

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ASKING AND OFFERING HELP UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS X DI SMA NEGERI 62 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Asfara Zianadezdha

1101619016

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif *Asking and Offering Help* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 62 Jakarta

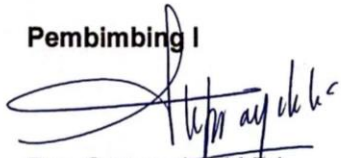
Nama Mahasiswa : Asfara Zianadezdha

NIM : 1101619016

Program Studi : Teknologi Pendidikan

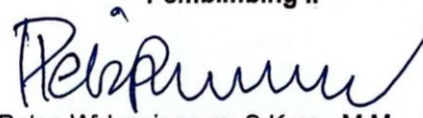
Tanggal Ujian : 11 Januari 2024

Pembimbing I








Dra. Suprayekti, M.Pd.,
NIP. 196010141990032001

Pembimbing II



Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M.
NIP. 197307142005022001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. (Ketua Penguji)***		24/1/24
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. (Penguji I)****		24/1/24
Diana Ariani, S.Pd., M.Pd. (Penguji II)*****		24/1/24

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Asfara Zianadezdha

NIM : 1101619016

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif *Asking and Offering Help* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 62 Jakarta”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret 2023-Desember 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 4 Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Asfara Zianadezdha

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ASFARA ZIANADEZDHA
NIM : 1101619016
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN/TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat email : zianadeedhaarfara@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ASKING AND OFFERING HELP UNTUK MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X DI SMA NEGERI 62 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 FEBRUARI 2024

Penulis

(
nama dan tanda tangan
)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ASKING AND OFFERING HELP* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X DI SMA NEGERI 62 JAKARTA

(2024)

Asfara Zianadezdha

ABSTRAK

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

Kata kunci: Asking and Offering Help, Bahasa Inggris, Model Pengembangan 4D, Sekolah Menengah Atas, Video Interaktif, Video Pembelajaran.

**THE DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING VIDEO
ASKING AND OFFERING HELP FOR THE ENGLISH LANGUAGE
SUBJECT CLASS X AT SMA NEGERI 62 JAKARTA**

(2024)

Asfara Zianadezdha

ABSTRACT

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

Keywords: Asking and Offering Help, English, 4D Development Model, High School, Interactive Videos, Learning Videos.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Penelitian skripsi ini, pengembang persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga. Membrosamai perjalanan anaknya sejak masih kecil hingga beranjak dewasa dan melalui perjalanan panjang di perguruan tinggi. Kedua orang tua hebat yang memberikan bukti nyata arti perjuangan. Senantiasa memberikan dukungan dan doa yang mengiringi setiap langkah anaknya.

Skripsi ini juga dipersembahkan kepada para guru dan dosen yang telah berjasa dalam mendidik pengembang selama menuntut ilmu dan mengembangkan produk pembelajaran ini.

Tidak lupa juga, skripsi ini dipersembahkan kepada seluruh rekan yang telah berkontribusi dan membersamai pengembang, serta memberikan dukungan dan motivasi yang sangat berarti selama proses menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Asfara Zianadezdha

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat yang melimpah, serta ridho-Nya, sehingga pengembang dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif *Asking and Offering Help* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 62 Jakarta”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Pengembang menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya doa, dukungan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pengembang ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang atas ridho-Nya, pengembang diberikan kesehatan dan kemampuan untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak dan Mama, kedua orang tua yang senantiasa memanjatkan doa dan memberikan kasih sayang serta dukungan sehingga pengembang dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
3. Keluarga yaitu saudara dan saudari pengembang, yang selalu memberikan motivasi agar pengembang tidak mudah menyerah dan menjadi pribadi yang lebih percaya diri.
4. Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta Bidang Akademik.
6. Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

7. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan dukungan, bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing pengembang dalam rangka konsultasi, serta memberikan kasih sayang dan motivasi yang sangat berarti selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M., selaku dosen pembimbing 2, yang juga senantiasa memberikan dukungan dan bersedia untuk meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing pengembang dalam rangka konsultasi.
9. Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran, yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan ulasan dan saran untuk pengembangan produk skripsi.
10. Ibu Sarovah Widyawati, S.S., M.Pd., selaku ahli materi yang bersedia untuk meluangkan waktunya dan memberikan ulasan terkait dengan isi materi yang terkandung dalam video pembelajaran interaktif ini.
11. Segenap dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan yang senantiasa membantu pengembang selama menuntut ilmu.
12. Guru, staf, dan peserta didik SMA Negeri 62 Jakarta, yang sangat berarti sebagai tempat penelitian pengembang untuk mendapatkan data yang dibutuhkan selama penelitian ini.
13. Virgianta Maulana Putra, Syeima, Aurel, Rusydina, Dinda, Gabriella, selaku sahabat dan teman berbagi keluh kesah, yang telah banyak membantu pengembang selama penelitian ini.
14. Teman-teman TP Angkatan 2019, selaku teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Jakarta, 4 Januari 2024

Asfara Zianadezdha

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA	
UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Ruang Lingkup	15
D. Tujuan Pengembangan.....	16
E. Kegunaan Pengembangan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran.....	17
1. Definisi Pengembangan Pembelajaran	17
2. Kawasan Pengembangan dalam Teknologi Pendidikan	19
3. Model-Model Pengembangan Pembelajaran	21
4. Model Pengembangan Produk	23
B. Kajian Media Pembelajaran	40
1. Pengertian Media Pembelajaran	40
2. Manfaat Media Pembelajaran	42
3. Fungsi Media Pembelajaran	43
C. Kajian Video Pembelajaran Interaktif.....	44
1. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif	44
2. Manfaat Video Pembelajaran Interaktif	47

3.	Keunggulan dan Keterbatasan Media Video Interaktif.....	49
4.	Unsur-Unsur Video Pembelajaran Interaktif	52
D.	Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	57
1.	Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Inggris	57
2.	Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris.....	59
3.	Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk SMA dan MA 61	
4.	Materi <i>Asking and Offering Help</i>	62
E.	Hakikat Profil SMA Negeri 62 Jakarta.....	63
1.	Sejarah SMA Negeri 62 Jakarta	63
2.	Visi dan Misi SMA Negeri 62 Jakarta	66
3.	Karakteristik Peserta Didik SMA Negeri 62 Jakarta.....	66
F.	Penelitian yang Relevan.....	70
G.	Model Konseptual Pengembangan	74
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	76
A.	Tujuan Khusus Pengembangan	76
B.	Prosedur Pengembangan	77
1.	Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	78
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	81
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	85
4.	Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	97
	BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	98
A.	Nama dan Karakteristik Produk	98
B.	Deskripsi Hasil Pengembangan	99
1.	Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	100
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	111
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	120
4.	Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	135
C.	Prosedur Pemanfaatan Produk	136
D.	Keterbatasan Pengembangan	138
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	139
A.	Kesimpulan.....	139
B.	Saran	141

DAFTAR PUSTAKA.....	148
LAMPIRAN	150
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	187



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Model Pengembangan Produk	39
Tabel 2.2. Model Konseptual Pengembangan	76
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli	90
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Pengguna	95
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	97
Tabel 3.4. Kriteria Tingkat N-Gain.....	99
Tabel 4.1. Standar Tes	116
Tabel 4.2. Hasil Review Ahli Media.....	126
Tabel 4.3. Hasil Review Ahli Materi	129
Tabel 4.4. Kriteria Tingkat N-Gain.....	139



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hasil Kuesioner Penggunaan Media Pembelajaran.....	9
Gambar 1.2. Hasil Kuesioner Materi yang Paling Sulit	10
Gambar 1.3. Hasil Kuesioner Kebutuhan Media Pembelajaran	11
Gambar 1.4. Hasil Kuesioner Jenis Media Pembelajaran.....	11
Gambar 2.1. Kawasan Teknologi Pendidikan, 1994	20
Gambar 3.1. Model Pengembangan 4D	78
Gambar 4.1. Video Interaktif Asking and Offering Help	102
Gambar 4.2. Media Pembelajaran yang Digunakan Oleh Guru	104
Gambar 4.3. Peran Media Pembelajaran.....	104
Gambar 4.4. Peningkatan Minat Belajar	105
Gambar 4.5. Alasan Minat Belajar	106
Gambar 4.6. Materi Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X.....	106
Gambar 4.7. Alasan Sulit Memahami Materi	107
Gambar 4.8. Kebutuhan Media Pembelajaran di Kelas	108
Gambar 4.9. Gaya Belajar yang Digemari	112
Gambar 4.10. Peta Konsep	114
Gambar 4.11. Desain Karakter	119
Gambar 4.12. Desain Background.....	120
Gambar 4.13. Desain Template Kuis	120
Gambar 4.14. Pembuatan Animasi Karakter	121
Gambar 4.15. Pembuatan Animasi Unsur Visual Lainnya	121
Gambar 4.16. Produksi Video Pembelajaran.....	122
Gambar 4.17. Menambahkan Siara ke Dalam Video.....	122
Gambar 4.18. Unggah Video ke Lumi Education	123
Gambar 4.19. Menambahkan Interaktifitas ke Dalam Video	124

Gambar 4.20. Menambahkan Interaktifitas ke Dalam Video	124
Gambar 4.21. Perbaikan Video Pembelajaran Interaktif	132
Gambar 4.22. Scene Tambahan Yaitu Scene Pembahasan Materi.....	133
Gambar 4.23. Button Kuis Sebelum Diperbaiki.....	134
Gambar 4.24. Button Kuis Setelah Diperbaiki.....	134
Gambar 4.25. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik	140
Gambar 4.26. Poster Video Pembelajaran	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumen Pengembangan	150
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Untuk Penulisan Skripsi	151
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	152
Lampiran 4. Lembar Validasi Instrumen	153
Lampiran 5. Hasil Review Ahli Media.....	176
Lampiran 6. Hasil Review Ahli Materi	179
Lampiran 7. Hasil Uji Coba One to One dan Small Group	181
Lampiran 8. Hasil Belajar Peserta Didik.....	182
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	184

