

---

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SEKOLAH  
*BORDING SCHOOL* KELAS XI SMA TAHFIZD ASYSYADZILI  
PAKIS MALANG**

Marwani<sup>1</sup>, Noer Rohmah<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah IBNU SINA, Malang<sup>1,2</sup>  
[animarwani1@gmail.com](mailto:animarwani1@gmail.com)<sup>1</sup>, [noerzainal77@gmail.com](mailto:noerzainal77@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bermula dari rendahnya minat belajar siswa terhadap kegiatan belajar di kelas XI Bahasa SMA Tahfiz Asysyadzili Pakis Malang. Sebagai sekolah *boarding school* waktu kegiatan pelajaran umum sangat singkat. Tujuan penelitian ini untuk pengembangan video pembelajaran di SMA tersebut, Masalah yang dikaji yaitu untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa terhadap video pembelajaran. Pengembangan ini menggunakan teori model *ADDIE* (*analizy, desain, development, implemetsn, evaluastion*). Hasil penelitian yaitu perolehan analisis kebutuhan siswa terhadap video pembelajaran rata-rata 3,80 "Baik" persentase 80%. Analisis karakteristik minat belajar siswa rata-rata 3,50 "Baik" 68% dari 20 siswa yang diuji. Jadi dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat membutuhkan video pembelajaran sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Pembelajaran, Sekolah *Bording School*, Siswa SMA.

**ABSTRACT**

*This research stems from the low interest in learning of students towards learning activities in class XI Language SMA Tahfiz Asysyadzili Pakis Malang. as a boarding school, the time for general learning activities is very short. The purpose of this research is to develop learning videos in the high school. The problem studied is to find out the results of the analysis of student needs and characteristics of learning videos. This development uses the ADDIE model theory (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results of the study were the acquisition of an analysis of student needs for learning videos an average of 3.80 "Good" the percentage of 80%. analysis of the characteristics of student interest in learning an average of 3.50 "Good" 68% of the 20 students tested. So from these results it can be concluded that students really need learning videos as alternative media in learning activities in class.*

**Keywords:** *Development, Learning Video, Boarding School, High School Students.*

---

## **A. PENDAHULUAN**

SMA Tahfizd Asy Syadzili merupakan sekolah bording scholl atau disebut sekolah yang menginap, berbasis pesantren. Maka pengembangan ini perlu dilakukan guna untuk penyesuaian dengan keadaan siswa yang notabennya siswa SMA Tahfizd Asy Syadzili secara keseluruhan adalah anak santri, di mana mereka mempunyai keterbatasan waktu belajar di sekolah. Hal tersebut dikarenakan padat kegiatan di pondok pesantren. Selain itu sarana pembelajaran di sekolah mereka juga masih sangat terbatas, ini disebabkan sekolah mereka masih dalam pengembangan infastruktur.

Berdasarkan pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh peneliti selama ini penggunaan video pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas dinilai sangat tepat, selain dapat memaksimalkan penyampaian materi dalam waktu yang sudah ditentukan lembaga. Peneliti mencoba merancang (desing) video pembelajaran dengan meresume materi pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk video dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang memuat lima langkah pengembangan, yakni; Analisis (Analyze), Rancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation) Sugiyono, (2017:39).

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2014) Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan melalui media vidio.

Dengan demikian penggunaan video pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas dinilai sangat baik. Terlebih apabila video tersebut benar-benar mampu merangsang

kompetensi yang terdapat pada masing-masing pribadi siswa sehingga dapat meningkatkan mutu atau kualitas siswa tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui analisis kebutuhan dan karakter media video yang dibutuhkan oleh siswa di SMA Tahfiz Asyadzili Pakis Malang.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini *risearc and development (R&D)* dengan menggunakan teori model ADDIE Analisis (Analyze), Rancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation) Batubara (dalam Branch, 2009). Teknik analisis data dengan menggunakan angket. Dan beriku tahap pengambilan data sebagai berikut;

### **1. Tahap analisis Kebutuhan (Analizys)**

Tahap yang pertama yang mendasari tahap-tahap lain dalam model ADDIE. Pada tahap ini pengajar mengumpulkan informasi yang terkait dengan penyebab masalah belajar siswa dan jenis media paling tepat untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Ada tiga aspek dalam mengembangkan media pembelajaran, pertama karakteristik yaitu media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Pada karakteristik pengguna baik individu/kelompok ada beberapa hal yang harus dianalisis mulai dari perkembangan kognitif, ciri media yang diminati, gaya belajar seperti membuat peta konsep, merancang flow chart (diagram/alur) untuk memberikan arah yang jelas pada produk yang akan dikembangkan, daya akses, dan tingkat kemampuan pengguna dalam menggunakan media yang akan dikembangkan.

Daya dukung institusi terhadap pengguna media pembelajaran, yaitu berkaitan dengan kebijakan negara dan lembaga sekolah terkait dengan penggunaan media tersebut, dan jenis media yang potensial untuk mendukung kegiatan pembelajaran, berkaitan dengan media guru perlu menganalisis dan memilih media yang sesuai dengan hal pembelajaran yang dibahas, dan tepat untuk dipergunakan berdasarkan keadaan siswanya, Batubara (2016:277).

### **2. Tahap perancang (*Design*)**

Tahap penulisan ide kedalam perumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Bentuk rumusan media bervariasi, tergantung media apa yang hendak dikembangkan. Misalnya, rumusan rancangan media video dapat dibuat dalam bentuk skrip skenario, rumusan membuat cerpen bisa dirancang dalam bentuk peta pikiran (*mind mapping*), (Kosasih, 2016). Dan rancangan rumusan multi media interaktif dapat dibuat dalam bentuk diagram alur (*flowchart*) dan (*mind mapping*) (peta pikiran), Manfaat merumuskan rancangan media yaitu untuk mengarahkan pengembangan media video supaya runtun hingga menghasilkan sebuah produk media pembelajaran, Batubara (2020:279).

*Design (flowchart) Media Video Pembelajaran*

### **3. Tahap pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan meliputi tahap produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, harus memproduksi media secara lengkap. Pengembangan media pembelajaran juga perlu mengembangkan sebuah instrumen guna mengetahui kualitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Butir instrumen penilaian tersebut dapat dikembangkan berdasarkan teori-teori yang menjelaskan kriteria ideal media pembelajaran. Misalnya, media poster dapat dinilai dari aspek unsur-unsur medianya, teks, dan daya tariknya. Kalau pada video bisa dinilai melalui aspek audio gambar, bahasa yang digunakan, kebenaran materi, dan struktur penyajian materi, Batubara (2016:281).

### **4. Tahap Penerapan (*Implement*)**

Tahap ini merupakan tahap percobaan media video yang telah dibuatkan pada subjek dan lingkungan belajarnya. Tahap uji coba ini bisa dilakukan setelah media video proses penilaian kelayakan selesai.

### **5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)**

Tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis respon pengguna terhadap media video pembelajaran yang digunakan dan pengaruh media video tersebut. Keduanya dapat dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil Penelitian Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa**

Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa penting dilakukan pada pengembangan ini guna untuk mengetahui keperluan-keperluan siswa, keinginan, usia siswa dan sikap/kebiasaan siswa. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengumpulkan informasi dan data-data yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi dari berbagai sumber, menyebarkan angket/kuesioner pada siswa dan berguna untuk memberi informasi/masukan dalam pengembangan video pembelajaran. Sebelum instrumen berupa angket analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, instrumen tersebut divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dan validitasnya, untuk selanjutnya bisa digunakan dalam pengambilan data.

Berikut ini penjabaran tentang hasil tahapan penelitian dan pengumpulan informasi/data melalui, dan angket/kuesioner siswa. Analisa kebutuhan siswa ditujukan untuk melihat kondisi pembelajaran teks cerpen di kelas dan menentukan kebutuhan terhadap media yang diperlukan siswa. Angket kebutuhan dibagikan kepada 20 siswa kelas XI SMA Tahfird Asy Syadzili Pakis Malang. Pernyataan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa ini mengenai 3 aspek yaitu, 1) Kondisi pembelajaran yang diharapkan, 2) Kebutuhan video pembelajaran, dan 3) Penampilan video pembelajaran yang menari. Ketiga aspek tersebut diuraikan dalam satu angket dengan 11 pernyataan pada komponen pembelajaran, media dan materi, 5 indikator pada karakteristik identifikasi siswa, dan 8 motivasi belajar Bahasa Indonesia.

**Tabel 01 Penyekoran Analisis Kebutuhan dan Karekteristik Siswa**

No	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen	1	1
2	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran pendukung pada materi	1	2
3	Pemahaman siswa terhadap pembelajaran teks cerpen yang terpusat pada siswa	1	3
4	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan	1	4

5	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran untuk pelatihan siswa secara mandiri dan menyenangkan	1	5
6	Pemahaman siswa dalam mengukur kemampuan	1	6
7	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi	1	7
8	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran berjenis Video pembelajaran	1	8

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa ada kebutuhan dan karekteristik siswa mengenai pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan video pembelajaran. Analisis ini terdapat di dalam hasil penilaian yang diberikan oleh validator dalam mengukur kebutuhan siswa, terhadap 8 butir yang telah ditawarkan kepada validator kepada siswa.

Penilaian di atas sebagai ketentuan yang dilakukan oleh validator untuk ditawarkan kepada kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan penilaian atas kebutuhan dan karekteristik siswa dalam pelajaran menulis cerpen dengan menggunakan video. Berikut ini instrumen penilaian yang bisa dilakukan oleh penelitia sebagai berikut;

**Tabel 02 Penyekoran Rata-Rata Analisis Kebutuhan Siswa pada Pembelajaran, Media, dan Materi**

NO	Pemebelajaran	$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$	X	%
1	Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat sulit	45	3,75	67,50
2	Siswa menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah, namun perlu dikembangkan dengan menggunakan media lain yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan milenial.	44	3,66	66,00
3	Siswa menggunakan buku/sumber belajar lain diluar buku teks pembelajaran, misal seperti mencari	42	3,55	63,00

	sumber materi diinternet yang sesuai dengan materi			
4	Siswa suka media pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan gabungan media, yaitu media cetak dengan elektronik (video) dalam kegiatan pembelajaran	44	3,66	67,50
<b>Media</b>				
5	Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan <i>update</i> sehingga bisa menyesuaikan dengan kurikulum terbaru dan kebutuhan yang dituntut mampu belajar mandiri.	41	3,41	61,38
6	Di sini kami membutuh media video pembelajaran yang terkoneksi kesebuah link diinternet sehingga kami bisa mengakses di manapun kami berada. Karena sekolah kami bersifat <i>boarding school</i> dan terbatas menggunakan media elektro.	46	3,80	6,84
7	Pembelajaran teks cerpen akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media yang fariatif (elektronik&cetak) seperti video pembelajaran yang berisi komplik materi mengenai penulisan cerpen.	45	3,75	67,50
8	Media berbasis multimedia seperti video, ilustrasi ataupun gambar yang menarik, sangat membantu tingkat pemahaman saya pada materi yang disampaikan.	42	3,50	63,00
9	Media pembelajaran sebaiknya tidak terbatas oleh ruang dan waktu, bisa terhubung dengan internet sehingga kami selaku siswa juga santri dapat mengakses materi ketika kami diluar lembaga pondok pesantren, misalnya seperti video pembelajaran yang di unggah dalam <i>link you tube</i> sekolah kami.	43	3,58	64,44
<b>Materi</b>				

10	Media pembelajaran sebaiknya berbasis teknologi digital	42	3,50	63,00
11	Pemahaman trhadap pembelajaran dan media yang digunakan dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia	35	2,90	52,20
	X=	<b>35</b>	<b>2,90</b>	<b>52,20</b>

Pada penilaian pernyataan dalam pembelajaran teradapat beberapa skor keseluruhan siswa bahwa skor rata-rata didapat secara signifikan baik yaitu, berdasarkan data tabel di atas, skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 3,55 atau 63,0% dengan kategori “baik.” Aspek yang memiliki rata-rata tertinggi pada tabel di atas, yaitu siswa dapat menggunakan buku/sumber belajar lain diluar buku teks pembelajaran, misal seperti mencari sumber materi diinternet yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga skor rata-rata dianggap “baik.”

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata yang didapatkan siswa mampu menerima dengan mudah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran di dalam video, sebab sumber dari luar teks pembelajaran lebih banyak serta mudah menerima dengan baik dan bila dicek kembali di internet ada kesesuaian. Dapat disimpulkan bahwa siswa mampu dengan mudah menguasai penegertian serta pemahaman sesuai dengan kemampuan dirinya.

Analisis Karakteristik Siswa, dari seluruh penilaian tiga aspek segi penilinan: a) **pembelajaran**, b) **media**, c) **materi**, sehingga siswa sekaligus sebagai santri santri sangat menyukai media video pembelajaran karena tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Materi yang diaplikasikan oleh guru dalam media video pembelajaran diunggah keinternet pada link youtube guru/sekolah diketahui sebesar 3,58 atau 64,44% dengan katagori baik. sedangkan aspek yang memiliki skor rata-rata terendah, yaitu siswa dalam memahami pengertian materi teks cerpen sebesar 2, 90 atau 52,20%.

Pembahasan Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa. Berdasarkan penilaian wawancara guru, dipaparkan hasil presentase sebesar 3,67%. Presentase tersebut diperoleh dari 8 butir pernyataan, 5 butir item butir menyatakan sangat baik, dan 3 butir menyataka cukup baik. Angka 3,67% dikategorikan baik dan sangat layak tanpa komentar dari dari ahli.

Berdasarkan pada data tabel analisis kebutuhan siswa, skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 3,67 % atau kaegori baik dengan kategori “baik.” Aspek yang memiliki ratarata tertinggi pada tabel di atas, yaitu butir pertanyaa/pernyataan sesuai dengan tes yang diberikan sebesar 3,50 atau kategori baik, sedangkan aspek yang memiliki skor rata-rata terendah sebesar 3,50 atau dengan kaegori “sangat baik”.

Bahwa siswa mampu menguasai materi tentang cerpen beserta unsur dan kaidah yang mengikutinya. Akan tetapi, dalam, rumusan pertanyaann masih ada nilai yang kurang tepat dikatakan rencah sebelum mendapatkan vedio pembelajaran. Dapat simpulkan kalau dari dosen ahli mengatakan sangat baik. Jadi **“P ENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SEKOLAH *BORDING SCHOOL* KELAS XI SMA TAHFIZD ASYSYADZILI PAKIS MALANG”** dikatan layak digunakan.

Setelah menemukan analisis kebutuhan siswa dan melakukan analisis maka menentukan identifikasi siswa, motivasi belajar siswa dalam mendapatkan sebuah penilaian terhadap ketertarikan siswa dalam menulis cerpen dengan media video pembelajaran. Maka sebagai berikut mengenai apa yang dinilai:

Dapat disimpulkan bahwa siswa mampu dengan mudah menguasai penegertian serta pemahaman sesuai dengan kemampuan dirinya. Instrumen yang serupa juga pernah diterapkan dalam penelitian terdahulu *“Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen”* 2021. Naili Rohmawati, Fetro Mohammad, Haryadi, Debby Luriawati M Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan dalam pembelajaran cerpen di sekolah.

Dapat disimpulakn hasil dari data bahwa ada kebutuhan siswa. Mendapatkan jawaban sesuai dengan apa yang diharapkan dan kebutuhan siswa. Sehingga dapat dikatakan video pembelajara menulis Cerpen ini dikatakan sangat layak diterapkan di sekolah.

#### **D. KESIMPULAN**

Penelitian **Pengembangan Video Pembelajaran di sekolah *bording school* Kelas XI SMA Tahfizd Asysyadzili Pakis Malang**, Informasi diperoleh dari siswa dengan menggunakan instrumen angket. Setelah mendapat informasi dan mengumpulkan

data, langkah selanjutnya melakukan pengembangan produk. Berdasarkan informasi dan analisis kebutuhan siswa, bahwa di SMA Tahfizd Asy Syadzili Pakis Malang sangat membutuhkan media video pembelajaran sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan di luar kelas, karena video bisa diakses *di link pribadi youtube* guru mapel yang mengajar di kelas mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. Azhar. 2017. *Metode Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital - Google Books* (pp. 1–336). Retrieved from [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Digital/Uo9DEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=batubara+media+pembelajaran+digital&pg=PA319&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Digital/Uo9DEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=batubara+media+pembelajaran+digital&pg=PA319&printsec=frontcover)
- Kosasih. (2006). *Cerdas Berbahasa Indonesia SMA/MA/SMK Kelas X*. Penerbit Erlangga.
- Wajib*. Jakarta: Erlangga
- Rohmawati, N., Mohammad, F., & Haryadi, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen. *Jurnal Tuturan*, 10(1), 44–49. Retrieved from <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/article/view/5228>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kebijakan*. (S. Ratri, Ed.) (p. 576). Alfabeta.