID: 2128952103

File name: Skripsi_Adel_Anugrah_Zega.docx (9.51M)

Word count: 13600

Character count: 88188

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* SMP NEGERI 2 HILIDUHO**

SKRIPSI



**Oleh
ADEL ANUGRAH ZEGA
NIM. 192124001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam setiap kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk bangsa dan negara.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dalam proses belajar tentu terdapat tujuan yang hendak dicapai agar pembelajaran menjadi maksimal. Dalam mencapai tujuan tersebut, maka timbulah suatu motivasi yang biasa disebut motivasi belajar. Sejalan dengan Hassibuan (Sayu Putri Nigrat, dkk 2018:259) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya didalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang dikehendaki. Syah (Diar Miftachul Jannah 2021:3380) berpendapat bahwa belajar dilakukan secara bertahap, dan tidak tergesa-gesa dalam mencapai tujuan untuk mengubah sikap seseorang menjadi lebih baik.

Dalam proses pembelajaran agar efektif maka digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang disampaikan, menyesuaikan dengan karakter siswa, dan suasana dan sarana pendukung. Anderson (Friendha 2019: 92) Media sebagai sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan baik.

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, baik berupa perangkat keras,

komputer, televisi, dan proyektor. Tohari et al (Jenny Ramadona, dkk 2021:542) mengatakan bahwa efek yang dihasilkan dari perkembangan teknologi sudah diakui serta hasilnya bisa dinikmati oleh banyak orang dalam hal kemudahan serta kenyamanan yang disuguhkan. Media pembelajaran yang semakin canggih dan perkembangan teknologi ada manfaatnya yang dirasakan oleh pelaksana pembelajaran yang membantu dalam memperlancar penyampaian materi, mempermudah daya kepaahaman siswa, dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun, ini menimbulkan kekhawatiran bagi seorang guru yang mencoba mengembangkan kemampuan untuk menguasai teknologi dan media pendidikan. Arsyad (Rizqi2018:99) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Penggunaan media secara tepat dapat mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran, baik dalam penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan karena saling berperan dalam dunia pendidikan.

Produksi media pendidikan berbasis video harus didorong. Nurdiansyah (Harefa, dkk 2022:640) mengatakan bahwa video pembelajaran adalah suatu media audio-visual berupa gambar hidup (bergerak) yang dapat dilihat dan didengar yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media video yang dipilih untuk dikembangkan karena masih ada sekolah yang belum memanfaatkan penggunaan video pembelajaran. Penggunaan media video diharapkan untuk membantu menjelaskan topik, menciptakan keragaman dalam proses belajar, meningkatkan efektivitas belajar mengajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menarik, dan merangsang. Dasar penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, penggunaan video sebagai media Pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini searah dengan hasil penelitian Jero Gede Ngarti (2020:76) bahwa penggunaan video pembelajaran pada penelitiannya membantu siswa untuk mempermudah proses

belajar mengajar, adanya respon siswa terhadap materi, serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama menjalankan magang 1, magang 2, dan magang 3 di SMP Negeri 2 Hiliduhu bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video, pendidik hanya menggunakan buku mata pelajaran dan media *Power Point*. Oleh sebab itu, muncul pemikiran dalam mengembangkan media dalam bentuk video pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Tamba, (Harefa, dkk 2022:640) mengungkapkan “*discovery learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar sendiri dalam proses pembelajaran salah satunya adalah tukar pendapat, diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri.” *Discovery Learning* adalah model pembelajaran penemuan. Dalam proses pembelajaran siswa banyak menemukan konsep, sehingga siswa tidak hanya diam menunggu guru. Model pembelajaran ini berpusat kepada siswa atau *student centered*, sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif, membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) dan terpancing untuk mengeluarkan ide-ide ketika guru mengajukan suatu masalah. Hal tersebut akan membawa pikiran siswa untuk melakukan eksperimen dan mengumpulkan data. Sedangkan menurut kokasih bahwa model pembelajaran ini bertujuan untuk menemukan pengertian, ciri-ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep ataupun obeej-objek pembelajaran lainnya. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *discovery learning* memiliki lima Tahap yaitu, pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan, dengan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat mengacu pemikiran siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan menalar siswa, hasil belajar memiliki efek transfer yang lebih baik, melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah. Dalam hal ini materi yang dimuatkan dalam video pembelajaran difokuskan pada materi mengidentifikasi struktur teks drama yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* dengan upaya peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep tentang materi mengidentifikasi

struktur drama. Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar mandiri, adanya respon siswa terhadap materi, serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran membutuhkan akses dalam pengeditannya yaitu Aplikasi *KineMaster*, dengan Penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang dapat di manfaatkan pengajar dalam membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran dapat di desain semenarik mungkin, dapat menayangkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

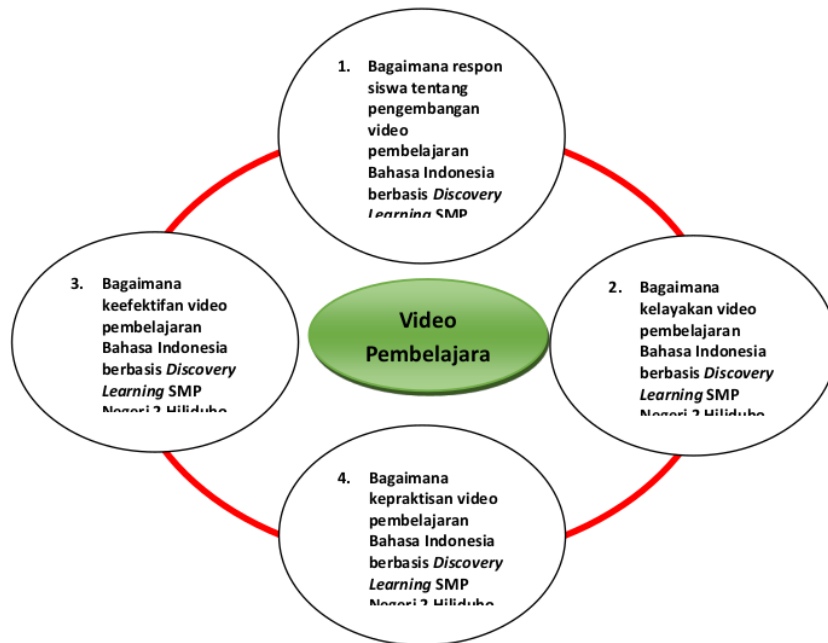
Berdasarkan hal diatas, Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* sangatlah efisien dan efektif dipergunakan dalam menghasilkan suatu produk yang baik. Proses pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Video pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho.**”

1.2. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah tersebut, maka perlu pembatasan masalah serta rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa tentang pengembangan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?
3. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?
4. Bagaimana efektifitas video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP 2 Hiliduho

Dari pernyataan Rumusan masalah di atas dapat digambarkan sebuah skema alur fokus Penelitian, sebagai berikut:



Gambar 1. Fokus Penelitian

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho
3. Mengetahui kepraktisan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* SMP Negeri 2 Hiliduho.
4. Mengetahui efektifitas video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP 2 Hiliduho

1.4. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII pada materi menelaah struktur drama. Video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran Bahasa Indonesia ini dibuat sesuai kurikulum 2013 pada materi mengidentifikasi struktur teks drama untuk tingkat SMP
2. Komponen pendukung yang digunakan dalam pengeditan video menggunakan Aplikasi *KineMaster*
3. Video pembelajaran ini berisi tentang gambar, animasi dan gerak tentang materi mengidentifikasi struktur teks drama yang berdurasi 10-20 menit.
4. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan basis *Discovery Learning*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yang secara harfiah berarti perantaran atau pengantar (Sardiman, dkk, 2011:6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Arif (Triskawati, dkk 2022:57) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar.

Adam dan Syastra (Riana, dkk 2022:970) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai perantaran atau penghubung dari sebuah informasi. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai pembelajaran yang utuh dan bermakna. Dengan media pembelajaran dapat memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran sesuai kebutuhan dan materi yang diajarkan, sehingga materi yang diberi dapat dirangsang oleh peserta didik dengan baik.

Yang menjalankan media pembelajaran didalam kelas tidak lain adalah antara guru dan siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Ramlin (Riana, dkk 2022:11) secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Membantu Guru Dalam Bidang Tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pembelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- b) Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pembelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- c) Membantu pembelajaran untuk berekreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik
- d) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
- e) Membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

2) Membantu Para Pembelajar

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu para pembelajar dalam hal berikut:

- a) Membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman terhadap materi
 - b) Dapat mempercepat dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan
 - c) Merangsang cara berpikir pembelajar
 - d) Media pembelajaran dapat menguatkan daya ingatan pembelajar, karena media pembelajaran punya daya stimulus yang kuat
 - e) Dapat membantu memperlihatkan pengalaman yang telah dirasakan dalam kehidupan
- 3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan dan memperbaiki hasil pembelajaran dalam hal berikut:

- a) Disaat pelaksanaan proses pembelajaran tidak menghasilkan sesuai yang diinginkan, maka guru dapat mengulangi kembali untuk memperbaiki. Dengan media dapat menolong dan meningkatkan hasil yang dicapai, harus penggunaan media yang berkualitas dan sesuai pembelajaran yang diajarkan
- b) Media yang tidak memberikan hasil yang baik pada saat pembelajaran, maka pada pembelajaran selanjutnya guru mengganti media yang sesuai agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Jamaludin, dkk (Milda Asti Widiastika, dkk 2021:49-50) menyampaikan tanggapannya dalam kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai sarana pembantu.
- 2) Sebagai sumber belajar.
- 3) Memikat perhatian anak didik.
- 4) Memperlaju proses belajar mengajar
- 5) Menaikkan mutu atau kualitas belajar

Levie & Lentz (Aghni 2018:100-101) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, dengan media visual pada intinya, Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi emosional, Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensasi media pembelajaran terlihat dari hasil temuan bahwa media visual dapat membantu memahami teks, serta membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membantu guru. Dalam hal ini menjadi pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan menutupi kelemahan guru dalam proses belajar dan mengajar. Bagi siswa merupakan sebagai sumber belajar dan salah satu cara memperoleh informasi dari materi, sehingga meningkatkan daya cerna siswa dan membangkitkan daya afektif, kognitif terhadap pesan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar yang efektif.

c. Manfaat media pembelajaran

Kemp & Dayton (Dandi Sunardi, dkk 2021: 30) mengemukakan ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah ubah, penggunaan efek

husus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawar dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikana kapan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultasi atau penasihat siswa.

Rasagama (Jenny, dkk 2021: 543) mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

- 1) Motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian.
- 2) Memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran.
- 3) Dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Peserta didik juga tidak bosan.
- 5) Selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya variasi dalam pengajaran dan tidak semata-mata komunikasi verbal dengan guru.
- 6) Peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar beraktivitas misalnya, seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan manfaat media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah pembelajaran dapat lebih efektif dan jelas pada penyampaian pesan dan informasi materi sehingga adanya kelancaran dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa memperhatikan dan mengarahkan pemikirannya sehingga termotivasi untuk berinteraksi dan ikut mengambil tanggung jawab terhadap pelajaran yang disampaikan dengan kemampuan yang dimilikinya. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa terhadap tentang kejadian-kejadian yang pernah dirasakan baik terhadap lingkungan, masyarakat, atau guru. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang, dapat belajar kapanpun dan dimanapun berada, Mempersingkat waktu yang digunakan dalam belajar.

d. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media yang digunakan, baik dikelas maupun diluar kelas. Media pembelajaran diungkapkan Leshin, dkk (Harefa, dkk 2021:13) media pembelajaran terdapat beberapa bagian yakni sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis audiovisual

Media audiovisual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan

dalam media audio visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). Cai mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

¹⁴ Rudy Brets (Widiastika, dkk 2021: 50) memberi tanggapan klasifikasi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media gerak audio-visual, semacam: film bersuara, kaset video, film televisi
- 2) Media semi bergerak, semacam: huruf jangkauan jauh
- 3) Media visual bergerak, semacam: film bisu
- 4) Media visual tidak bersuara, semacam: halaman tercetak, foto, mikrofon, slide tanpa suara
- 5) Media audio, semacam: radio, televisi, pita radio
- 6) Media cetak, semacam: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa bagian media pembelajaran yaitu:

- 1) Media berbasis manusia, media berbasis manusia merupakan media utama yang menjalankan dan mengatur segala proses pembelajaran.
- 2) Media cetak, media cetak berupa buku, jurnal, makalah, dan media cetak lainnya.
- 3) Media audio, media audio adalah media yang pesannyaditerima melalui penedengaran saja.
- 4) Media visual, media visual adalah media yang pesannya diterima hanya melalui penglihatan
- 5) Media audio-visual, media ini dengan kata lain media video, media menyampaikan dua pesan melalui dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual.

2.2.2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Munir (Parlindungan, dkk 2020:3-4) Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan salah satu cara yang dapat menyediakan penyaluran informasi yang menarik dan dilihat secara langsung. Elihami, dkk (Riana, dkk 2022:970) Video media adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui suara dan visual. Video education adalah jenis media atau alat pembelajaran yang berfokus pada pengajaran satu kelas ke satu kelas.

Dalam video hendaknya dibuat semenarik mungkin seperti diawal ditampilkan pengenalan materi supaya siswa tertarik dengan videonya, lalu tampilkan materi secara tersusun dan diberi sebuah pertanyaan didalam video untuk membuat siswa aktif memunculkan idenya. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran video bisa dilakukan dimana saja, baik secara pembelajaran jarak jauh, atau dilakukan secara online tanpa harus adanya tatap muka dikelas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian video pembelajaran adalah sebagai pemberi informasi tentang materi yang disampaikan didalam video dan dilihat secara langsung oleh peserta didik. Video pembelajaran akan lebih efektif dalam penggunaannya karena siswa akan diperhadapkan langsung dan didengar serta diamati secara baik. Dengan penggunaan media video pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan pembelajarannya semakin meningkat. Dengan adanya video pembelajaran guru tidak menghabiskan tenaga dalam menyampaikan materi, karena dengan memanfaatkan teknologi akan membantunya menjalankan proses belajar mengajar secara efektif.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Video pembelajaran berguna menyampaikan pesan dan informasi yang melibatkan indra penglihatan siswa terhadap penyangan video materi yang dapat dilihat dan didengar. Berikut manfaat video pembelajaran yang diungkapkan Arsyad (Riana, dkk 2022:970) mengatakan ada beberapa manfaat utama menggunakan media pembelajaran video, antara lain:

- 1) Pengalaman dasar siswa dalam membaca, berbicara, berlatih, dll., dapat dilengkapi dengan video. Film adalah alternatif alami, dan bahkan dapat menampilkan objek yang tidak biasa dilihat.
- 2) Video dapat secara akurat menggambarkan suatu proses dan dapat dilihat berulang kali jika diperlukan.
- 3) Video tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap atau aspek emosional lainnya.
- 4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat menimbulkan pemikiran dan diskusi antar kelompok siswa, seperti slogan: Film dan video dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Video menyajikan peristiwa berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Video dapat ditampilkan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, individu atau kelompok heterogen.
- 7) Dengan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film dapat dibuat dalam kecepatan normal dalam waktu satu minggu.

Selain itu Manfaat media video diungkapkan Prastowo (Yuanta 2019:94) antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4) Memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah memberikan gambaran terhadap pesan atau informasi yang dilihat dan didengar, menampilkan suatu materi yang diperlukan, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, menimbulkan kreatifitas siswa untuk bereaksi

mengambil bagian dan memicu diskusi dalam proses belajar. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

c. Kelebihan dan kekurangan video pembelajaran

Adapun kelebihan dan kekurangan video pembelajaran diungkapkan Anderson (Yuanta 2019:95) media video memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu
- 2) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu
- 3) Menggunakan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama dilokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan yang menempatkan monitor di setiap kelas
- 4) Dengan video siswa dapat belajar mandiri.

Daryanto (Yuanta 2019:94) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara lain:

1. Kelebihan

- a. Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

2. Kekurangan

- a. Opposition, Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
- b. Material pendukung, Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya
- c. Budget, Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan penjelasan kelebihan dan kekurangan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka di simpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran adalah memberi

pembelajaran yang menyenangkan, dapat di manfaatkan oleh masyarakat luas, dan mudah diakses, video dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan tertentu, dan video dapat memperlihatkan suatu proses yang berlangsung. Sedangkan yang menjadi kekurangannya ialah peserta didik harus mampu mengingat setiap point dalam video, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan video, dan tidak dapat terjadi umpan balik secara langsung.

2.2.3. Aplikasi *KineMaster*

a. Pengertian *KineMaster*

Aplikasi *KineMaster* adalah aplikasi yang memiliki fitur yang dapat melakukan pengeditan suatu video yang diinginkan dan sesuai yang diharapkan untuk digunakan. Darmawan (Widiyono 2021:14) *KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan bermacam-macam alat yang dapat dimanfaatkan pengajar dalam membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran dapat didesain semenarik mungkin, dapat menayangkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

Video *KineMaster* bisa langsung dibagikan ke media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google*, dan lain-lain. Khaira et al (Widiyono 2021:15) menyampaikan bahwa Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *KineMaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun

menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *KineMaster* dapat membantu para pengajar atau pembuat video untuk digunakan, terlebih-lebih dalam pembuatan video pembelajaran yang dijadikan bahan ajar kepada peserta didik. Aplikasi ini mempunyai banyak fitur untuk dipilih sesuai yang diinginkan dan dibuat semenarik mungkin, video *KineMaster* ini dapat dibagikan dimedia sosial yang ada, sehingga mudah untuk dipublikasikan.

2.2.4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Secara bahasa, *Discovery Learning* berasal dari kata dalam bahasa inggris yang berarti penemuan. *Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan dan sebagainya. Markaban (Sunarto 2022:95)¹² mengatakan bahwa model *discovery learning* melibatkan suatu percakapan atau interaksi antara siswa dan guru yang mana siswa bertugas untuk menemukan kesimpulan yang diinginkan lewat suatu urutan pertanyaan yang ditentukan oleh guru. Sedangkan Hosnan (Marisyah, dkk 2020:2191) mengungkapkan bahwa *discovery learning* adalah salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan siswa. *Discovery learning* model pembelajaran yang menuntut guru menciptakan situasi belajar yang kreatif sehingga siswa belajar aktif.

Berdasarkan pengertian dari sudut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *discovery learning* adalah

melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan, dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan siswa.

b. Langkah-Langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* mengikuti langkah langkah yang ada. Rizal, dkk (Sunarto, dkk2022:96) menyebutkan langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *discovery learning* yaitu:

a. *Stimulation* (pemberian rangsangan)

Pada tahap ini Siswa diberikan permasalahan di awal sehingga bingung dan kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut

b. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

c. *Data collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri.

d. *Data processing* (Pengolahan Data)

Pada tahap ini merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya. yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang

sama Berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Berdasarkan langkah-langkah *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa dapat menyampaikan informasi tujuan dan memotivasi siswa dalam belajar, menyajikan informasi dengan baik, membimbing siswa dalam belajar, mengadakan evaluasi dalam pembelajaran, serta memberikan penghargaan kepada siswa. Dengan langkah-langkah *discovery learning* dapat mengacu pemikiran siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan menalar siswa, hasil belajar memiliki efek transfer yang lebih baik, melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam penerapannya tentu memiliki kelebihan yang membawa pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran. Hosnan (Sunarto 2022:97) terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki model *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan itu diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan
- 2) Memperkuat konsep kepercayaan diri peserta didik, karena memperoleh kepercayaan untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya
- 3) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik
- 4) Membuat situasi pembelajaran menjadi lebih terangsang
- 5) Melatih peserta didik menjadi lebih mandiri
- 6) Membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran

Sementara itu kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* yang disampaikan Kemendikbud (2013) adalah:

- 1) Model ini menganggap bahwa pikiran siap untuk belajar. Siswa yang memiliki keterbatasan kognitif akan mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak atau mengungkapkan hubungan antara konsep, baik secara tertulis maupun lisan. Ini dapat menyebabkan frustrasi.

- 2) Model ini tidak cukup efektif untuk digunakan untuk mengajar sejumlah besar siswa karena kegiatan menemukan pemecahan masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan metode lama, harapan model ini dapat terganggu.
- 4) Model pengajaran *discovery learning* ini akan lebih sesuai untuk pengembangan pemahaman. Namun, elemen lain kurang diperhatikan.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas terkait kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning*, dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *discovery learning* siswa dapat menemukan masalah, memecahkan masalah yang diberikan, mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Bukan hanya itu suasana belajar mengajar terlibat untuk merangsang dan memicu untuk berpikir di kelas. Siswa dapat aktif di dalam kelas untuk memberikan pertanyaan atau berupa jawaban terkait dengan masalah yang ada. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.

2.2.5. Materi Pokok Drama

a. Pengertian Drama

¹¹ Sastra merupakan karya seni yang memiliki nilai estetika tinggi. Sastra adalah wujud ide dan gagasan yang dimiliki seseorang untuk disalurkan dengan media bahasa. Sumarjo dan Saini K.M (Didin Khaerudin, dkk 2019:87) mengungkapkan bahwa karya sastra merupakan hasil cipta atau karya yang bersifat imajinatif yang menggunakan Bahasa sebagai media penyampaian. Bersifat imajinatif artinya memuat satu daya ungkap yang besar dalam melukiskan hakikat kehidupan.

Dari sekian banyak karya sastra salah satunya adalah drama. Drama ¹¹ merupakan karya sastra yang diciptakan untuk dipentaskan. Kata drama

berasal dari Bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya Harymawan (Didin Khaerudin, dkk 2019:89). Abrams (Robia Khaerudin 2019:87) menyampaikan drama sebagai sebuah karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang di idealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur interinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh (penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain. Harymawan RMA (Satoto, 2012:3) drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas, yang menggunakan bentuk cakapan dan gerak atau penokohan dihadapan para penonton. Dalam sebuah drama, terdapat yang disebut dengan naskah drama, drama atau teks drama. Naskah drama adalah sebuah teks yang menggambarkan kehidupan dan watak manusia melalui tingkah laku (acting) yang dipentaskan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang didasari ide dan gagasan dari seseorang. Drama ini merupakan sebuah kisah yang menceritakan tentang kehidupan manusia, dan berinteraksi dengan peraga masing-masing setiap tokoh. Drama adalah sebuah lakon atau cerita yang berupa kisah kehidupan dalam dialog dan lakuan tokoh berisi konflik manusia. Biasanya dramadapat dilihat dimomen-momen acara tertentu dan dipentaskan diatas panggung, drama juga memiliki unsur-unsur pembangun seperti: Tema peristiwa, tokoh, latar, sudut pandang, alur dan sebgainya.

b. Unsur Pembangun Drama

Sebagai karya sastra, drama memiliki berbagai unsur intrinsik yang membangun suatu drama. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun suatu karya sastra dari dalam suatu cerita Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). Unsur intrinsik drama terdiri dari tema, plot, tokoh, penokohan, amanat, dialog, dan latar. berikut dibawah akan dibahas satu persatu dari unsur-unsur drama:

- 1) Tema, Tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). Selanjutnya tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. “Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya” Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah suatu ide atau gagasan atau dengan pokok permasalahan yang didasari suatu cerita yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita.
- 2) Plot (Alur), Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). Berdasarkan hal itu plot atau alur adalah rangkain peristiwa yang disusun oleh seorang pengarang dengan tahap-tahapan peristiwa agar terjalin cerita yang bisa masuk akal dan utuh yang dihadirkan oleh seorang pelaku dengan memperhatikan sebab akibat.
- 3) Tokoh/Penokohan, Tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang di ekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukannya dalam tindakan Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). selanjutnya Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40) menyampaikan penokohan dalam sebuah drama adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita.
- 4) Amanat, Amanat adalah ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40). Dalam amanat

sebagai pembaca atau pendengar dapat kita ambil sebagai pedoman untuk kita didalam sebuah drama itu yang diperlihatkan.

- 5) Dialog, Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40) menyampaikan dalam dialog ada tuntutan yang harus dipenuhi dalam drama, yaitu dialog haruslah mencerminkan apa yang telah terjadi sebelum cerita itu, dan harus pula mengungkapkan pikiran-pikiran serta perasaan para tokoh yang turun dalam pementasannya.
- 6) Latar (*setting*), Latar adalah sebagai landasan tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan Abrams (Awalludin, dkk 2020:40).

c. Struktur Drama

Suherli (Riana, dkk. 2017:237) menyampaikan adapun beberapa struktur dalam naskah drama seperti pada bagan berikut:



Bagan 2 Struktur Drama

13

1) Prolog

Prolog adalah bagian yang berupa kata-kata pembuka, pengantar, ataupun latar belakang yang biasanya disampaikan oleh dalang atau narator.

13

2) Dialog

Dialog adalah merupakan percakapan yang melibatkan antartokoh yang dapat menggambarkan kehidupan, watak dan

konflik yang dialami manusia beserta cara menyelesaikannya.

Umumnya, dialong pada naskah drama berisi 3 bagian, yaitu:

- a) Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisi gambaran situasi yang sedang atau sudah terjadi.
- b) Komplikasi adalah bagian pengembangan cerita yang berisi masalah yang dihadapi tokoh-tokoh didalam drama.
- c) Resolusi bagian akhir dalam drama yang berisi penyelesaian masalah.

13

3) Epilog

Epilog merupakan kata-kata penutup yang berupa simpulan maupun amanat atau tentang keseluruhan isi dialog yang biasanya disampaikan oleh dalang atau narrator.

2.2. Hasil Riset Yang Relevan

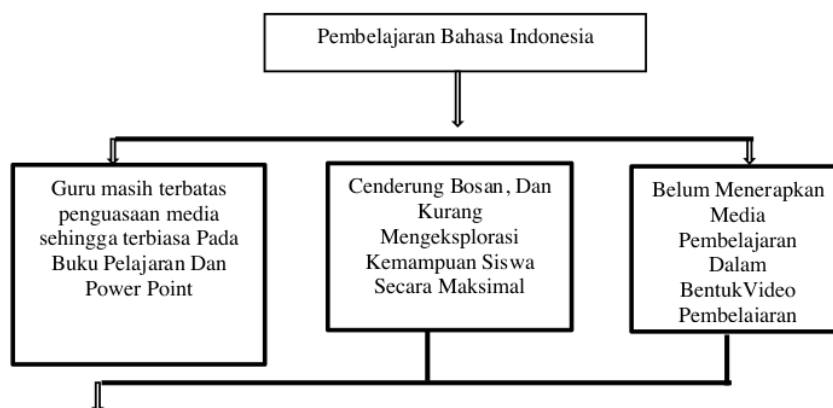
- 1) Erli susanti Telaumbanua, 2021 dengan judul skripsi "**Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII**". Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 4,91, validitas bahasa sebesar 5 dan validitas media (desain) sebesar 4,75. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar 94,96% dan dengan hasil angket respon guru sebesar 93,41%. Serta mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama pengembangan video pembelajaran. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah lokasi penelitian yang berbeda, tahun

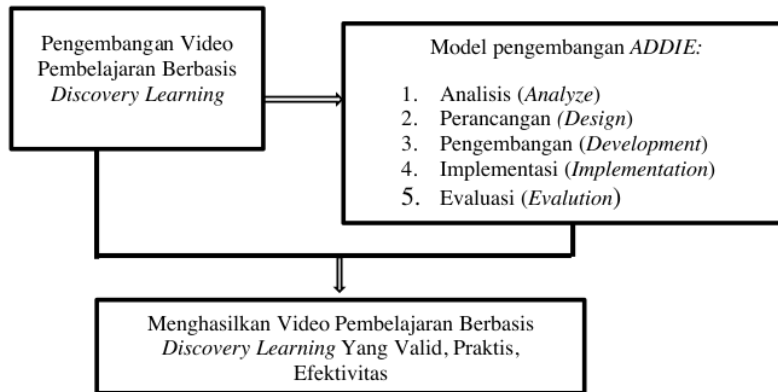
penelitian, berbasis yang digunakan, mata peajarannya dan juga model pengembangan yang digunakan.

- 2) Asori Waruwu, 2021 dengan judul skripsi “**Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Meaningful Instructional*(MID) Pada Materi Menganalisis isi drama kelas XI SMA Negeri 1 Gido.** Video pembelajaran yang kembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 97,5%, validitas Bahasa sebesar 92,5% dan validitas media (desain) sebesar 97,6%. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar 96,8% dan uji coba dilapangan mencapai 93,43%. Serta mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,8% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama sama pengembangan video pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi peneletian, tahun penelitian, berbasis yang digunakan berbeda, dan mata pelajaran.

2.3. Kerangka Berpikir

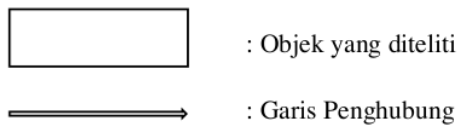
Kerangka acuan merupakan tentang hubungan variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Kerangka acuan dalam penelitian pengembangan ini terlihat pada bagan berikut ini:





Bagan 3 Kerangka Acuan

Keterangan:



Dari gambar kerangka acuan di atas, terlihat alur Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* dengan menggunakan model *ADDIE*. Pelaksanaan pengembangan ini didasari dengan observasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan disekolah. Dari hasil pengamatan tersebut, ada beberapa penemuan masalah yaitu: Guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk pembelajaran menggunakan media masih terbatas pada buku pelajaran dan presentasi PowerPoint. Cenderung bosan dan kurang mengeksplorasi kemampuan siswa secara maksimal, belum menerapkan yang namanya media dalam pembelajaran berbentuk video pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* menggunakan model *ADDIE*. Model pengembangan ini dimulai dari tahap awal yaitu melakukan analisis (*analysis*) terhadap masalah, mengidentifikasi kebutuhan, serta apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*Design*), pada tahap ini dilakukan

perumusan tujuan pembelajaran, serta software yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), yaitu melakukan pembuatan serta memodifikasi video pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi (*Implementation*), setelah dikembangkan maka video pembelajaran tersebut di implementasikan kepada siswa disekolah. Setelah itu tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi (*evaluation*), yaitu melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai harapan awal atau tidak. Setelah semua telah dilakukan sampai tahap akhir maka produk akhir Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learnig* dengan materi mengidentifikasi sruktur teks drama dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (Apriliani, 2021:133) Metode penelitian pengembangan *Research and Development* merupakan metode yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Salim, dkk (Apriliani 2021:133) mengatakan bahwa metode penelitian pengembangan *Research and Development* adalah rangkaian beberapa tahapan dalam rangka menghasilkan suatu produk, baik produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk lebih efektif dan efisien berdasarkan tingkat kegunaanya atau manfaat produk tersebut.

Sugiyono (Ridha Aulia, dkk 2021: 2543) Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menciptakan suatu produk tertentu serta menilai keefektifan produk tersebut. Dilanjutkannya, untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk supaya bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses usaha yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk serta memvalidasi produk tersebut agar dapat menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien dan dapat berfungsi bagi masyarakat luas.

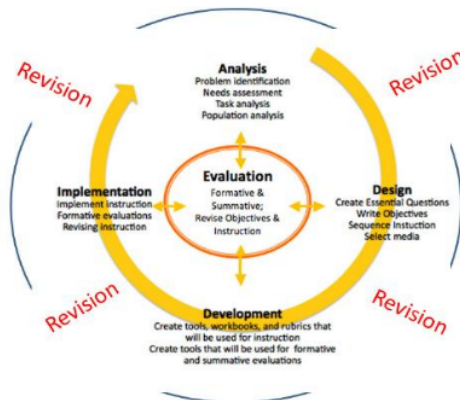
Dalam mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia ini, model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*, yaitu model pengembangan berorientasi kelas, menggunakan lima tahap, yakni Analisis

(*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

Tegeh, dkk (2014:42) menyatakan “Model pengembangan *ADDIE* terdiri atas lima langkah utama yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).



Bagan 4 Tahapan Model *ADDIE*

a. Tahap Analisis (*analyze*)

Tegeh, (Riana, dkk. 2022:975) menguraikan Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik
- 2) Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait
- 3) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas. Pertama kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan? Pertanyaan ini berkaitan dengan segala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Kedua, bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan ini? Hal ini berkenaan dengan keadaan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain: pengetahuan awal yang dimiliki, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya. Ketiga, sesuai dengan kompetensi yang dituntut dan karakteristik peserta didik, materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga berkenaan dengan analisis materi berupa materi, materi pokok, sub-subbagian dari materi pokok, anak subbagian dan seterusnya.

b. Tahap Perancangan (*design*)

Tegeh, dkk (Riana, dkk. 2022:975) mengemukakan “Bahwa ketika merancang pembelajaran, orang fokus pada tiga kegiatan. pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan, dan bentuk serta metode penilaian dan evaluasi yang digunakan.”

Hamzah (2019:40) menyatakan “Langkah-langkah berikut dilakukan selama fase desain: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang *specific, measurable, applicable*, dan *realistic*. Selanjutnya menyusun tes, didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.” Kemudian menentukan media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, sumber dukungan lain juga dipertimbangkan, seperti: sumber belajar yang relevan, seperti apa lingkungan belajar yang seharusnya, dan lain-lain.

Beberapa pendapat di atas memberitahukan bahwa langkah sebaiknya yang dilakukan peneliti merancang pada tahap desain ini dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peneliti, menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai, dan menyusun materi pembelajaran, tugas, langkah kegiatan, dan penilaian.

c. Tahap Pengembangan (*development*)

Tegeh, dkk (Riana, dkk. 2022:975) menjelaskan “Kegiatan pengembangan berlangsung pada tahap ini, yang pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengubah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, dan kegiatan tersebut menghasilkan produk pengembangan. Segala sesuatu yang dilakukan pada tahap desain, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dalam persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan dan format yang digunakan, serta penilaian dan evaluasi diwujudkan dalam bentuk produk. Kegiatan dalam tahap pengembangan meliputi pencarian dan pengumpulan sumber informasi atau referensi yang diperlukan untuk pengembangan bahan, membuat gambar dan tabel pelengkap, membuat gambar ilustrasi, mengetik, membuat layout, dan menyusun instrumen evaluasi.”

Hamzah (2019:40) berpendapat “Fase pengembangan ini, juga disebut desain, adalah proses mengubah cetak biru menjadi kenyataan, dan bentuk perangkat lunak multimedia harus dikembangkan saat desain diproses. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi media pembelajaran. Dengan kata lain, pemilihan dan penentuan metode, media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam penyampaian materi atau isi program. Berpendapat bahwa fase pengembangan ini juga disebut desain proses mengubah *blue-print* menjadi kenyataan, dan bentuk perangkat lunak multimedia harus dikembangkan saat desain diproses. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi media pembelajaran. Dengan kata lain, pemilihan dan penentuan metode, media dan strategi

pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam penyampaian materi atau isi program.”

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dalam persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan dan format yang digunakan, serta penilaian dan evaluasi diwujudkan dalam bentuk produk.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hamzah (2019:40) menyatakan “Implementasi merupakan langkah nyata untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Dengan kata lain, pada fase ini segala sesuatu yang dikembangkan dipasang sesuai dengan peran atau fungsinya atau diletakkan pada tempatnya untuk di implementasikan.”

Tegeh (Riana, dkk. 2022:975) menyatakan “Hasil pengembangan dalam pembelajaran diterapkan untuk mengetahui dampak terhadap kualitas pembelajaran, meliputi efektivitas, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran. *Prototype* pengembangan produk harus diuji dalam kehidupan nyata untuk memahami efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran.”

Beberapa komentar di atas menyarankan bahwa selama tahap implementasi ketika video pembelajaran diuji di kelas, pendidik dan siswa perlu mengetahui efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran dan bersiap untuk memeriksa respon siswa.

e. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Hamzah (2019:41) mengemukakan “Evaluasi adalah proses pengecekan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal.” Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model perancangan sistem pembelajaran *ADDIE*. Evaluasi adalah proses

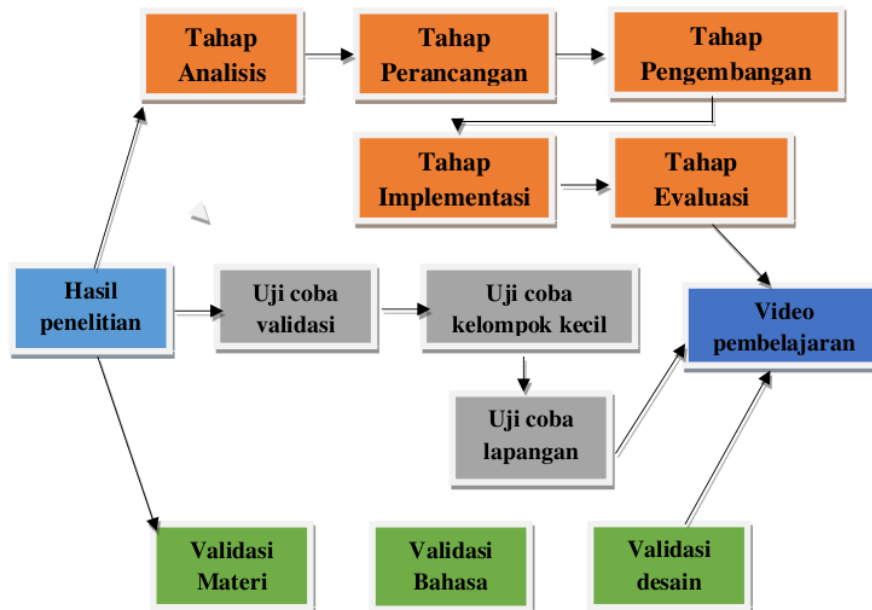
yang dilakukan untuk menambah nilai dan penemuan pada suatu program pembelajaran.

- 1) Sikap siswa terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran.
- 2) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- 3) Manfaat yang dirasakan sekolah dalam meningkatkan prestasi siswa setelah mengikuti program studi.

Tegeh, dkk (2014:43) menunjukkan bahwa “Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan, dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara umum.”

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran yang masih memiliki kekurangan serta memberikan nilai terhadap pengembangan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil Penelitian yang diharapkan dalam Penelitian Pengembangan berdasarkan Prosedur Pengembangan *ADDIE* bisa dilihat bagan berikut:





Pada gambar di atas menjelaskan alur Penelitian yang akan dilaksanakan pada proses Penelitian Pengembangan modul berbasis *discovery learning* pada Materi mengidentifikasi skruktur drama melalui video pembelajaran di SMP Negeri 2 Hiliduho dengan menggunakan Prosedur Pengembangan *ADDIE*. Bila proses di atas berhasil maka produk yang dihasilkan layak digunakan dan disebarakan.

f. Uji Coba

Tegeh, dkk (2014:79) mengemukakan tentang uji coba dalam pengembangan model *ADDIE* terdiri dari:

1) Desain uji coba

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

- a) Uji kelompok, berjumlah 6 orang siswa dijadikan awal penelitian dikelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.
- b) Uji lapangan yang terdiri dari 27 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho

2) Subjek uji coba

- a) Ahli Materi/Isi

Ahli materi atau isi adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengetahui kevalidan materi peneliti menentukan seorang dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia dalam memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Bapak Imansudi Zega, S.Pd.,M.Pd

- b) Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli Bahasa dan penyajian adalah orang yang mengkaji Bahasa secara mendalam dan mempunyai kemampuan dan keahlian tentang Bahasa. Untuk validasi produk yang dibuat peneliti mempercayai seorang dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia yang berkompeten dalam bidangnya Bahasa yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd

c) Ahli Desain/Media

Ahli desain atau media adalah seseorang yang memiliki kemampuan dalam media atau desain yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Untuk validasi produk yang dibuat peneliti mempercayai seorang dosen pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia yang berkompeten dalam bidangnya Bahasa yaitu Bapak Lestari Waruwu S.Pd.,M.Pd

d) Peserta didik

Peserta didik adalah subjek yang dijadikan sasaran peneliti dalam melakukan uji coba produk valid atau tidak. Subjek yang ditentukan sekaligus uji coba pemakain produk yang dikembangkan adalah yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduhu.

3) Jenis data

Jenis data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Kualitatif adalah data yang didapatkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) dengan mendapatkan itu peneliti melaksanakan berupa tes dan wawancara kepada peserta didik. Sedangkan data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur dan dihitung langsung melalui angket dan tes yang diberikan kepada peserta didik.

4) Instrument pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data agar kegiatan menjadi sistematis agar lebih mudah. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

a) Lembar validasi

Lembar validasi adalah instrumen dari angket validasi yang digunakan pada saat melakukan validasi materi terhadap validator. Lembar validasi dapat berupa kelayakan video pembelajaran hasil pengembangan yang ditinjau dari aspek materi atau isi, bahasa dan media.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a) Kesesuaian Materi dengan kompetensi Dasar	1. Kejelasan isi Materi					
	2. Keluasan Materi					
	3. Kedalaman materi					
b) Kesesuaian Konsep materi dengan kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa	4. Konsep yang disajikan dalam video sesuai dengan kompetensi yang dipelajari					
c) Keakuratan materi	5. keakuratan konsep dan defenisi					
	6. Keakuratan data dan fakta					
	7. Materi yang diberikan merupakan materi terbaru					

d) Kesesuaian contoh dengan uraian	8. Contoh soal relevan dengan materi dalam video Pembelajaran						
	9. Contoh soal dan penyelesaiannya di uraikan dengan jelas						
	10. Contoh soal memantapkan peserta didik untuk mencapai tujuan Pembelajaran						
e) Keruntutan penyajian Materi	11. Penyajian materi dalam video pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis						
f) Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran	12. Tujuan pembelajaran mampu dipahami oleh peserta didik						
	13. Materi yang ada dalam video pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran						
g) Penyajian Materi memotivasi peserta didik	14. Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi.						
	15. Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini						
	16. Menciptakan kemampuan bertanya bagi peserta didik						
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Kriteria							

Dimodifikasi dari Febrianti dan Wahyuningtyas (2021: 279)

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa					
	2. Ketepatan ejaan					
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					

b) Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					
c) Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi					
d) Kesesuaian Bahasa Dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik					
Total Skor						
Rata-rata Skor						
Kriteria						

Dimodifikasi dari Akbar (2013:39)

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media/Desain

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik					
b. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran Huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran lebih menarik					
d. Kesesuaian video dengan Materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi					
e. Kemudahan untuk membaca	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca					
f. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan					

	7. Kesesuaian warna latar Belakang						
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur ceritadan materi						
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi						
	10. Suara video dapat terdengardengan jelas dan nyaman						
h. Kesesuaian durasivideopem belajaran	11. Durasi video sesuai dengankebutuhan peserta didiksehingga tidak jenuhdan mudah dimengerti						
i. Kemudahan Penggunaan video pembelajaran	12. Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat						
	13. Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelasmaupun di luar kelas						
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus materimengindetifikasi sruktur teks drama						
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Indonesia						
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik						
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Kriteria							

Dimodifikasi dari Akbar (2013:39)

b) Angket kepraktisan video pembelajaran

Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa terhadap video pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan. Penyusunan lembar respon siswa dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen berikut.

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan video pembelajaran

Aspek	Indikator penilain	Pernyataan		Skor				
				1	2	3	4	5
Penyajian Materi	Kejelasan alur Pembelajaran	1.	Materi dalam video pembelajaran sudah disajikan secara terurut					
		2.	Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan Pembelajaran					
	Kemudahan Memahami	3.	Dengan menggunakan video pembelajaran ini, saya semakin memahami Materi					
		Relevansi contoh dan latihan soal terhadap Materi	4.	Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada video pembelajaran ini sudah jelas				
	5.		Soal latihan dan tes formatif sesuai dengan isi materi yang dijelaskan					
	6.	Soal sesuai dengan tujuan Pembelajaran						
	Kemanfaatan video Pembelajaran	7.	Materi yang diajarkan dalam video pembelajaran ini dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
		Kemenarikan video Pembelajaran	8.	Video pada setiap kegiatan belajar dalam media ini menarik untuk ditonton				
	9.		Video pembelajaran ini membuat saya lebih tertarik belajar bahasa Indonesia					
	Memotivasi	10.	Video pembelajaran ini dapat menjadikan					

	untuk belajar mandiri		sayabersemangat dalam belajar						
		11.	Video pembelajaran ini membuat saya senang belajar						
		12.	Video pembelajaran ini membuat saya dapat belajar mandiri						
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	13.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini mudah untuk dipahami						
Media	Kejelasan tampilan dan warna	14.	Warna yang digunakan dalam video pembelajaran ini nyaman dilihat						
		15.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi						
		16.	Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati						
		17.	Warna, huruf, gambar, animasi disajikan dengan baik dan menarik						
	Keterbacaan Teks	18.	Ukuran huruf yang digunakan jelas untuk dibaca						
	Kualitas suara	19.	Suara terdengar jelas						
		20.	Kualitas dan kesesuaian musik latar yang digunakan Baik						
Kemudahan Penggunaan	21.	Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel							

Dimodifikasi dari Widoyoko, 2020:237)

c) Efektivitas video pembelajaran

2 Ektifitas sebuah produk pengembangan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran terkait materi mengidentifikasi struktur teks drama berbasis *discovery learning*

5) Teknis analisis data

a) Analisis Data Angket Validitas

2 Video pembelajaran yang dikembangkan di uji validitasnya terlebih dahulu oleh keempat ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Untuk melihat validitas media (video pembelajaran) yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari pendapat masing masing validator.

- 2) Rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dirata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- 3) Validitas media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$Sr = \frac{\text{Jumlah Skor dari Semua Item}}{\text{Banyak Item}}$$

Keterangan:

Sr = Rata rata skor berdasarkan hasil validasi

Tabel 6 Validitas Video Pembelajaran

Skor	Kriteria
$4,5 \leq Sr \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,5 \leq Sr < 4,5$	Valid
$2,5 \leq Sr < 3,5$	Cukup Valid
$1,5 \leq Sr < 2,5$	Kurang Valid
$Sr < 1,5$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

Berdasarkan tabel 8, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan valid jika target pencapaian mencapai nilai valid 3,5.

b) Analisis Data Angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut.

Table 7 Pedoman Penilaian Respon Siswa

Penilaian	Skor	Keterangan
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
C	Cukup	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

²
Keterangan:

P = Persentase respon siswa dalam (%)

S x = Total skor dari responden

S xi = Total skor ideal

Setelah persentase diperoleh, maka di sesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8 Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran

% Respon	Kriteria
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$75\% \leq P < 90\%$	Praktis
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup praktis
$55\% \leq P < 65\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq P < 55\%$	Sangat Tidak Praktis

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:114)

Berdasarkan tabel 10, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan praktis jika target pencapaian mencapai nilai praktis $\leq 67\%$.

3 c) Analisis Efektivitas

Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik, peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKM 70.

No soal	Aspek penilaian	Indikator	skor
1	Struktur dan isi	Peserta didik sangat mampu memahami struktur dan isi naskah drama	5
		Peserta didik mampu memahami struktur dan isi naskah drama	4
		Peserta didik cukup mampu memahami struktur dan isi naskah Drama	3
		Peserta didik kurang mampu memahami struktur dan isi naskah drama	2
		Peserta didik tidak mampu memahami struktur dan isi naskah drama	1
2.		Peserta didik sangat mampu	5

Prolog, Dialog, Epilog	mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	
	Peserta didik mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	4
	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	3
	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	2
	Peserta didik tidak mampu mengidentifikasi prolog, dialog, epilog dalam naskah drama	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} =$$

(Modifikasi dari Zuhri 2020:12)

Persentase nilai klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{PK} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

¹
Keterangan:

PK: Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 10 Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

NO	% Ketuntasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif

4	0%-20%	Tidak Efektif
---	--------	---------------

(Dimodifikasi Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460))

BAB V **HASIL PENELITIAN**

4.1 Penyajian Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Hasil penelitian ini merupakan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* pada materi Mengidentifikasi Struktur Teks Drama SMP kelas VIII. Proses pengembangan video pembelajaran ini dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berikut adalah deskripsi langkah-langkah yang dilakukan setiap tahap.

4.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan *analysis* merupakan tahap awal untuk dilakukan dalam mengembangkan video pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan diajarkan.

1 a. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini, peneliti menentukan kebutuhan. Peneliti memilih materi pelajaran, kemampuan ini, dan kompetensi dasar berdasarkan silabus Kurikulum 2013. Mereka juga membuat indikator yang sesuai. Peneliti menyesuaikannya dengan kurikulum 2013 SMP Negeri 2 Hiliduho. Materi yang dipilih untuk digunakan dalam pembuatan video pembelajaran sesuai dengan silabus. Di SMP Negeri 2 Hiliduho adalah materi mengidentifikasi Struktur Teks Drama. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini, peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang di butuhkan di SMP Negeri 2

Hiliduho sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah dan maupun di luar sekolah.

1
b. Melakukan Analisis Karakteristik

Untuk membuat video pendidikan yang sesuai dengan kemampuan akademik dan motivasi belajar siswa, maka perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran.

Analisis ini dilakukan di kelas VIII B SMP Negeri 2 Hiliduho. Pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar mereka dalam mengidentifikasi struktur teks drama yang dibaca atau ditonton masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk video pembelajaran dan menggunakan produk tersebut dalam proses pembelajaran Kelas VIII.

c. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih menyesuaikan adanya silabus di kelas VIII dengan KD 3.16 yaitu Mengidentifikasi teks drama berdasarkan struktur yang berbentuk naskah atau pentas. Analisis materi dalam video pembelajaran ini mencakup materi pokok, subbagian materi, dan seterusnya. Materi pokok termasuk pemahaman tentang drama, unsur dalam suatu pembangun drama dan struktur drama.

4.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

1
Pada langkah berikutnya, tahap desain, peneliti membuat, menyusun, dan mendesain video pembelajaran yang didasarkan pada teori-teori yang ada. Tahap desain ini meliputi:

a. Materi

Video pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan materi pilihan untuk menganalisis isi drama. Diharapkan siswa dapat menganalisis isi drama yang dibaca atau ditonton.

b. Strategi pembelajaran

Pada tahap ini, model pembelajaran Berbasis Discovery Learning digunakan. Guru harus berkomunikasi dengan baik dengan siswa mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif video pembelajaran bahasa Indonesia yang dibuat. Ini juga digunakan sebagai alat evaluasi untuk materi pelajaran yang telah dipelajari, yang disusun dengan cara yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

4.4.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan sumber daya, seperti gambar, video, dan audio terkait materi, serta melakukan rekaman video. Salah satu fitur *KineMaster* digunakan untuk mengembangkan gambar dan animasi untuk setiap scene. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

a. Tampilan awal video pembelajaran

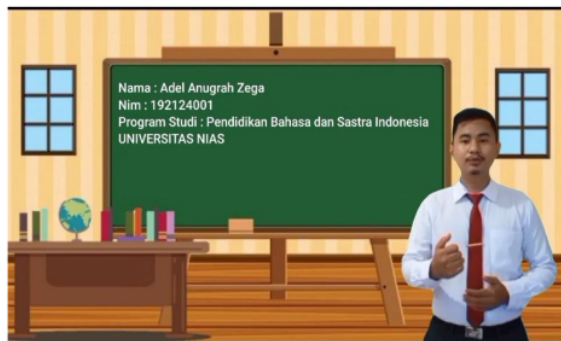
Pada tampilan awal video pembelajaran berisikan pembukaan video dengan tampilan logo Universitas Nias dibarengin dengan suara terlebih dahulu. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tampilan Awal Video Pembelajaran

b. Tampilan identitas peneliti

Pada *Scene* ini, ditampilkan profil peneliti, identitas peneliti, serta asal kampus Universitas Nias.



Gambar 3.2 Tampilan Profil Peneliti

c. Tampilan kegiatan apersepsi

Apersepsi diucapkan langsung oleh presenter video pembelajaran. Peneliti memulai dengan menyapa peserta didik, serta memberi semangat kepada peserta didik, serta mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dalam membuka pembelajaran.



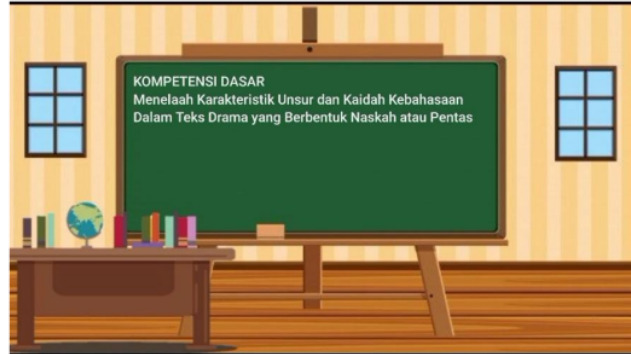
Gambar 3.3 Tampilan Berdoa



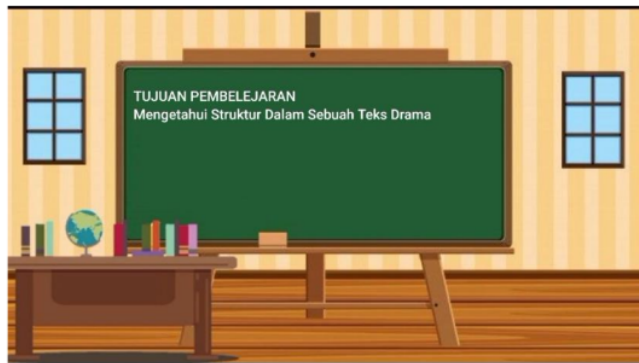
Gambar 3.4 Tampilan Apersepsi

d. Tampilan kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran dan Materi yang akan dibahas

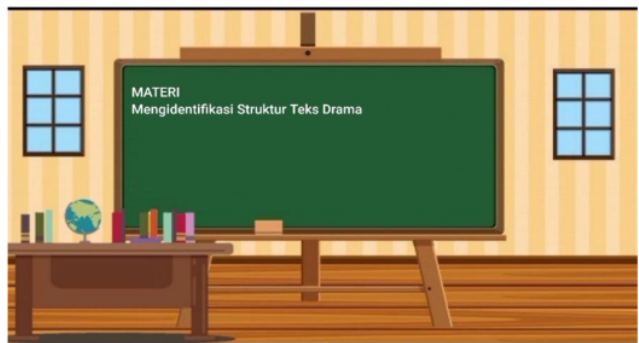
Pada tampilan video ini di tampilkan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran sekaligus judul materi yang akan dibahas dalam video pembelajaran.



Gambar 3.5 Tampilan Kompetensi Dasar



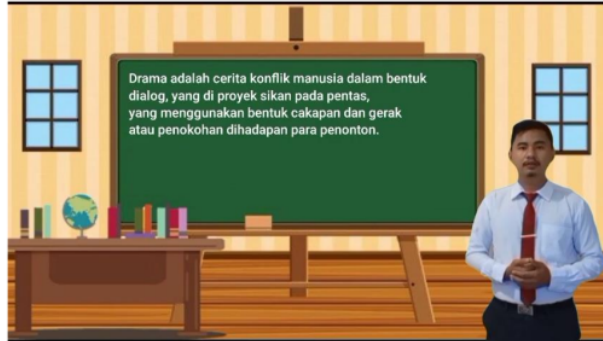
Gambar 3.6 Tampilan Tujuan Pembelajaran



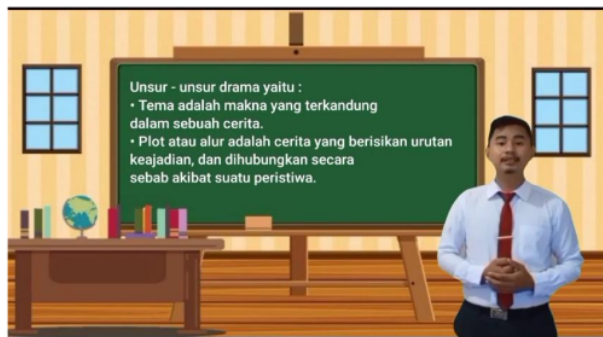
Gambar 3.7 Tampilan Materi yang dibahas

e. Tampilan isi Materi

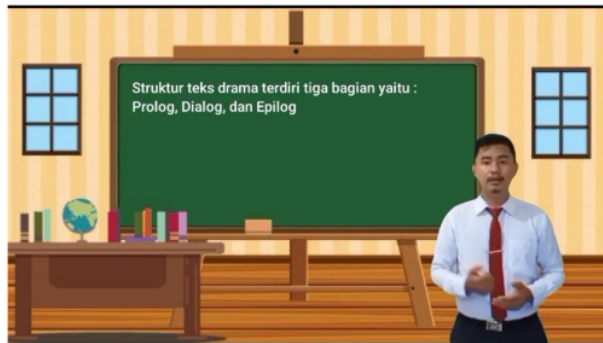
Pada tampilan video ini di muat tentang Materi yaitu Pengertian drama, unsur-unsur drama dan struktur drama.



Gambar 3.8 Tampilan Pengertian Drama

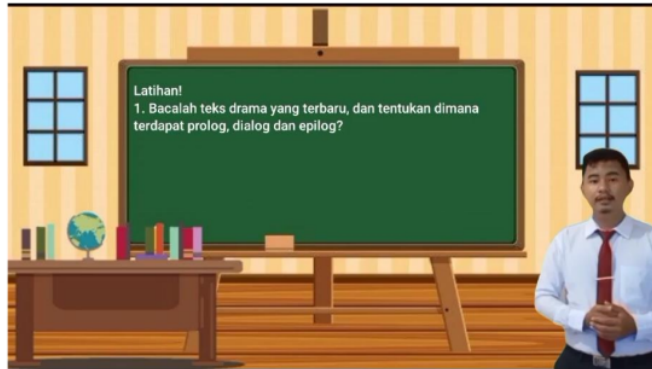


Gambar 3.9 Tampilan Unsur-unsur Drama



Gambar 3.10 Tampilan Struktur Teks Drama

f. Tampilan uji kompetensi



Gambar 3.11 Tampilan Soal Latihan

Pada tahap ini peneliti mendapatkan kritik, saran dan masukan untuk merevisi video pembelajaran yang telah dibuat yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk dengan melakukan revisi/validasi. Dalam penilaian ini yang dilaksanakan oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Hasil validasi tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Validasi ahli Materi

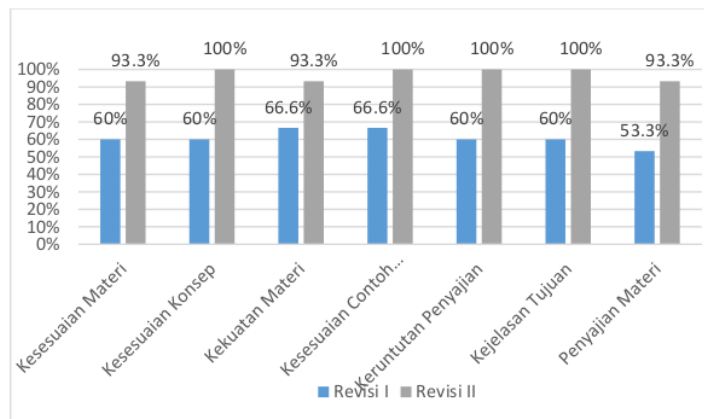
Validasi Bahasa dilakukan oleh 1 orang validator, dalam validasi ini dilaksanakan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri 7 indikator. Dalam validasi materi dilakukan validator sebanyak dua kali revisi produk.

Hasil dari validasi pada kesesuaian Materi dengan kompetensi Dasar: Revisi I 60% dan Revisi II 93,3%. Kesesuaian Konsep Materi dengan kegiatan pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Keakuratan Materi: Revisi I 66,6% dan Revisi II 93,3%. Kesesuaian contoh dengan uraian: Revisi I 66,6% dan Revisi II 100%. Keruntutan penyajian Materi: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Penyajian Materi memotivasi

peserta didik: Revisi I 53,3% dan Revisi II 93,3%. Hasil validasi Materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 61,25% dan revisi II dengan pencapaian 90 % dengan kriteria sangat layak.

Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen, yaitu menerapkan apersepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas. Dari hasil revisi validator di atas menunjukkan peningkatan skor dari setiap aspek penilaian. Berdasarkan tingkat pencapaian revisi akhir dari validator ahli isi dan materi, yaitu 90% kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery learning* dari segi isi dan Materi “sangat layak” untuk digunakan.

Hasil validasi setiap aspek oleh ahli Materi pada revisi I dan revisi II dalam bentuk grafik berikut:



Grafik 1 hasil angket penilaian kelayakan video pembelajaran oleh ahli Materi revisi I dan revisi II

Keterangan:

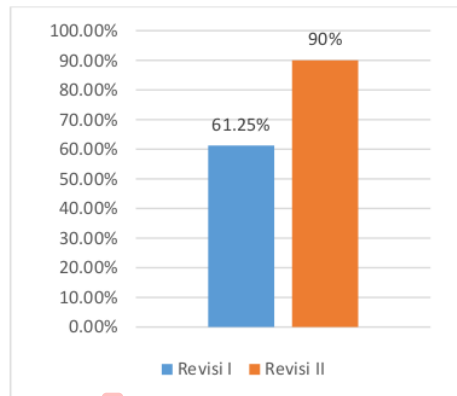
- 1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar: Revisi I 60% dan Revisi II 93,3%
- 2) Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%
- 3) Keakuratan materi: Revisi I 66,6% dan Revisi II 93,3%

- 4) Kesuaian contoh dengan uraian: Revisi I 66,6% dan Revisi II 100%
- 5) Keruntutan penyajian: Revisi I 60% dan Revisi II 100%
- 6) Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%
- 7) Penyajian materi memotivasi peserta didik: Revisi I 53,3% dan Revisi II 93,3%

Hasil validasi ahli materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 76,25% dan revisi II dengan pencapaian 97,5% dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 11 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi

NO	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	61,25%	Sangat layak	90%	Sangat layak



Grafik 2 presentase hasil revisi I dan revisi II

Keterangan:

Nilai Rata-rata: Revisi I dengan pencapaian 60,25%

Nilai Rata-rata: Revisi II dengan pencapaian 90%

- a) Revisi pertama

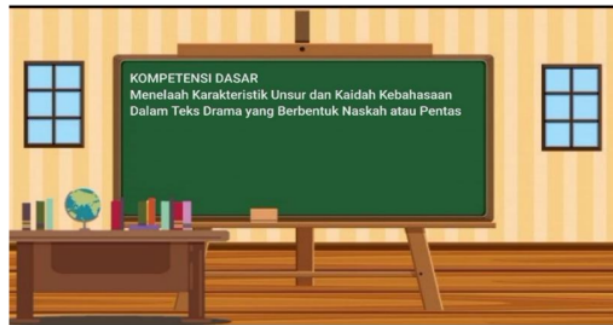
Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli isi dan materi, peneliti melakukan revisi. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 76,25% kategori layak. Revisi I diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli isi dan materi sebagai berikut:

1. Menerapkan kompetensi dasar
2. Menerapkan tujuan pembelajaran pada video pembelajaran

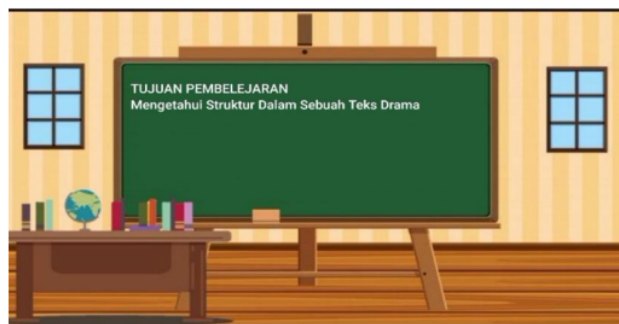
b) Revisi kedua

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli isi dan materi pada revisi I. Kemudian Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan pada revisi I oleh validator ahli isi dan Materi yang diikuti.

Berikut tampilan video pembelajaran sesudah revisi dapat disajikan pada gambar 3.2 dan 3.4.



Gambar 3.12 Revisi II ahli Materi



Gambar 3.13 Revisi II ahli Materi

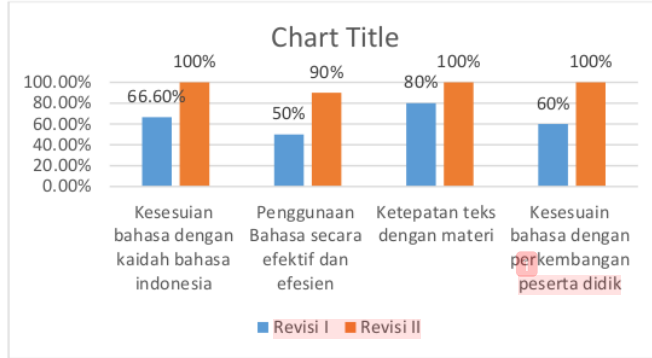
2) Validasi Bahasa

Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang telah dibuat. Video pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa sebanyak dua kali.

Hasil validasi pada kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia: Revisi I 66,6% dan Revisi II 100%. penggunaan bahasa secara efektif dan efisien: Revisi I 50% dan Revisi II 90%. Ketepatan teks dengan materi: Revisi I 80% dan Revisi II 100%. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Hasil validasi Materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 62,5% dan revisi II dengan pencapaian 97,5 % dengan kriteria sangat layak.

Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen yaitu penggunaan kata “nah, ok, kalian” dalam video pembelajaran tidak baku, maka itu harus dihapus, karena pada video pembelajaran peneliti sering mengulangi penggunaan kata tersebut. Saran dari validator Bahasa supaya kata tersebut diganti dengan penggunaan kata dan kalimat yang lebih baik dan tepat. Berdasarkan hal tersebut pada pengisian angket kelayakan Bahasa menghasilkan nilai dengan pencapaian 97,5% dengan kriteria “sangat layak”.

Hasil validasi setiap aspek oleh ahli bahasa pada revisi I sampai revisi II dalam bentuk grafik berikut:



Grafik 3 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran Tiap Indikator Oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

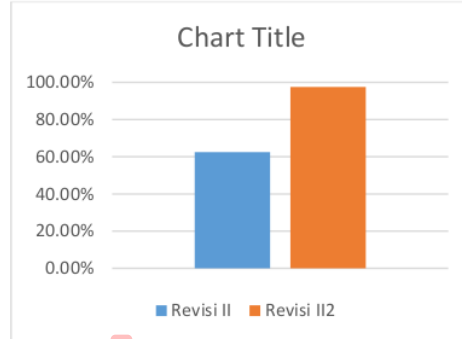
Keterangan:

- 1) kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia: Revisi I 66,6%% dan Revisi II 100%%
- 2) penggunaan bahasa secara efektif dan efisien: Revisi I 50% dan Revisi II 90%
- 3) Ketepatan teks dengan materi: Revisi I 80% dan Revisi II 100%
- 4) kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik: Revisi I 60% dan Revisi II 100%

Hasil validasi ahli bahasa pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 62,5% dan revisi II dengan pencapaian 97,5% dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 12 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Bahasa

NO	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
I	62,5%	Sangat layak	97,5%	Sangat layak



Grafik 4 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

Keterangan:

Nilai Rata-rata: Revisi I dengan pencapaian 62,5%

Nilai Rata-rata: Revisi II dengan pencapaian 97,5%

a) Revisi pertama

Hasil revisi pertama memperoleh tingkat pencapaian 62,5% kualifikasi layak. Revisi I diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan dari ahli bahasa sebagai berikut:

1. Pengguna kata “Nah, Ok, Kalian” yang perlu di hapus pada penjelasan dalam video disampaikan bentuk lisan dengan mengganti kata-kata yang lebih baik dan tepat.

b) Revisi kedua

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli bahasa pada revisi I. Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari ahli validasi yang menghasilkan tingkat pencapaian 97,5% kategori sangat layak, revisi II merupakan revisi terakhir dengan hasil angket yang memuaskan tanpa kritikan pada lembar angket.

3) Validasi desain

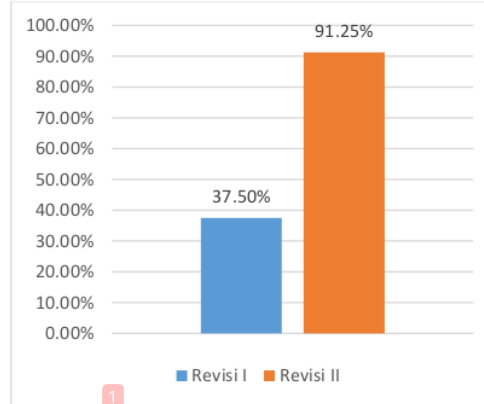
1 Hasil angket validasi media, serta rekomendasi dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembelajaran yang telah dibuat, membentuk penilaian ahli media. Ahli media merevisi video pembelajaran sebanyak dua kali. Revisi I menghasilkan tingkat pencapaian 37,5%, sedangkan Revisi II menghasilkan tingkat pencapaian 91,255% kualifikasi sangat layak.

Pada revisi I dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen yaitu peneliti yang menjelaskan dalam video posisi berdirinya diganti, diupayakan di sesuaikan disamping agar tidak terlihat besar di dalam video. Penampilan peneliti yang menyampaikan materi agar diperbaiki sehingga terlihat rapi dan sopan. Profil peneliti ditampilkan pada awal video pembelajaran. Saran dari validator desain telah dilaksanakan, peneliti berupaya memperbaiki video pembelajaran tersebut, sehingga pada revisi II video pembelajaran yang di periksa sebelumnya sudah sesuai yang diharapkan. Pada pengisian pengisian angket kelayakan pada desain mencapai nilai 91,25%% “sangat layak”.

1 Hasil validasi ahli desain pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 37,5% dan revisi II dengan pencapaian 91,25% dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 13 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Desain

NO	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	37,5%	Cukup baik	91,25%	Sangat layak



Grafik 5 Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Desain

Keterangan:

Nilai Rata-rata: Revisi I dengan pencapaian 37,5%

Nilai Rata-rata: Revisi II dengan pencapaian 91,25%

a) Revisi pertama

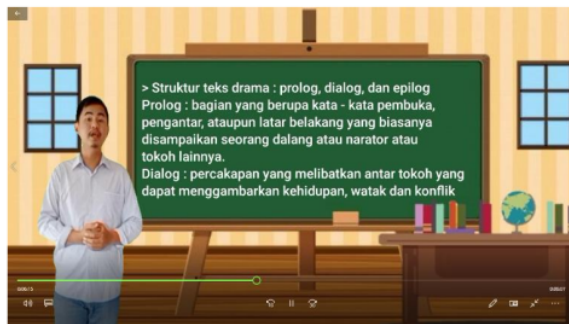
Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli desain, maka peneliti melakukan revisi. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian kualifikasi cukup baik. Diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli bahasa sebagai berikut:

1. Peneliti yang menjelaskan dalam video posisi berdirinya diganti, diupayakan di sesuaikan disamping agar tidak terlihat besar di dalam video.
2. Penampilan peneliti yang menyampaikan materi agar diperbaiki sehingga terlihat rapi dan sopan.
3. Pada tampilan video diupayakan diberi identitas peneliti

Adapun tampilan video pembelajaran sebelum revisi dapat disajikan pada gambar berikut.



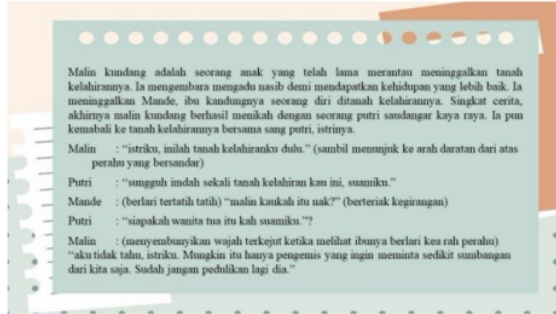
Gambar 3.14 produk pada revisi I ahli desain



Gambar 3.15 produk pada revisi I ahli desain



Gambar 3.16 produk pada revisi I ahli desain



Gambar 3.17 produk pada revisi I ahli desain

b) Revisi kedua

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli desain pada revisi I, kemudian peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari ahli validasi sehingga menghasilkan tingkat pencapaian 91,25% kategori sangat layak, revisi II merupakan revisi terakhir dengan hasil angket yang memuaskan tanpa kritikan pada lembar angket.

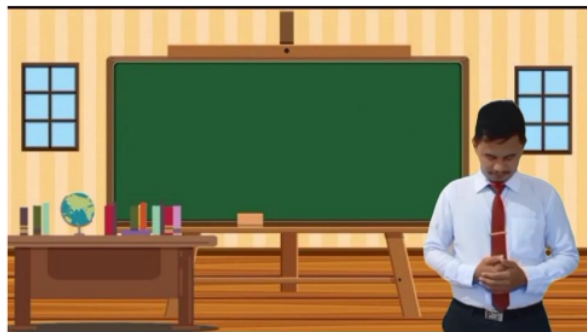
Berikut tampilan video pembelajaran setelah revisi dapat disajikan pada gambar berikut:



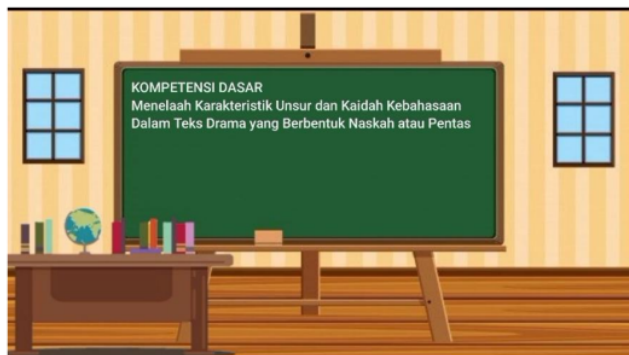
Gambar 3.18 produk pada revisi II ahli desain



Gambar 3.19 produk pada revisi II ahli desain



Gambar 3.20 produk pada revisi II ahli desain



Gambar 3.21 produk pada revisi II ahli desain

4.4.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba produk dilakukan secara individu dan di lapangan untuk menguji validitas dan kepraktisan produk.

- a. Dalam Uji coba produk kelompok, terdiri dari 8 orang peserta didik yang di ambil dari kelas VIII A SMP Negeri 2 Hiliduho. Pencapaian uji coba kelompok 93,80% dengan kriteria sangat praktis.
- b. Dalam Uji coba lapangan, dilaksanakan terdiri dengan jumlah 27 siswa-siswi kelas VIII B SMP Negeri 2 Hiliduho. Maksud dari uji coba produk ini untuk diketahui kevalidan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan Pencapaian uji coba lapangan 92,66% dengan kriteria sangat praktis.

Tidak ada evaluasi akhir yang diperlukan karena hasil uji perorangan dan lapangan menunjukkan bahwa siswa memahami konsep pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik. Hasil angket respon peserta didik uji coba perorangan (dapat dilihat pada lampiran 17) dan hasil respon peserta didik uji coba lapangan (dapat di lihat pada lampiran 20)

4.4.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi keefektifan terhadap video pembelajaran yang telah digunakan dengan mengisi angket respon peserta didik, serta hasil belajar peserta didik.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian dan pengembangan ini adalah agar mengetahui respon siswa, kelayakan, kepraktisan dan efektivitas video pembelajaran untuk peserta didik di SMP kelas VIII, pencapaian tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebagai berikut:

4.2.1 Desain Uji Coba

a. Uji Coba Kelompok

Respon peserta didik pada uji perorangan dilaksanakan di sekolah SMP Negeri Hiliduho, di kelas VIII (Shift A) dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang peserta didik. Untuk respon peserta didik mencakup pada indikator kejelasan alur pembelajaran, kemudahan memahami materi, relevansi contoh dan latihan soal terhadap materi, kemanfaatan video pembelajaran, kemenarikan video pembelajaran, memotivasi untuk belajar mandiri, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan tampilan dan warna, keterbacaan teks, kualitas suara, dan kemudahan pengguna. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok (dapat dilihat pada lampiran) dapat terlihat bahwa video pembelajaran sudah praktis dan bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata skor perolehan sebesar 93,1% kategori sangat praktis.

Kepraktisan video pembelajaran dapat di ketahui dari angket respon siswa. Data respon peserta didik pada uji coba kelompok di lihat pada tabel berikut:

Tabel 14 Respon Peserta Didik Uji Kelompok

NO	Responden	Skor	%Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Solva Nia Laoli	96	91,42	Sangat praktis
2	Sudirman Telaumbanua	98	93,33	Sangat praktis
3	Arifman Telaumbanua	98	93,33	Sangat praktis
4	Mei Anjellina Zendrato	100	95,32	Sangat praktis
5	Jerlina Telaumbanua	95	90,47	Sangat praktis
6	Nataniel Telaumbanua	99	94,28	Sangat praktis
Rata-rata		93,1%		

Kriteria kepraktisan	Sangat praktis
-----------------------------	----------------

b. Uji Coba Lapangan

Adapun respon peserta didik pada uji coba lapangan dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 2 Hiliduho, di kelas VIII (Shift B) dengan jumlah siswa 27 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator kejelasan alur pembelajaran, kemudahan memahami materi, relevansi contoh dan latihan soal terhadap materi, kemanfaatan video pembelajaran, kemenarikan video pembelajaran, memotivasi untuk belajar mandiri, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan tampilan dan warna, keterbacaan teks, kualitas suara, dan kemudahan pengguna. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan (dapat dilihat pada lampiran 20) dapat ditunjukkan bahwa video pembelajaran sudah praktis dan bisa dipergunakan untuk proses pembelajaran, rata-rata skor pemerolehan sebesar 92,66% kategori sangat praktis. Kepraktisan dilakukan untuk menguji tingkat kemudahan siswa menggunakan video pembelajaran tersebut.

Data respon peserta didik pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15 Respon Peserta Didik Uji Lapangan

NO	Responden	Skor	%Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Anselmus Kemurnian Laoli	96	91,42	Sangat praktis
2	Anggun Puspita Sari Laoli	98	93,33	Sangat praktis
3	Aldo Tri Kristian Tel	99	94,28	Sangat praktis
4	Berkat Pranatal Laoli	98	93,33	Sangat praktis

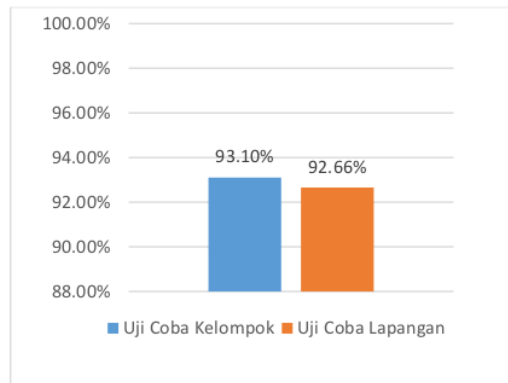
5	Bless Putri Telaumbanua	99	94,28	Sangat praktis
6	Clara Dewista Natal Tel	105	100	Sangat praktis
7	Claresta Natalia Laoli	103	98,09	Sangat praktis
8	Dedy Rahmat Jaya Laoli	92	87,61	Sangat praktis
9	Elsa Klisman Gea	97	92,38	Sangat praktis
10	Febriwan Syah Tel	101	96,19	Sangat praktis
11	Hengki Kurniawan Zebua	98	93,33	Sangat praktis
12	Herlianto Zendrato	101	96,19	Sangat praktis
13	Hesti Rahmadani Laoli	95	90,47	Sangat praktis
14	Indah Suriani Mendrofa	96	91,42	Sangat praktis
15	Jernih Telaumbanua	96	91,42	Sangat praktis
16	Jesni Ariani Mendrofa	94	89,52	Sangat praktis
17	Laurensia Putri Indah Yanti Laoli	102	97,14	Sangat praktis
18	Lenni Riang Zendrato	93	88,57	Sangat praktis
19	Nopinus Mendrofa	98	93,33	Sangat praktis
20	Ningsih Putri Laoli	97	92,38	Sangat praktis
21	Novi Dwi Melisa Tel	100	95,23	Sangat praktis
22	Olivia Hentri Laoli	94	89,52	Sangat praktis
23	Rahmat Staniel Laoli	101	96,19	Sangat praktis
24	Sabar Setiawan Laoli	95	90,47	Sangat praktis
25	Trisna Alfiat Telaumbanua	97	92,38	Sangat praktis

26	Winda Sri Ulina Tel	90	85,71	Sangat praktis
27	Yustina Itaria Lahagu	92	87,61	Sangat praktis
Rata-rata		92,66%		
Kriteria kepraktisan				Sangat praktis

Berdasarkan dari hasil uji coba produk video pembelajaran, dapat diperoleh hasil evaluasi angket respons siswa dengan kategori “sangat praktis”. Berikut dibawah kejelasan penilaian angket respon peserta didik dapat di lihat dengan tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 16
Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Kelompok, dan Lapangan

NO	Uji Coba Kelompok		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	93,1%	Sangat Praktis	92,66%	Sangat Praktis



Grafik 6 Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Kelompok, dan Lapangan

Keterangan:

Nilai Rata-rata: Uji Kelompok dengan Pencapaian 93,1%

Nilai Rata-rata: Uji Lapangan dengan Pencapaian 92,66%

4.2.2 Efektifitas Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning*

Uji efektifitas dilakukan dengan menilai hasil belajar. Dengan menggunakan berupa contoh teks dan ditentukan jawaban, ini lakukan setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Uji efektifitas dilaksanakan untuk diketahui ke efektifan video pembelajaran berbasis *Discovery Learning* melalui hasil belajar siswa. Perbedaan antara uji kepraktisan dan keefektifan adalah, kepraktisan merupakan uji coba seberapa tingkat kemudahan bagi pengguna khususnya siswa dalam penggunaan video pembelajaran tersebut. sedangkan uji efektifitas merupakan uji coba seberapa tingkat kecocokan video pembelajaran tersebut untuk siswa.

a. Uji Coba Kelompok

Tabel 17 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Perorangan

No	Uji Coba Perorangan	KKM	Nilai	Keterangan
1	Solva Nia Laoli	67	100	Tuntas
2	Sudirman Telaumbanua	67	100	Tuntas
3	Arifman Telaumbanua	67	90	Tuntas
4	Mei Anjellina Zendrato	67	80	Tuntas
5	Jerlina Telaumbanua	67	80	Tuntas
6	Nataniel Telaumbanua	67	90	Tuntas

(Dapat dilihat pada lampiran)

b. Uji Lapangan

Tabel 18 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Lapangan

No	Uji Coba Perorangan	KKM	Nilai	Keterangan
----	---------------------	-----	-------	------------

1	Anselmus Kemurnian Laoli	67	100	Tuntas
2	Anggun Puspita Sari Laoli	67	90	Tuntas
3	Aldo Tri Kristian Tel	67	100	Tuntas
4	Berkat Pranatal Laoli	67	80	Tuntas
5	Bless Putri Telaumbanua	67	100	Tuntas
6	Clara Dewista Natal Tel	67	80	Tuntas
7	Claresta Natalia Laoli	67	70	Tuntas
8	Dedy Rahmat Jaya Laoli	67	60	Tidak Tuntas
9	Elsa Klisman Gea	67	70	Tuntas
10	Febriwan Syah Tel	67	80	Tuntas
11	Hengki Kurniawan Zebua	67	80	Tuntas
12	Herlianto Zandrato	67	90	Tuntas
13	Hesti Rahmadani Laoli	67	60	Tidak Tuntas
14	Indah Suriani Mendrofa	67	90	Tuntas
15	Jernih Telaumbanua	67	90	Tuntas
16	Jesni Ariani Mendrofa	67	80	Tuntas
17	Laurensia Putri Indah Yanti Laoli	67	70	Tuntas
18	Lenni Riang Zandrato	67	90	Tuntas
19	Nopinus Mendrofa	67	80	Tuntas
20	Ningsih Putri Laoli	67	90	Tuntas
21	Novi Dwi Melisa Tel	67	90	Tuntas
22	Olivia Hentri Laoli	67	90	Tuntas

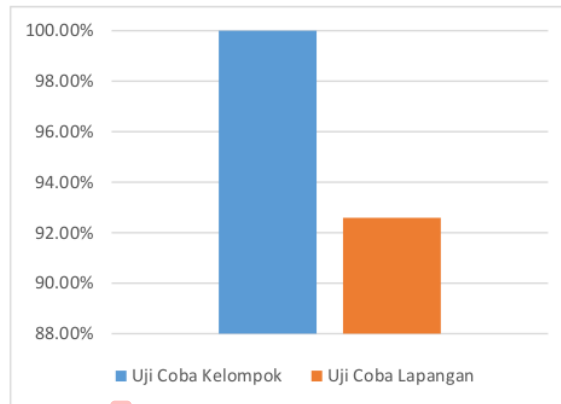
23	Rahmat Staniel Laoli	67	100	Tuntas
24	Sabar Setiawan Laoli	67	90	Tuntas
25	Trisna Alfiat Telaumbanua	67	100	Tuntas
26	Winda Sri Ulina Tel	67	80	Tuntas
27	Yustina Itaria Lahagu	67	90	Tuntas

Tabel 19 Presentase Ketuntasan Belajar pada Uji Coba Kelompok, dan Lapangan

NO	Uji Coba Kelompok		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	100%	Sangat efektif	92,59%	Sangat efektif

(Dapat dilihat pada lampiran)

Hasil efektifitas video pembelajaran pada uji coba kelompok dan uji coba lapangan dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 7 Presentase Kefektifan Uji Coba Produk Kelompok, dan Uji Lapangan

Keterangan:

Nilai Rata-rata: Uji Kelompok dengan Pencapaian 100%

Nilai Rata-rata: Uji Lapangan dengan Pencapaian 92,59%

4.3 Teknis Analisis Data

4.3.1 Kelayakan Video Pembelajaran

Pengembangan produk awal yang dilanjutkan untuk divalidasi, kemudian dikatakan praktis jika para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dinilai oleh beberapa para ahli yang berpengalaman untuk menilai produk yaitu video pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibuat oleh peneliti dan bentuk saran-saran yang disampaikan oleh validator diperbaiki video pembelajaran dengan Materi struktur teks drama.

4.3.2 Kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning*

Kepraktisan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik, dilakukan dalam dua tahap yaitu uji perorangan dan uji lapangan. Uji kelompok diikuti oleh 6 orang peserta didik, angket respon diisi oleh peserta didik setelah peneliti mengajar dengan menggunakan video pembelajaran, hasil dari angket respon peserta didik memperoleh skor perolehan 586% skor maksimum 630% dengan tingkat pencapaian 93,1% kategori sangat praktis. Setelah uji kelompok selesai, dilanjutkan pada uji lapangan, dilaksanakan di SMP Negeri 2 Hiliduho yang diikuti oleh satu kelas VIII (Shift B) berjumlah 27 peserta didik. Hasil dari angket tersebut memperoleh skor 92,66% kategori sangat praktis.

Video pembelajaran bahasa Indonesia dinyatakan praktis apabila tingkat pencapaian 75-90% kategori baik dan hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada setiap uji kepraktisan, maka sesuai dengan uji kepraktisan lapangan memperoleh tingkat pencapaian 92,66% kategori sangat praktis disimpulkan bahwa video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* sangat praktis untuk digunakan.

4.3.3 Efektifitas Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning*

Keefektifitas Video Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa *essay* teks berjumlah satu butir soal. Uji efektifitas dilakukan setelah implementasi video pembelajaran bahasa Indonesia pada satu kelas, peneliti membagikan tes hasil belajar. Tes belajar siswa dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik ≥ 67 yaitu tuntas KKM, dari lembar kerja peserta didik diperoleh 25 peserta didik tuntas KKM dari 27 peserta didik.

video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal memenuhi ketuntasan klasikal (KK), yaitu minimal 67%. Berdasarkan perhitungan ketuntasan klasikal (KK) pada tabel 22, memperoleh nilai KK 92,59% kategori sangat efektif. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran bahasa Indonesia efektif untuk digunakan.

Dari hasil penelitian di atas, Penilaian ahli materi mencapai 90% ahli Bahasa mencapai 97,5%, ahli desain mencapai 91,25%. Hasil uji coba kelompok menunjukkan angket respons peserta didik memperoleh skor 93,1%, sedangkan uji lapangan menunjukkan skor 92,66 %. Penilaian hasil belajar peserta didik menunjukkan presentase ketuntasan klasikal 100% pada uji coba kelompok dan uji coba lapangan 92,59% Video pembelajaran dikatakan valid jika target pencapaian mencapai nilai valid = 3,5 – 5,0 = (Putri dan Suryati, 2019:113). Video pembelajaran bahasa Indonesia dinyatakan praktis apabila tingkat pencapaian 75- 90% kategori baik (Usfiyana, 2019:65). Sedangkan video pembelajaran dinyatakan efektif apabila memenuhi ketuntasan klasikal (KK), yaitu minimal 67% (Arikunto dalam Rizky, dkk 2019:460). Berdasarkan pendapat ahli dan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran bahasa indonesia berbasis *Discovery Learning* pada materi mengidentifikasi struktur teks drama dinyatakan valid (layak), praktis, dan efektif untuk digunakan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menurut hasil pengolahan data peneliti tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* pada Mengidentifikasi Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduhu”, maka peneliti menyimpulkan:

- 1) Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* pada Mengidentifikasi Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduhu dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap utama yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif serta layak digunakan.
- 2) Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* pada Mengidentifikasi Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduhu telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validitas materi (isi)

sebesar 90% validitas bahasa sebesar 97,5% dan validitas media (desain) sebesar 91,25%.

- 3) Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* pada Mengidentifikasi Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar uji coba kelompok mencapai 93,80% dan uji coba lapangan mencapai 92,66%.
- 4) Penelitian terdahulu Asori Waruwu, 2021 dengan judul skripsi “Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Meaningful Instructional* (MID) Pada Materi Menganalisis isi drama kelas XI SMA Negeri 1 Gido. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 97,5%, validitas Bahasa sebesar 92,5% dan validitas media (desain) sebesar 97,6%. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar 96,8% dan uji coba dilapangan mencapai 93,43%. Serta mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,8% dengan kategori sangat baik. Sedangkan penelitian Erli susanti Telaumbanua, 2021 dengan judul skripsi “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII”. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 4,91, validitas bahasa sebesar 5 dan validitas media (desain) sebesar 4,75. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar 94,96% dan dengan hasil angket respon guru sebesar 93,41%. Serta mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik.
- 5) Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* pada Mengidentifikasi Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho mendapatkan kelayakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92,59% dengan kategori sangat efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, berikut beberapa saran dari peneliti:

- 1) Seorang guru jangan hanya berpedoman pada media buku dan power point, tetapi harus menciptakan sesuatu media yang lebih menarik, salah satunya adalah membuat video pembelajaran.
- 2) Peserta didik harus memiliki banyak pedoman dalam belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, termasuk memanfaatkan video interaktif yang dibuat oleh guru. Karena video pembelajaran bisa digunakan kapan saja.
- 3) Dorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif dan menggunakan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.

Adel Anugrah Zega

ORIGINALITY REPORT

27%
SIMILARITY INDEX

28%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

10%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 jurnal.dharmawangsa.ac.id 8%
Internet Source

2 journal.ipts.ac.id 3%
Internet Source

3 journal.ikipgunungsitoli.ac.id 2%
Internet Source

4 mediapembelajarankelompok2.blogspot.com 2%
Internet Source

5 ummaspul.e-journal.id 2%
Internet Source

6 core.ac.uk 2%
Internet Source

7 www.researchgate.net 1%
Internet Source

8 repository.unpas.ac.id 1%
Internet Source

9 prosiding.iahntp.ac.id 1%
Internet Source

10	jurnal.um-palembang.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.ugj.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.unj.ac.id Internet Source	1 %
13	www.brainacademy.id Internet Source	1 %
14	media.neliti.com Internet Source	1 %
15	journal.uwks.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.formosapublisher.org Internet Source	1 %
17	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Adel Anugrah Zega

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81
