

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LINGUISTIK  
BERBASIS CAMTASIA STUDIO DI JURUSAN PENDIDIKAN  
BAHASA ARAB IAIN SYEKH NURJATI CIREBON**

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN**



**ERFAN GAZALI, M.SI**

**NIDN. 2015107902**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT (LP2M)  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
IAIN SYEKH NURJATI CIREBON  
TAHUN 2015**

**Pengembangan Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio* Di  
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon**

**Erfan Gazali**

**IAIN Syekh Nurjati Cirebon**

[erfangazali@yahoo.com](mailto:erfangazali@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran linguistik menggunakan piranti lunak *camtasia studio versi 8.3* dan mengetahui kualitas media pembelajaran untuk kemudian dapat digunakan sebagai media belajar alternatif bagi mahasiswa PBA IAIN Syekh Nurjati. Rangkaian tujuan tersebut diawali dengan kajian pendahuluan terkait analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Disain pengembangan menggunakan rancangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974). Tahapan tersebut meliputi empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

Angket merupakan teknik yang dipilih dalam pengumpulan data dengan instrumennya lembar angket untuk penilaian kualitas media yang mencakup 3 aspek yaitu: kelayakan isi/ materi, kebahasaan dan penyajian. Penilaian dilakukan oleh *reviewer* yang terdiri dari 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, serta respon dari 6 Mahasiswa dalam bentuk uji coba terbatas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dikembangkan media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio* dengan kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian *reviewer* (ahli materi, ahli media) bahwa media yang dikembangkan memiliki kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase keidealan 82,00 % serta respon mahasiswa terhadap media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio* termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase keidealan 82,00 %. Berdasarkan hasil tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terkategori layak sebagai alternatif media pembelajaran linguistik untuk mahasiswa PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, linguistik, *Camtasia Studio*,

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Bahasa memiliki fungsi sosial yang mendasar (Beckner et al., 2009;1). Bahasa adalah sebuah sistem, artinya bahasa bukanlah sejumlah unsur yang terkumpul secara tidak teratur, seperti halnya sistem-sistem lain, unsur-unsur bahasa ‘diatur’ seperti pola – pola yang berulang sehingga kalau hanya salah sebagian saja tidak tampak, masih dapat ‘diramalkan’ atau dibayangkan keseluruhan ujarannya. Hal ini kemudian menjadikan bahasa bersifat sistematis, yaitu tersusun menurut suatu pola, tidak tersusun secara acak, secara sembarangan. Bahasa juga bersifat sistemik yaitu bahasa bukan merupakan sistem tunggal, tetapi terdiri dari sub-subsistem atau sistem bawahan. Sub-sub sistem tersebut adalah fonologi, gramatika dan leksikon. Dalam ketiga sub sistem itulah bertemu dunia bunyi dan makna (Kridalaksana, 2005: 3-6).

Kegiatan pembelajaran bahasa merupakan upaya yang mengakibatkan siswa dapat mempelajari bahasa dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih metode, strategi dan media pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi.

Bloomfield (dalam Stern, 1983: 157) berpendapat bahwa guru bahasa yang efektif apabila sang guru hanya memahami dan terbiasa dengan kajian kebahasaan (linguistik). Hal ini tidak mengherankan karena beberapa penelitian telah mengulas peran penting linguistik dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa kedua dan bahasa asing (Meng, 2009; Shahhoseiny, 2013;

Lucas et al., 2008; Khansir, 2013). Linguistik sendiri adalah ilmu yang membangun sebuah bahasa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa bahasa adalah bagian mendasar dari cabang linguistik, bahkan tanpa bahasa kajian linguistik tidak pernah ada.(Shahhoseiny, 2013)

Linguistik adalah ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya (Chaer 2007:6; Pateda 1991:15). Parera (1991:20) mengatakan bahwa linguistik merupakan satu ilmu yang otonom dan menggunakan metode-metode ilmiah.

Hampir seluruh jurusan pendidikan bahasa atau jurusan bahasa dan sastra di perguruan tinggi di Indonesia memasukkan mata kuliah linguistik sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh, baik hanya berupa pengantar atau linguistik umum hingga ke khusus (linguistik bahasa kedua atau bahasa Asing) seperti linguistik Arab, China, Jerman dll. Adapun di jurusan pendidikan bahasa Arab (PBA) IAIN Syekh Nurjati Cirebon mata kuliah linguistik menggunakan istilah *Ilmu lughah* sebagai penamaan mata kuliah tersebut. Mata kuliah *ilmu lughah* terkategori mata kuliah keahlian akademik (MKKA) program studi yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Mata kuliah ini di laksanakan pada semester enam dengan bobot 2 SKS (satuan kredit semester). Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa PBA dalam mengikuti mata kuliah *ilmu lughah* berdasarkan pengalaman peneliti mengampu mata kuliah ini sejak Tahun ajaran 2011 hingga 2015, adalah:

1. Mata kuliah *ilmu lughah* bertujuan membekali mahasiswa terkait konsep kebahasaan dalam perspektif kebahasaan Arab. Tetapi faktanya para mahasiswa tidak dibekali ilmu-ilmu dasar linguistik seperti linguistik umum atau pengantar linguistik yang menjadi ilmu pengantar dasar-dasar teoritis kebahasaan dan lingkup kajian kebahasaan yang bertujuan sebagai bekal dalam mengikuti kajian linguistik secara khusus baik bahasa kedua atau asing. Kondisi ini berdampak dengan tidak tercapainya standard kompetensi yang telah di tetapkan jurusan.
2. Minat baca mahasiswa sangat minim terhadap buku rujukan linguistik yang terkesan formal karena memuat banyak istilah-istilah kebahasaan

yang sulit di cerna sehingga dibutuhkan media pembelajaran alternatif non cetak yang dapat diakses kapan saja oleh mereka.

Penelitian Scade ( dikutip Sahni & Sharma, 2012: 36) menunjukkan bahwa daya ingat orang yang belajar dengan menghafal adalah terendah (1%). Namun, bila menggunakan alat peraga seperti televisi dan video, kapasitas ingatan meningkat hingga 25-30% selanjutnya jika media tiga dimensi (3D) yang di gunakan maka kemampuan untuk mengingat meningkat menjadi 60%, oleh karena itu Scade percaya bahwa multimedia dapat meningkatkan rangsangan indra, terutama karena adanya faktor interaktifitas di dalamnya.

Selain itu, beberapa penelitian terkait multimedia berbasis komputer menyebutkan adanya peningkatan pembelajaran dan retensi materi yang disampaikan selama sesi kelas atau belajar mandiri, dibandingkan dengan kuliah dengan cara tradisional atau tanpa menggunakan multimedia (Fletcher, 2003; Bagui, 1998; Kozma, 1991; Mayer, 2001).

Piranti lunak (*software*) yang dapat dijadikan media pembelajaran salah satunya adalah *Camtasia Studio*. Sistem ini di kembangkan oleh perusahaan TechSmith yang bermarkas di Machigan-USA. Multimedia berbasis Camtasia studio tidak sama dengan model pembelajaran multimedia powerpoint biasa. Camtasia studio adalah salah satu piranti lunak multimedia pembuat tutorial sekaligus untuk editing video. Piranti lunak ini cukup ringan dalam pengoperasiannya dengan standar spesifikasi komputer yang minimal, dan mudah dalam pengoperasiannya, piranti ini juga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif (pembuatan tutorial), *Company Profile*, atau presentasi dalam belajar mengajar.

Berdasarkan hal kondisi diatas maka pertanyaan yang muncul kemudian adalah bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran linguistik dengan menggunakan software *camtasia studio* di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon? Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terus dieksplorasi yang pada akhirnya di harapkan dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran linguistik di PBA IAIN Syekh Nurjati.

Alasan kenapa penelitian ini diperlukan dan mendesak di laksanakan :

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tuntutan masyarakat, menuntut semua guru dan dosen ikut terlibat secara aktif dan dinamis dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran sebagai tanggung jawab terhadap mutu sumberdaya yang dimiliki dalam hal ini adalah mahasiswa PBA.
2. Ilmu Linguisitik merupakan ilmu bantu yang sangat berguna akan mempermudah calon guru bahasa memahami konsep kebahasaan sehingga dapat menentukan pendekatan, strategi dan metode dalam pembelajaran bahasa.
3. Diperlukan media pembelajaran yang dapat di akses sebagai alat pendukung dalam melakukan pembelajaran mandiri.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan pertanyaan sebagaimana berikut:

1. Bagaimanakah kondisi objektif pembelajaran mata kuliah linguistik (*ilmu lughah*) yang telah berlangsung di jurusan PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon ?
2. Bagaimanakah disain (rancang bangun) media pembelajaran linguistik (*ilmu lughah*) berbasis menggunakan Camtasia Studio?
3. Bagaimana kualitas media pembelajaran linguistik menggunakan Camtasia Studio?

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kondisi objektif pembelajaran mata kuliah linguistik (*ilmu lughah*) yang telah berlangsung di jurusan PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang terdiri dari desain media pembelajaran, implementasinya, evaluasi, sumber daya dan kebutuhan mahasiswa yang sudah berlangsung dalam proses pembelajaran linguistik di jurusan PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Mengetahui rancangan media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio camtasia studio* yang terdiri dari proses pembuatan rancangan awal (*initial design*) sesuai format materi ajar berdasarkan SAP MK. linguistik di jurusan PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Mengetahui kualitas media pembelajaran linguistik menggunakan Camtasia Studio berdasarkan penilaian ahli dan uji pengembangan.
4. Mengetahui implementasi media pembelajaran linguistik menggunakan Camtasia Studio dalam pembelajaran MK. Linguistik

Manfaat yang dapat di ambil dalam penelitian ini adalah

a. Manfaat Teoritik

Sebagai kontribusi terhadap pengembangan keilmuan bahasa arab terutama pengembangan bahan ajar.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Mahasiswa dapat dijadikan sebagai media belajar pengantar linguistik alternatif.
2. Bagi Dosen sebagai media pendukung dan pelengkap pembelajaran materi pengantar linguistik.
3. Bagi Jurusan PBA sebagai materi referensi media pembelajaran berbasis multimedia.

#### **D. SPESIFIKASI PRODUK**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang di kembangkan Pengantar linguistik non cetak tetapi berformat Mp4.
2. Media pembelajaran Pengantar linguistik ini disajikan dalam bentuk audio visual gerak yang disimpan dalam format *mp4*.
3. Media pembelajaran Pengantar linguistik yang dikembangkan dapat diputar di handphone yang beraplikasi *mp4 player*.

4. Media pembelajaran ini dibuat untuk satu materi pembelajaran saja yaitu 'bahasa dan linguistik' berdasarkan standar isi mata kuliah pengantar linguistik dan disertai latihan soal serta kunci jawaban

## **E. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

### **1. Asumsi**

- a. Media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio* dapat dijadikan sebagai media belajar alternatif mahasiswa PBA IAIN Syekh Nurjati khususnya materi Bahasa dan Linguistik.
- b. Para mahasiswa membutuhkan media pembelajaran alternatif untuk menunjang pemahaman dan pendalaman materi dasar sebagai pengantar ilmu linguistik.

### **2. Keterbatasan**

- a. Media pembelajaran ini belum diujicobakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Media pembelajaran ini hanya diuji coba terbatas pada 6 mahasiswa PBA sebagai responden.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR

#### F. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang terkait dengan multimedia dalam pembelajaran sudah ada yang melaksanakan. Beberapa penelitian yang dipublikasikan adalah :

1. *The Design and Development of a Multimedia-Assisted Mastery Learning Courseware in Learning of Cellular Respiration*, (Adnan khan & Masood, 2013)

Identifikasi awal dalam penelitian ini menyebutkan bahwa topik respirasi seluler dalam ilmu biologi terkategori materi pelajaran yang sulit untuk di pahami oleh peserta didik baik tingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Sehingga perlu adanya media yang membantu siswa dalam memahaminya oleh karena itu penawaran yang diajukan berupa desain multimedia berprinsip ketuntasan belajar (*Mastery Learning*) berbantuan Komputer yang dikenal dengan *Multimedia-Assisted Mastery Learning Courseware in Learning*, basis teori yang digunakan adalah Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2003).

2. *Mobile Devices for Language Learning: Multimedia Approaches* (Joseph & Uther, 2009).

Makalah ini membahas penggunaan perangkat ponsel untuk belajar bahasa. Penekan pembahasan bertumpu pada penjelasan bahwa berbagai multimedia dan modalitas antarmuka dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa berbasis ponsel disertai dengan contoh kasus dan evaluasi. *Second Language Acquisition* (SLA) dan teori-teori belajar bahasa berbantu computer atau Computer Assisted Language Learning (CALL) digunakan sebagai pembanding. Kerangka pikir dibangun lewat teori *Schemata* , Universal Grammar and Multimedia Learning Theory.

3. *Video tutorials: Camtasia in the ESL classroom*, (Gromik, 2007)

Tujuan dari penelitian ini untuk tidak untuk melihat keuntungan piranti ini terhadap nilai linguistik bagi siswa, melainkan untuk mengetahui apakah video tutorial yang berisikan tentang bagaimana mengoperasikan *software the Open Office.org* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komputer mereka.

4. *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Camtasia pada Pokok Bahasan Lingkaran melalui Edmodo untuk siswa MTs* (Latif, Darmawijoyo, & Indra Putri, 2013)

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar dengan pokok bahasan lingkaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar pada pemecahan masalah. Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan pendekatan pemecahan masalah pada latihan soal yang ditampilkan dalam bentuk video pada *edmodo*. Kegiatan penelitian dilakukan di MTs Miftahul Huda Tuguagung pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Pada penelitian ini menghasilkan bahan ajar pokok bahasan lingkaran melalui *edmodo* yang valid dan praktis; 2) Bahan ajar pada pokok bahasan lingkaran melalui *edmodo* memiliki efek potensial terhadap hasil belajar pada pemecahan masalah dengan nilai persentase minat 79,7% dengan kategori tinggi dan hasil belajar pada soal pemecahan masalah dengan kategori baik.

Secara umum penelitian-penelitian diatas telah memberi penguatan terhadap teori terkait manfaat multimedia bagi pembelajaran ( Fletcher, 2003; Bagui, 1998; Kozma, 1991; Mayer, 2001). Tetapi belum ada yang melakukan pengembangan materi linguistik dengan menggunakan piranti lunak Camtasia studio sebagai media pembelajaran alternatif oleh karenanya masih terbuka untuk dilakukan penelitian terkait pengembangan mata kuliah linguistik dengan Camtasia studio.

## G. KERANGKA TEORITIS

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian

Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino, Lowther, and Russell 2011). Menurut Oemar Hamalik, yang dimaksud dengan media adalah alat atau metode, tehnik yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1989).

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran menurut Levie & Lenz (dalam Arsyad 2009) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1). Fungsi *atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2). Fungsi *afektif* yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3). Fungsi *kognitif* yaitu mengungkapkan gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- 4). Fungsi *kompensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

#### c. Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2009) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak

mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a) Ciri *Fiksatif (Fixative Property)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b) Ciri *Manipulatif (Manipulative Property)*

Transformatif suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

c) Ciri *Distributif (Distributive Property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

d. Macam-macam media pembelajaran

Seel dan Glasgow (dalam Latuheru 1988) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realita. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal teleconference) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia).

Yudhi Munadi (2012) menyebutkan ada tiga macam media pembelajaran. Yakni, Media audio, media visual dan media audio visual;

- 1) Media Audio : pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek pendengarannya itu sendiri. Pendengaran adalah alat untuk mendengarkan. mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur: (1) Mendengarkan; (2). Memperhatikan; (3). Memahami, dan (4). mengingat. jadi definisi mendengarkan adalah “proses selektif untuk memperhatikan, mendengarkan, memahami dan mengingat simbol-simbol pendengaran”

Karakter utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian, dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dll). Karakteristik lainnya akan diuraikan dengan menjelaskan kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- b) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
- c) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata/bunyi itu.
- d) Sangat tepat/cocok untuk mengajar musik dan bahasa; laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih *listening*.
- e) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar (*back sound*) dan efek suara (*sound effect*).
- f) Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru-guru atau orang-orang yang memiliki keahlian dibidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil-hasil observasi dan penelitian.
- g) Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar ke dalam kelas; sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal-hal yang aktual dan dengan demikian suasana kesegaran (*immadiacy*) pada sebagian besar topik yang dibahas.

Kekurangan audio yang mencolok adalah sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*). Disamping itu, penyajian dengan suara, yang hanya mengandalkan salah satu

dari lima indera kita mempunyai kekuarangan ditinjau dari sudut pandang belajar. Pada waktu yang berbeda- beda para ahli pendidikan melakukan penelitian tentang efektivitas media audio dalam proses belajar, diantaranya adalah Musterberg pada 1894, Day dan Back pada 1950, dan Hinz pada 1969. Mereka telah menemukan bahwa mutu penyajian yang hanya menggunakan pendengaran lebih rendah dari mutu penyajian yang menggunakan audio-visual dan bahkan cara visual (penglihat) mempunyai efek tranfer yang lebih kuat dibanding pendengaran (Munadi, 2012)

#### Jenis-jenis Media Audio (Audio Formats)

- a) Phonograph (gramophone)
- b) Open reel tapes
- c) Casette tapes
- d) Compact Disk (CD)
- e) Radio
- f) Laboratorium Bahasa

- 2) **Media visual:** media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan; dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual

Karakter media visual garis besarnya terdapat pada visualisasi dan media yang membawanya, sehingga media ini mampu menjadi media yang ideal untuk pembelajaran.

- a) Pesan visual
  - i. Gambar

Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan, photo. Pertama, sketsa atau bisa disebut juga sebagai gambar garis (*stick figure*), yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. Kedua, lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi, ketiga, photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.

ii. Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah di mengerti. Dengan mengalihkan data angka- angka ke dalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas.

iii. Diagram

Sebuah diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta daripada gambar. Diagram ruang belajar misalnya menunjukkan di mana letak dinding, pintu, jendela, bangku, dan meja murid-murid. Begitu pula denah sebuah rumah atau cetak biru sebuah gedung. Diagram serupa itu tergolong diagram skematik, sering disebut skema saja. Ada juga diagram yang menggunakan gambar-gambar yang disebut sebagai diagram piktoral

iv. Bagan

Bagan hampir sama dengan diagram. Bedanya, bagan lebih menekankan kepada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi. Bagan ada kalanya disertai simbol atau

gambar, maka hal ini sifatnya piktorikal. Ada juga bagan yang ditambah dengan keterangan singkat.

v. Peta

Peta adalah gambar permukaan bumi atau bagian daripadanya. Sebenarnya peta bisa disebut juga sebagai bagan. Secara langsung atau tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti lokasi suatu daerah, luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan, perairan, iklim, sumber ekonomi, serta hubungan satu dengan yang lain.

b) Penyaluran pesan visual verbal-non verbal-grafis

Buku dan modul

Komik

Majalah dan jurnal

Poster

Papan visual

3) Media Audio visual : Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan visual. Jika pengertian diambil dari pengertian yang telah dipaparkan diatas maka media audio visual mempunyai artian media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan untuk mencapai suatu pencapaian informasi. Audio visual merupakan media yang ideal yang mampu menghadirkan pembelajaran yang efektif. Media ini mampu menampilkan dan menghadirkan dua cara menyampaikan pemahaman materi sekaligus dalam satu waktu.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1989) pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan juga berpengaruh pada psikologi siswa. Lebih lanjut dia menyebutkan

bahwa audio visual memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat terealisasi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan rasa pengertian dan simpati dalam kelas
- 2) Menumbuhkan perubahan tingkah laku siswa
- 3) Menunjukkan hubungan mata pelajaran dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi siswa
- 4) Membawa kesegaran dan motivasi
- 5) Hasil belajar siswa lebih bermakna
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna
- 7) Memberikan umpan balik yang diharapkan h. Melengkapi pengalaman
- 8) Memperluas wawasan
- 9) Meyakinkan bahwa kejelasan pikiran yang siswa butuhkan dengan membangun struktur konsep dan gagasan yang bermakna.

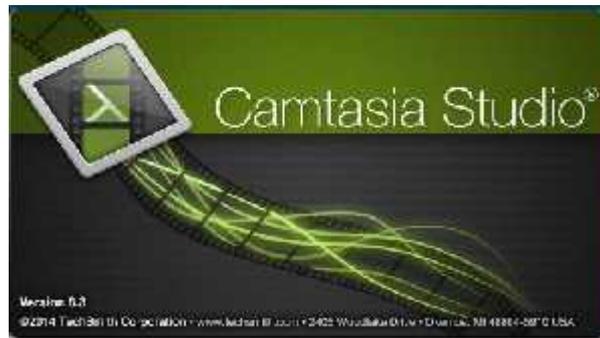
## **2. Camtasia Studio**

### **a. Gambaran umum software *Camtasia Studio***

*Camtasia studio* merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation khusus bidang multimedia. TechSmith memperkenalkan *Camtasia Studio* sebagai solusi yang lengkap untuk dapat dengan cepat membuat video yang terdapat pada aktifitas layar atau *desktop* PC. Tecsmith berdiri pada tahun 1987 di Okemos, Michigan. Dengan program ini, seseorang dapat merekam, menciptakan presentasi berupa video tutorial tanpa batasan waktu, selain itu software ini berfungsi untuk merekam aktivitas di komputer. Dengan software ini, siapapun bisa merekam semua aktivitas komputernya dengan kualitas High Definition dan juga bisa mengedit file video atau audio dengan kualitas tinggi serta anda bisa memberikan atau menambahkan efek dan memotong file video dan audio tersebut.

*Camtasia Studio* merupakan salah satu software multimedia yang sering digunakan untuk membuat video, baik berupa untuk editing film

ataupun video tutorial. Penelitian ini menggunakan software *Camtasia Studio* versi 8.0



Gambar 2.1 Logo *Camtasia Studio* versi 8.3

program ini memungkinkan file yang disimpan dalam format miliknya sendiri, yang hanya dapat dibaca oleh *Camtasia Studio* 8.3, format ini memungkinkan untuk ukuran file yang cukup kecil, bahkan untuk presentasi sekalipun. Kemampuan utama *Camtasia Studio* adalah merekam aktivitas layar desktop secara penuh atau sebagian, dan menyimpan hasil rekaman ke dalam format video. Kemampuan lain dari *Camtasia* adalah mampu merekam melalui kamera komputer/*webcam*.

*Camtasia* dapat digunakan dalam dua sistem operasi populer yaitu Windows dan Mac OS. Hingga buku ini ditulis, versi *Camtasia Windows* adalah 8.3 dan *Camtasia Mac* adalah 2.4. Untuk mengedit video, *Camtasia* memiliki menu yang lengkap, sehingga software ini cukup mudah digunakan untuk seorang pemula sekalipun. Pengguna *Camtasia* akan sangat leluasa dalam mengedit konten film yang akan dibuat, karena *Camtasia* mampu digunakan untuk impor video, gambar (foto), musik, dan lain-lain.

#### **b. Anatomi *Camtasia Studio***

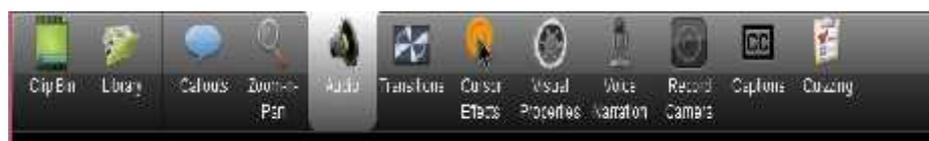
*Camtasia Studio* 8 mempunyai bagian-bagian (anatomi) yang sederhana dan mudah digunakan oleh penggunanya. Untuk dapat menggunakan *Camtasia*, Anda harus mengenal lebih jauh tools atau

menu yang ada dalam *Camtasia*. Ketika sudah membuka halaman *Camtasia Studio 8*, akan ditampilkan layar aplikasi yang didominasi warna hitam



Gambar 2.2 Tampilan *Camtasia Studio* versi 8.3

Bagian yang paling detail yang tampak dalam Aplikasi *Camtasia Studio 8* adalah layar untuk preview, menu utama untuk Editing, dan tampilan *timeline* (lini waktu video). Dalam menu utama akan disajikan *Clib Bin*, *Library*, *Callout*, dan lain-lain, yang mana setiap bagian memiliki fungsinya masing-masing. Dan berikut ini akan ditampilkan beberapa menu penting yang akan Anda gunakan untuk pembuatan film dalam *Camtasia*.



Gambar 2.3 Tampilan menu *Camtasia Studio* versi 8.3

#### i. *Video Preview*

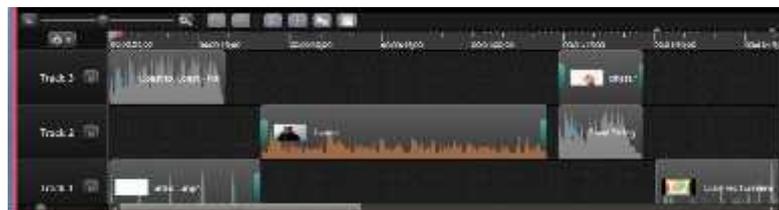
*Video preview* dipakai untuk melihat hasil sementara film yang sedang dibuat. Selain itu, menu ini dapat digunakan untuk mengatur resolusi layar sesuai kebutuhan.



Gambar 2.4 Tampilan *Video preview*

ii. ***Time line***

Timeline merupakan menu yang digunakan untuk mengatur durasi video. Dalam Timeline, Anda dapat memasukkan materi untuk pembuatan film seperti gambar, video, musik, dan animasi



Gambar 2.5 Tampilan *time line* yang sudah diisi materi

iii. ***Clip Bin***

Clip Bin merupakan menu yang digunakan untuk menampung file seperti gambar, video, dan suara yang nantinya akan dipindah ke Track.file tersebut



Gambar 2.6 Tampilan isi menu *Clip Bin* dengan beberapa materi

iv. ***Library***

Library merupakan perpustakaan yang menyimpan efek tampilan atau suara/lagu yang merupakan file bawaan Camtasia itu sendiri. Di dalam Library, disediakan bermacam tampilan dan lagu yang dapat digunakan untuk pembuatan film.



Gambar 2.7 Tampilan isi menu *Library*

v. ***Callouts***

Callouts digunakan untuk menambahkan sebuah *shapes* yang dapat digunakan untuk pelengkap di dalam pembuatan media pembelajaran. *Callouts* dapat digunakan misalnya untuk membuat percakapan, penunjuk arah, dan lain sebagainya. Ukuran, warna latar, dan font yang digunakan dalam Callouts dapat diubah sesuai keinginan.



Gambar 2.8 Tampilan menu *callout*

vi. ***Zoom-n-Pan***

Menu *Zoom-n-Pan*, dipakai untuk mengatur tampilan *zoom* video ketika ditampilkan. Ketika kursor di arahkan ke dalam bagian yang akan di *Zoom*, maka di dalam layar *zoom pan* akan menampilkan bagian video yang dipilih tadi ketika layar yang dipilih tersebut di *zoom* kecil atau besar, maka layar di *timeline* akan mengikuti perintah. Menu ini akan membentuk efek *zoom* sesuai kebutuhan



Gambar 2.9 Tampilan menu *Zoom-n-Pan*

vii. **Audio**

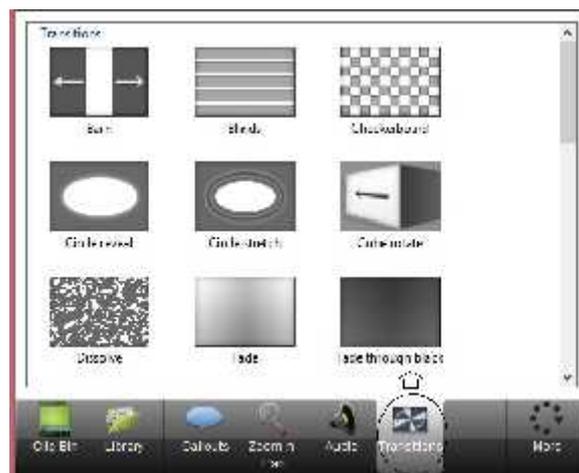
Audio merupakan menu yang sangat penting, digunakan untuk mengatur suara sebuah film, apakah nanti akan suara tinggi, rendah, tinggi ke rendah, dan lain-lain.



Gambar 2.10 Tampilan menu *audio*

viii. ***Transition***

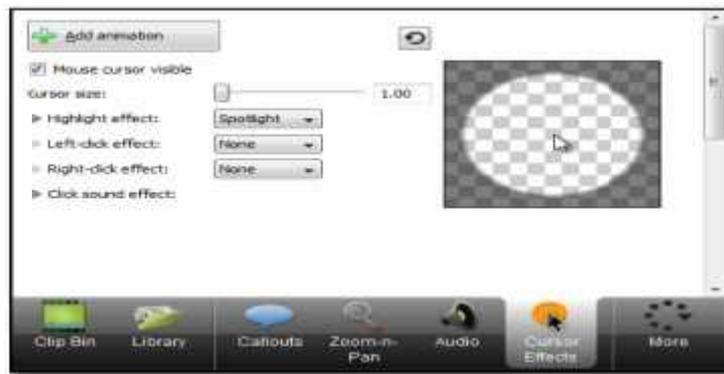
*Transition* digunakan untuk efek perpindahan scene film. Ada banyak pilihan efek *Transitions* yang dapat Anda gunakan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.11 Tampilan menu *Transition*

ix. ***Cursor Effects***

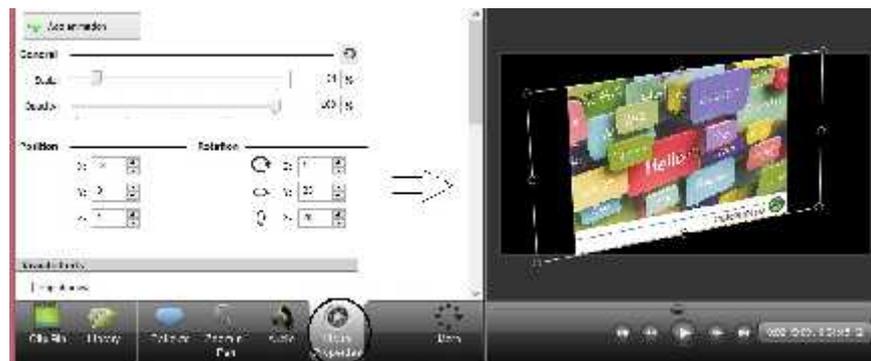
*Cursor Effects* merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan efek pada kursor yang ditampilkan dari rekaman layar desktop. Kursor Efek ini akan aktif jika ada file video dari hasil rekaman layar desktop yang masih berformat \*.camproj\* (file Camtasia).



Gambar 2.12 Tampilan menu *Cursor Effects*

x. ***Visual Properties***

Visual Properties digunakan untuk mengatur posisi video di dalam layar. Fungsi ini hampir sama dengan ketika melakukan zoom menggunakan Zoom-n pan, dan fungsi lain juga seperti mengatur kemiringan video, mengatur posisi gambar.



Gambar 2.13 Tampilan menu *visual properties* dan efeknya

xi. ***Voice Narration***

Menu *Voice Narration* digunakan untuk merekam suara yang akan dimasukkan ke dalam Video. Untuk dapat menggunakan menu ini, ada tiga sumber suara yang dapat dimasukkan. Pertama, suara dari mikrofon, suara dari dalam komputer, dan sumber rekaman langsung tanpa mikrofon.



Gambar 2.14 Tampilan menu *Voice Narration*

xii. ***Record Camera***

Menu ini menjadi pilihan dalam menarasikan sebuah materi, selain penggunaan *Voice Narration* pengguna *Camtasia studio* dapat juga menggunakan *record camera* sebagai alternatif visualisasi pemateri dalam memaparkan materi, proses ini dapat melalui kamera laptop/*webcam*.



Gambar 2.15 Tampilan *Record Camera*

xiii. ***Captions***

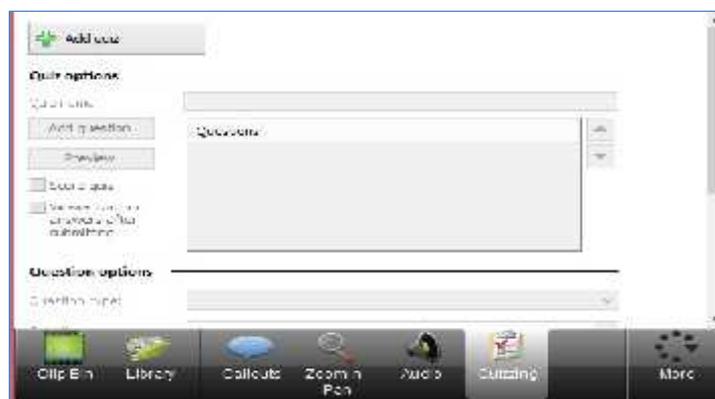
Fungsi *Captions* dapat dipakai untuk memberikan keterangan di dalam sebuah video. Penggunaan *Caption* dapat diatur sedemikian rupa, sehingga dapat pula dijadikan teks sebuah lagu atau film.



Gambar 2.16 Tampilan menu *Captions* dan hasilnya

xiv. **Quizzing**

Menu utama terakhir yang ada di dalam Camtasia Studio 8 adalah Quizzing. Menu ini sangat membantu dalam melaksanakan tes sebagai bahan evaluasi setelah melaksanakan proses pembelajaran mandiri melalui media alternatif berbasis *Camtasia studio*.



Gambar 2.17 Tampilan menu *quizzing*

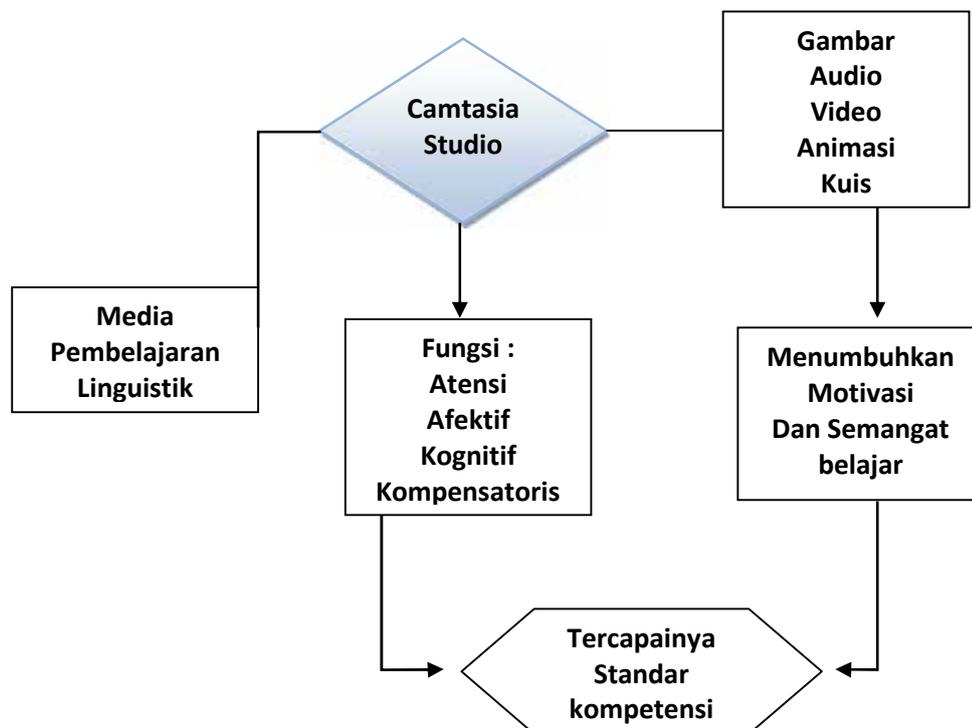
## H. KERANGKA BERFIKIR

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indera, baik itu indera penglihatan, indera pendengaran maupun indera sentuhan. Scade dalam Munir (2012:109-110) menyatakan bahwa:

*“Multimedia improves sensory simulation, particularly due to the inclusion of interactivity”.*

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia mampu mengabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaa media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan multimedia sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Berikut alur kerangka pikir dalam penelitian ini :



Gambar 2.18. Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran Linguistik untuk mencapai Standar Kompetensi Pembelajaran.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Pengembangan media ajar mata kuliah linguistik dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan *Educational Research and Development* atau penelitian dan pengembangan pendidikan dengan model 4D sebagaimana yang kemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974). Tahapan 4D yang digunakan terdiri dari empat prosedur atau tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini terdapat di dalam modul cetak mata kuliah pengantar linguistik Jurusan Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

#### B. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

##### 1. Tahap I : Pendefinisian (*define*)

Tahap *define* merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk para peserta didik. Tahap pendefinisian dilakukan dengan metode deskriptif. Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan dalam batasan materi pokok mata kuliah pengantar linguistik berdasarkan Kompetensi Dasar yang terdapat di dalam Mata kuliah tersebut.

Tahap *define* mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*frontend analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

“*Front-end analysis is the study of the basic problem facing the teacher trainer*” (Thiagarajan et al., 1974)

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Kimia Organik, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan pembelajaran. Peneliti melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik Mahasiswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik Mahasiswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) latar belakang pengalaman, (3) perkembangan kognitif, (4) motivasi belajar, (5) serta keterampilan-keterampilan yang dimiliki individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Analisis konsep diperlukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan disampaikan, mengidentifikasi pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi yang akan dikembangkan dengan menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Dalam mendukung analisis konsep ini,

analisis yang dilakukan adalah (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, (2) analisis sumber

d. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas menurut Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974) bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

e. Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional. Hal ini berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

## 2. Tahap II : Perencanaan (*design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, dan (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

a. Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang

menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Merupakan tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa kimia. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis Mahasiswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal, yaitu sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.

b. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu mahasiswa dalam pencapaian kompetensi dasar, artinya pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang format memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran abstraksi Kimia Organik. Pemilihan format atau bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diterapkan.

d. Membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih

Langkah ini adalah “*the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.*” Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

Dalam tahap perancangan, peneliti membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Tahap ini dilakukan untuk membuat modul Pembelajaran sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran.

### **3. Tahap III : Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*).

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain materi berupa media video yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait konsep dan keterampilan berbahasa berdasarkan mata linguistik.

#### **a. Penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi**

*“expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material.”*(Thiagarajan, Semmel, and Semmel 1974:8)

Merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi dan rancangan yang

telah disusun direvisi untuk membuat produk lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

b. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar mahasiswa sebagai sasaran pengguna model, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk. Menurut Thiagarajan, dkk uji coba, revisi dan uji coba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten, efektif dan efisien.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan tampilan media pembelajaran berupa video yang dibangun menggunakan software Camtasia Studio kepada pakar ahli yang terlibat saat validasi rancangan dan mahasiswa PBA yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga media pembelajaran benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan (*post-test*) yang materinya diambil dari materi pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam pengembangan media pembelajaran linguistik, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- 1) Validasi media pembelajaran oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan kualitas media pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar media dan pakar materi bidang studi pada mata kuliah yang sama

- 2) Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi
- 3) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
- 4) Revisi model berdasarkan hasil uji coba

c. Uji lapangan

Uji lapangan pada produk pengembangan media pembelajaran diawali dengan uji perseorangan terlebih dahulu. Uji perseorangan diperuntukkan untuk pakar ahli materi linguistik dan pakar ahli media pembelajaran.

Selanjutnya uji lapangan terbatas merupakan kumpulan individu atau objek penelitian pada kelas kecil yang beranggotakan 6 mahasiswa.

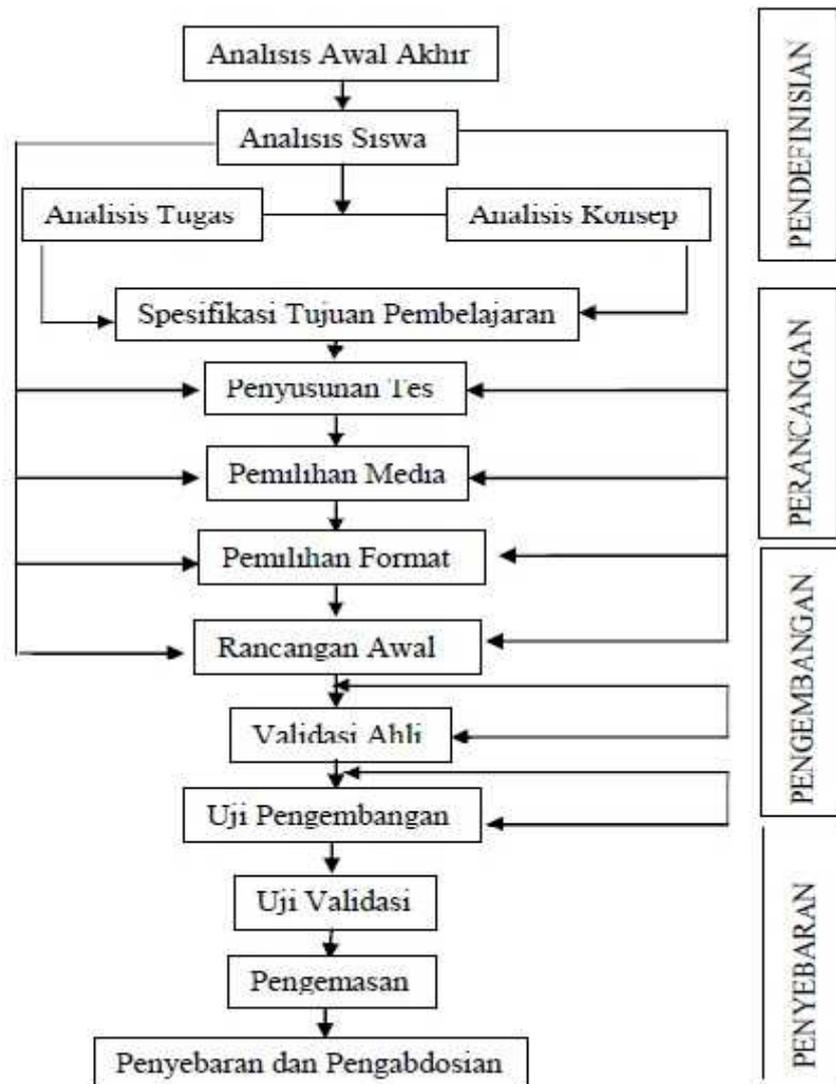
#### 4. Tahap IV : Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap disseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan produk. Thiagarajan membagi tahap *disseminate* dalam tiga tahapan, yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion*, dan *adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap penyebaran adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi)

pada kelas mereka.

Tahap *dissemination* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada dosen dan mahasiswa. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka dilakukan duplikasi secara masif supaya bahan ajar dapat digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

Berikut model alur lengkap pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, 1974 :



**Gambar 3.1. Bagan Alur Pengembangan media ajar model 4D**  
(Thiagarajan et al., 1974)

### **C. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab yang mengikuti mata kuliah *ilmu Lughah* pada materi Bahasa dan Linguistik. Implementasi pertama dilakukan kepada kelas kecil sebanyak 6 mahasiswa.

### **D. Teknik pengumpulan data**

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Angket

Dalam penelitian ini jenis angket yang digunakan berupa jenis angket terstruktur, yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban. Jenis angket tertutup mempunyai bentuk pertanyaan: (jawaban “ya” –“tidak”, skala penilaian, dan daftar cek) Dokumentasi

Data-data yang didokumentasikan meliputi daftar nilai-nilai pengantar linguistik pada kelas rendah di tahun ajaran 2014/2015. Tujuan metode ini antara lain untuk mengetahui sejauh mana hasil pelaksanaan pembelajaran pengantar linguistik di PBA.

### **E. Instrumen Penelitian**

Sugiyono mengemukakan (2010:133) bahwa “instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti”. Terdapat dua variabel yang akan diukur menggunakan instrumen penelitian yaitu :

1. Kelayakan media pembelajaran linguistik.
2. Kelayakan materi isi dalam media pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data adalah instrumen yang berupa pertanyaan - pertanyaan yang membutuhkan respon balik sebagai data masukan. Pertanyaan-pertanyaan ini diarahkan untuk mengetahui respon ahli terhadap multimedia pembelajaran yang dibuat. Instrumen yang dipakai disini berupa instrumen angket yang ditujukan kepada ahli dan siswa.

Instrumen validasi ahli untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli terhadap media yang dikembangkan yang selanjutnya media tersebut bisa diterapkan di lapangan. Validasi ahli ini terdiri dari dua yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian menurut ahli media ditinjau dari berbagai segi. Menurut Wahono (2008) penilaian terhadap multimedia dilihat dari aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

## **F. Analisis Data**

### **1. Analisis Data Ahli**

Analisis penilaian ahli terhadap multimedia dan tanggapan mereka terkait media pembelajaran berbasis camtasia studio menggunakan skala *Likert*. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010: 134) *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Masing-masing pilihan jawaban yang berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu untuk memudahkan penghitungan sebagai berikut :

Untuk pertanyaan positif perhitungannya:

SB = sangat baik, diberi skor 5

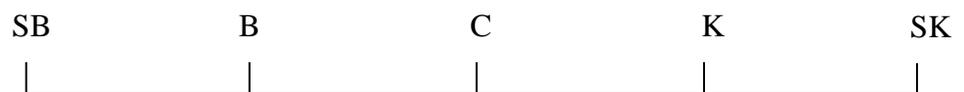
B = setuju, diberi skor 4

C = tidak setuju, diberi skor 3

K = kurang, diberi skor 2

SK = sangat kurang, diberi skor 1

Perolehan skor hasil pengumpulan data dijumlahkan dari nomor satu sampai nomor terakhir. Sementara itu terdapat skor kriterium, yaitu skor tertinggi dikalikan dengan jumlah butir pertanyaan dan jumlah responden. Skala interpretasi dibuat dengan membagi skor kriterium menjadi empat secara kontinum lalu. Hasil secara kontinum dibuat kategori sebagai berikut:



perhitungan perhitungan selanjutnya menggunakan *rating scale* ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor pengukuran data}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Setelah dihasilkan persentase dari analisis data dari ahli, maka selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat kategori :



Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan bahan ajar linguistik dianalisis secara deskriptif.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Kondisi Objektif

Pada tahap pengidentifikasian peneliti mengadakan beberapa analisis yang mendukung penelitian dan pengembangan. Analisis- analisis tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Analisis awal terhadap pencapaian indikator kompetensi dasar mata kuliah *Ilmu lughah* (Lingustik), yang di dapat dari hasil ujian lisan di Ujian Tengah Semester (UTS), diperoleh bahwa selama dua tahun ajaran (2013/2014 - 2014/2015) atau selama dua periode pembelajaran di temukan hanya 40 % mahasiswa dari kelas PBA/VA yang mampu memenuhi indikator pencapaian kompetensi dasar MK. *Ilmu lughah* dengan tema linguistik umum dan hanya sekitar 25% mahasiswa dari PBA/VB. Atau dengan kata lain rata-rata 40% mahasiswa disetiap angkatan belum memenuhi pencapaian indikator-indikator kompetensi dasar sebagai syarat tercapainya standar kompetensi MK. Ilmu Lughah. Dengan kondisi tersebut peneliti menyimpulkan perlu adanya penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik Mahasiswa PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Harapannya adalah untuk meningkatkan perolehan MK. Ilmu Lughah pada tahun berikutnya.
- 2) Analisis Karakteristik Mahasiswa PBA IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Aspek aspek yang dianalisis adalah
  - a. pemahaman tentang pembelajaran MK. Ilmu Lughah dasar

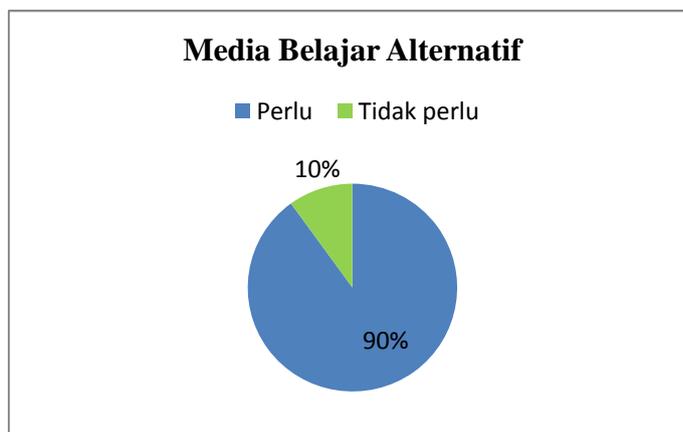
Hasil pendataan yang dilakukan pada tanggal 05 Desember 2014 dengan metode angket yang disebar ke 20 responden dari mahasiswa PBA semester VI angkatan 2012, didapatkan jawaban 19 Mahasiswa belum pernah sama sekali belajar pengantar linguistik dan 1 mahasiswa yang menjawab pernah.



Gambar 4.1 Persentase mahasiswa yang pernah belajar pengantar Linguistik

- b. penggunaan multimedia alternatif sebagai media pembelajaran mandiri

Hasil pendataan yang dilakukan pada tanggal 05 Desember 2014 dengan metode angket yang disebar ke 20 responden dari mahasiswa PBA semester VI angkatan 2012 terkait media belajar alternatif MK. *Ilmu lughah* ditemukan respon sebanyak 18 Mahasiswa menjawab perlu, dan 2 mahasiswa yang menjawab tidak perlu.



Gambar 4.2 Persentase perlunya media belajar alternatif

- c. Analisis Kebutuhan yaitu (1). sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Audio Visual yang bisa di putar melalui perangkat

komputer maupun Handphone (2) Isi tayangan yang dikehendaki berupa, animasi, *slide*, suara/audio, visual dan video.

## **2. Desain Awal Produk**

### **Prosedur Pengembangan Desain Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia dilakukan untuk menemukan desain pembelajaran perolehan belajar mandiri pada MK. *Ilmu Lughah* dengan prosedur sebagai berikut :

#### **a) Menyusun desain pembelajaran yang berisi :**

- 1). Menyusun materi yang tertuang dalam rencana pembelajaran Semester (RPS) dan tertuang dalam *storyboard*.
- 2). Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran
- 3). Menetapkan preskripsi sebagai komponen esensiil sebagai roh/jiwa dari Teknologi Pembelajaran, yaitu agar tercapai tujuan maka lakukan tugas belajar. Dengan menetapkan tujuan, sub tujuan, dan tugas belajar.
- 4). Menganalisis perolehan belajar yang diklasifikasikan oleh Gagne yaitu keterampilan intelektual.
- 5). Isi dan level belajar yang terdiri dari mengingatkan fakta dan konsep.
- 6). Menentukan materi pembelajaran, yaitu konsep-konsep bahasa dan kebahasaan
- 7). Menentukan desain pesan dalam bentuk elaborasi dengan pola konkrit ke abstrak, abstrak ke konkrit, general ke detail, sederhana ke kompleks.
- 8). Menentukan metode pembelajaran deduktif - induktif.
- 9). Menentukan evaluasi yaitu menyatukan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara berulang-ulang.

## **b) Menentukan Model dan Prototype Pembelajaran.**

Dalam menentukan model dan prototype pembelajaran ada beberapa hal yang harus dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1) Standar Kompetensi : Setelah mengikuti kuliah *Ilmu Lughah* diharapkan mahasiswa mampu memetakan struktur tata bangun ilmu bahasa berdasarkan prinsip-prinsip ilmu kebahasaan (linguistik) kedalam sebuah *Mindmap*.
- 2) Kompetensi Dasar: Mahasiswa mampu menguraikan kembali konsep-konsep bahasa dan Ilmu Lughah (Linguistik)
- 3) Indikator pencapaian kompetensi di uraikan sebagaimana berikut:
  - a. Dapat menjelaskan kembali teori Bahasa
  - b. Dapat menguraikan kembali konsepsi bahasa menurut ahli bahasa arab
  - c. Dapat menjelaskan kembali konsepsi bahasa menurut ahli bahasa modern
  - d. Dapat menjelaskan kembali definisi linguistik
  - e. Dapat menguraikan kembali objek kajian microlinguistik
  - f. Dapat menguraikan kembali objek kajian macrolinguistik
  - g. Dapat menjelaskan kembali definisi Ilmu lughah
  - h. Dapat menjelaskan kembali konsepsi fiqh lughah
  - i. Dapat menjelaskan kembali persamaan Ilmu lughah dan linguistik
  - j. Dapat menjelaskan kembali perbedaan Ilmu lughah dan fiqh lughah
  - k. Dapat menjelaskan kembali konsep sinkronik dan diakronik
  - l. Dapat menguraikan kembali perbedaan linguistik teori dan linguistik terapan

## **c) Tahapan pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio**

Pada tahap pembuatan media langkah langkah yang di terapkan adalah: 1) Pengumpulan bahan/materi yang akan ditampilkan pada multimedia. 2) Pembuatan animasi MK. *Ilmu Lughah* dengan mengambil materi ajar bertema 'Bahasa dan Linguistik' Kesemuanya di padukan antara *Slide Show* dan animasi. 3) Pembuatan narasi suara yang akan ditampilkan pada multimedia tersebut. 4) Pengeditan audio video

tutorial disajikan dengan *software Camtasia*. 5) Pengeditan tahap akhir dengan menggunakan *Slide Show dan Camtasia*. Menentukan *Flocwchart* Multimedia, Pola Rancangan Pembelajaran, Prototype Desain Pembelajaran dan Storyboard.

Berikut tampilan media pembelajaran pengantar linguistic dengan tema bahasa dan linguistic

### 1. Intro



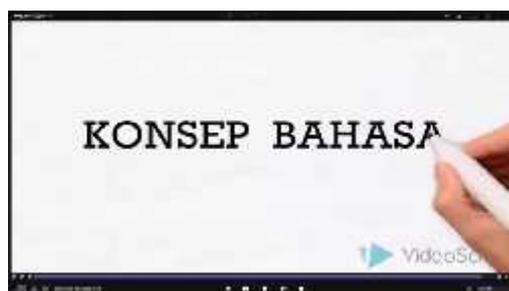
Gambar 4.3 Tampilan pembuka dalam media pembelajaran

### 2. Pengantar



Gambar 4.4 Tampilan Pengantar awal

### 3. Pemaparan materi



Gambar 4.5 Tampilan Cuplikan isi materi

### 3. Kualitas Media Pembelajaran Linguistik Berbasis Camtasia Studio

Dalam penelitian ini, proses penilaian kualitas media dinilai oleh dua ahli bidang media dan Materi, masing-masing mereka berkompeten dan mengerti tentang media pembelajaran berbasis Camtasia Studio yang telah disusun dan ahli materi pembelajaran terkait tema yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

No.	Nama	Ahli	Keterangan
1	Saluky, M.Kom	Ahli Media	Dosen Komputer IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2	Lala Bumela, M.Pd	Ahli Materi	Dosen Pengantar Linguistik jurusan Tadris Bahasa Inggris IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Tabel 4.1  
Daftar Nama Ahli Media dan materi

#### a. Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio*

Ahli materi memberikan penilaian dari sisi kelayakan isi untuk menentukan apakah media pembelajaran ini berkualitas atau tidak sebagai media pembelajaran linguistik media belajar. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 4.2 berikut :

Komponen Penilaian	Aspek	Indikator	Penil	Σ Skor
			I	
Kelayakan isi/ materi	Cakupan Materi	Keluasan materi	4	50
		Kedalam materi	4	
	Akurasi materi	Kebenaran konsep	4	

	Kemutakhiran	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	4	
	Merangsang keingintahuan	Kemampuan menumbuhkan rasa ingin tahu	3	
		Kemampuan mendorong untuk mencari informasi	4	
	Mengembangkan kecakapan hidup	Kemampuan mengembangkan kecakapan sosial	3	
		Kemampuan mengembangkan kecakapan akademik	3	
	Mengandung wawasan kontekstual	Kemampuan menyajikan contoh kongkret	4	
	Kegiatan yang mendukung	Materi diorganisasikan dengan susunan yang sistematis	5	
		Bahasa mudah dimengerti	4	
		Kelengkapan soal dengan jawaban disertai pembahasannya	4	
		Kesesuaian soal latihan mengukur ketercapain indikator siswa berdasarkan kompetensi	4	
	Jumlah		50	50
	Rata-Rata			50

Tabel 4.2 Tabulasi Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio*

Data penilaian pada tabel 4.2 masih bernilai kuantitatif diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kategori penilaian ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

No.	Rentang Skor (i)	Kategori
1	$> Mi+1,8 S_{Bi}$	Sangat baik
2	$Mi+0,60 S_{Bi} < X < Mi+1,8 S_{Bi}$	Baik
3	$Mi-0,60 S_{Bi} < X < Mi+0,60 S_{Bi}$	cukup
4	$Mi-1,8 S_{Bi} < X < Mi+0,60 S_{Bi}$	Kurang
5	$X \leq Mi-1,5 S_{Bi}$	Sangat kurang

Tabel 4.3 Kriteria Kategori Penilaian

**Keterangan**

- $X$  = Skor rata-rata
- $Mi$  =  $(\frac{1}{2}) \times (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{Skor terendah ideal})$
- $S_{Bi}$  =  $(\frac{1}{3}) \times (\frac{1}{2}) \times (\text{Skor tertinggi ideal} - \text{Skor terendah ideal})$
- Skor tertinggi ideal =  $\sum$  butir kriteria x Skor tertinggi
- Skor terendah ideal =  $\sum$  butir kriteria x Skor terendah

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah Indikator = 13</li> <li>2. Skor tertinggi ideal = <math>13 \times 5 = 65</math></li> <li>3. Skor terendah ideal = <math>13 \times 1 = 13</math></li> <li>4. <math>Mi = \frac{1}{2} \times (65 + 13) = 39</math></li> <li>5. <math>S_{Bi} = \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} \times (65 - 13) = 8,67</math></li> <li>6. <math>X = \frac{\sum X}{N} = \frac{50}{1} = 50</math></li> </ol>	<p><u>Kriteria Penilaian Ideal:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <math>39 + (1,80 \times 8,67) = 54,60</math></li> <li>2. <math>39 + (0,60 \times 8,67) = 44,20</math></li> <li>3. <math>39 - (0,60 \times 8,67) = 33,80</math></li> <li>4. <math>39 - (1,80 \times 8,67) = 23,39</math></li> </ol>
--	--

No.	Rentang Skor (i) kuantitatif	Kategori
1	$X > 54,60$	Sangat baik
2	$44,20 < X \leq 54,60$	Baik
3	$33,80 < X \leq 44,20$	cukup
4	$23,39 < X \leq 33,80$	Kurang
5	$X \leq 23,39$	Sangat kurang

Tabel 4.4 Kriteria Kategori Penilaian Ideal Untuk Media Pembelajaran linguistik berbasis Camtasia studio

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi atas media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio*, maka persentase penilaian ideal berdasarkan ahli materi adalah :

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal penilaian}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase keidealan secara keseluruhan} = \frac{50}{65} \times 100\% = 76,92 \%$$

**b. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio***

Ahli media memberikan penilaian dari sisi kebahasaan dan penyajian untuk menentukan kualitas audio visual media pembelajaran linguistik media belajar. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 4.4 berikut :

Komp Penilaian	Aspek	Indikator	Penilai	Σ Skor
			I	
Kebahasaa n	komunikatif	Keterpahaman peserta didik terhadap pesan	4	79
	Pengunaan istilah	Konsistensi penggunaan istilah	4	
Penyajian	Teknik penyajian	Keruntutan konsep	4	
		Fleksibel waktu dan tempat	5	
		Keperaktisan dalam media belajar	5	
	Pendukung penyajian	Kemudahan pengoperasian	5	
		Kualitas suara narator	4	
		Ketepatan intonasi	4	
		Dukungan musik	4	
Kualitas gambar	4			

		Pencahayaan gambar	5	
Penyajian pembelajaran		Kemampuan menciptakan komunikasi interaktif	3	
		Pemusatan dan pertahanan perhatian peserta didik belajar	4	
		Kemampuan membantu proses	5	
		Keruntutan konsep	4	
		Meningkatkan	4	
		Ketepatan pembelajaran pada materi	5	
Jumlah			73	73
Rata-Rata				73

Tabel 4.5 Tabulasi Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio*

Data penilaian pada tabel 4.4 masih bernilai kuantitatif diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kategori penilaian ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

No.	Rentang Skor (i)	Kategori
1	$> Mi+1,8 S_{Bi}$	Sangat baik
2	$Mi+0,60 S_{Bi} < Mi+1,8 S_{Bi}$	Baik
3	$Mi-0,60 S_{Bi} < Mi+0,60 S_{Bi}$	cukup
4	$Mi-1,8 S_{Bi} < Mi+0,60 S_{Bi}$	Kurang
5	$Mi-1,5 S_{Bi}$	Sangat kurang

Tabel 4.3 Kriteria Kategori Penilaian Ahli Media

**Keterangan**

$X$  = Skor rata-rata

$M_i$  =  $(\frac{1}{2}) \times (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{Skor terendah ideal})$

$S_{Bi}$  =  $(\frac{1}{3}) \times (\frac{1}{2}) \times (\text{Skor tertinggi ideal} - \text{Skor terendah ideal})$

Skor tertinggi ideal =  $\sum$  butir kriteria x Skor tertinggi

Skor terendah ideal =  $\sum$  butir kriteria x Skor terendah

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah Indikator = 17</li> <li>2. Skor tertinggi ideal = <math>17 \times 5 = 85</math></li> <li>3. Skor terendah ideal = <math>17 \times 1 = 17</math></li> <li>4. <math>Mi = \frac{1}{2} \times (85 + 17) = 49</math></li> <li>5. <math>SBi = \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} \times (85 - 17) = 12</math></li> <li>6. <math>X = \frac{\sum X}{N} = \frac{73}{1} = 73</math></li> </ol>	<p><u>Kriteria Penilaian Ideal:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <math>49 + (1,80 \times 8,67) = 70,6</math></li> <li>2. <math>49 + (0,60 \times 8,67) = 56,2</math></li> <li>3. <math>49 - (0,60 \times 8,67) = 41,8</math></li> <li>4. <math>49 - (1,80 \times 8,67) = 27,3</math></li> </ol>
---	--

No.	Rentang Skor (i) kuantitatif	Kategori
1	$70,60$	Sangat baik
2	$56,20 < 70,60$	Baik
3	$41,80 < 56,20$	cukup
4	$27,30 < 41,80$	Kurang
5	$23,39$	Sangat kurang

Tabel 4.6 Kriteria Kategori Penilaian Ideal Untuk Media Pembelajaran linguistik berbasis Camtasia studio

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi atas media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio*, maka persentase penilaian ideal berdasarkan ahli media adalah :

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal penilaian}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase keidealan secara keseluruhan} = \frac{73}{85} \times 100\% = 85,88 \%$$

### c. Presentase Penilai Kualitas Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio* Oleh Para Ahli Terhadap

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio*, maka persentase penilaian ideal berdasarkan ahli media adalah :

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal penilaian}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase keidealan secara keseluruhan} = \frac{123}{150} \times 100\% = 82\%$$

Dengan tingkat kreteria adalah **Sangat Baik**

**d. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Linguistik Berbasis Camtasia Studio**

Mahasiswa PBA sebagai subjek penelitian dan penguna memberikan penilaian dari sisi kelayakan isi, bahasa dan penyajian menurut perspektif penguna media. Tabulasi penilaian tersebut disajikan pada tabel 4.5 berikut ini:

Komponen	Indikator	1	2	3	4	5	6	Skor	Per Komp	Rata-rata
		Kelayakan isi/ materi	1	1	1	1	1			
	2	1	1	1	1	0	1	5		
	3	1	1	0	0	0	1	3		
	4	1	1	0	1	1	1	6		
	5	1	1	1	1	1	1	3		
Kebahasaan	6	1	1	1	1	1	1	6	10	5
	7	1	1	0	1	0	1	4		
Penyajian	8	1	1	1	1	1	1	6	16	5,3
	9	1	1	0	1	1	1	5		
	10	0	1	1	1	1	1	5		
<b>Jumlah</b>		9	10	6	10	7	10		49	4,9

Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian mahasiswa terhadap Media Pembelajaran Linguistik Berbasis *Camtasia Studio*

Data penilaian pada tabel 4.7 masih bernilai kuantitatif diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kategori penilaian ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

No.	Rentang Skor (i)	Kategori
1	$> Mi+1,8 S_{Bi}$	Sangat baik
2	$Mi+0,60 S_{Bi} < Mi+1,8 S_{Bi}$	Baik
3	$Mi-0,60 S_{Bi} < Mi+0,60 S_{Bi}$	Cukup
4	$Mi-1,8 S_{Bi} < Mi+0,60 S_{Bi}$	Kurang
5	$Mi-1,5 S_{Bi}$	Sangat kurang

Tabel 4.3c Kriteria Kategori Penilaian Oleh Mahasiswa

**Keterangan**

$X$  = Skor rata-rata

$M_i$  =  $(\frac{1}{2}) \times (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{Skor terendah ideal})$

$S_{bi}$  =  $(\frac{1}{3}) \times (\frac{1}{2}) \times (\text{Skor tertinggi ideal} - \text{Skor terendah ideal})$

Skor tertinggi ideal =  $\sum$  butir kriteria x Skor tertinggi

Skor terendah ideal =  $\sum$  butir kriteria x Skor terendah

5. Jumlah Indikator = 10	<u>Kriteria Penilaian Ideal:</u>
6. Skor tertinggi ideal = $10 \times 1 = 10$	
7. Skor terendah ideal = $10 \times 0 = 0$	
8. $M_i = \frac{1}{2} \times (10 + 0) = 5$	
7. $S_{bi} = \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} \times (10 - 0) = 1,67$	
8. $X = \frac{\sum X}{N} = \frac{49}{6} = 8,1$	1. $5 + (1,80 \times 8,67) = 8,01$
	2. $5 + (0,60 \times 8,67) = 6,00$
	3. $5 - (0,60 \times 8,67) = 4,00$
	4. $5 - (1,80 \times 8,67) = 2,00$

No.	Rentang Skor (i) kuantitatif	Kategori
1	$> 3,01$	Sangat baik
2	$6,00 < \dots < 3,01$	Baik
3	$4,00 < \dots < 5,00$	Cukup
4	$2,00 < \dots < 4,00$	Kurang
5	$< 2,00$	Sangat kurang

Tabel 4.8 Kriteria Kategori Penilaian Ideal Untuk Media Pembelajaran linguistik berbasis Camtasia studio oleh Mahasiswa

Berdasarkan hasil penilaian mahasiswa atas media pembelajaran linguistik berbasis *camtasia studio*, maka persentase penilaian ideal berdasarkan ahli media adalah :

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimal penilaian}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase keidealan secara keseluruhan} = \frac{49}{60} \times 100\% = 82 \%$$

Dengan tingkat kreteria adalah **Sangat Baik**

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Analisis awal terhadap pencapaian indikator kompetensi dasar mata kuliah *Ilmu lughah* (Lingustik), yang di dapat dari hasil ujian lisan di Ujian Tengah Semester (UTS), diperoleh bahwa selama dua tahun ajaran (2013/2014 - 2014/2015) atau selama dua periode pembelajaran di temukan hanya 40 % mahasiswa dari kelas PBA/VA yang mampu memenuhi indikator pencapaian kompetensi dasar MK. *Ilmu lughah* dengan tema linguistik umum dan hanya sekitar 25% mahasiswa dari PBA/VB. Atau dengan kata lain rata-rata 40% mahasiswa disetiap angkatan belum memenuhi pencapaian indikator-indikator kompetensi dasar sebagai syarat tercapainya standar kompetensi MK. Ilmu Lughah. Berdasarkan survey dengan 20 responden dari mahasiswa PBA semester VI angkatan 2012, didapatkan jawaban 95% menyatakan bahwa belum pernah menempuh MK. Pengantar Linguistik sebagai pondasi mengetahui dasar-dasar linguistik adapun presentase respon kebutuhan media alternatif dalam pembelajaran MK.linguistik 90% berbanding 10% yang menyatakan tidak perlu adanya media alternatif
2. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran pengantar linguistik berbasis *camtasia studio* pada materi bahasa dan linguistic sebagai media belajar alternatif dengan format *mp4*. Prosedur pengembangan media meliputi 4 tahapan dengan model 4D yang kemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974). Tahapan 4D yang digunakan terdiri dari dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).
3. Kualitas media pembelajaran biologi berbasis *mobile camtasia studio*

yang dikembangkan berdasarkan penilaian *reviewer* (1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media) termasuk dalam kategori **Baik (SB)** dengan persentase penilaian ideal sebesar 82 % dan respon mahasiswa PBA terhadap media pembelajaran pengantar linguistik berbasis *camtasia studio* termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Dengan persentase ideal sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media belajar alternatif pada mata kuliah Penatar linguistik.

## B. Saran

Penelitian pengembangan sangat penting dilakukan guna menghasilkan produk baru yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Inovasi baru sangat diperlukan guna memenuhi hal tersebut, adapun saran dari peneliti yaitu:

1. Media pembelajaran biologi berbasis *mobile camtasia studio* yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan dosen serta mahasiswa. Media pembelajaran ini merupakan media belajar alternatif untuk mahasiswa PBA di IAIN Syekh Nurjati yang dapat digunakan sebagai media untuk belajar pengantar linguistik khususnya materi Bahasa dan linguistik. Dengan adanya media ini diharapkan proses pembelajaran lebih kreatif dan produktif dan mahasiswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan belajar mandiri.
2. Media pembelajaran linguistik berbasis *mobile camtasia studio* pada materi bahasa dan Linguistik ini dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut, sehingga diharapkan muncul produk-produk baru yang sejenis bahkan jauh lebih baik lagi untuk memberikan inovasi secara berkesinambungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan khan, M. F., & Masood, M. (2013). The Design and Development of Multimedia-Assisted Mastery Learning Courseware in Learning of cellular Respiration. In *Proceedings of the 4th International Conference on Computing and Informatics, ICOCI* (pp. 235–240).
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran* (12th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Bagui, S. (1998). Reasons for increased learning using multimedia. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 27(1), 3–18.
- Beckner, C., Ellis, N. C., Blythe, R., Holland, J., Bybee, J., Christiansen, M. H., ... Schoenemann, T. (2009). Language Is a Complex Adaptive System: Position Paper. *Language Learning*, 59(Suppl. 1), 1–26.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fletcher, J. . (2003). Evidence for learning from technology-assisted instruction. In H. F. O'Neil & R. S. Perez (Eds.), *Technology applications in education: A learning View* (pp. 79–99). Mahwah, NJ: Erlbaum Associates.
- Gromik, N. (2007). video tutorials: Camtasia in the ESL classroom. *The JALT CALL Journal*, 3(1-2), 132–140.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Ciputra Aditya Bakti.
- Joseph, S. R. H., & Uther, M. (2009). Mobile Devices for Language Learning: Multimedia Approaches. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 04(01), 7–32. doi:10.1142/S179320680900060X
- Khansir, A. A. (2013). Applied Linguistics and English Language Teaching. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 15(8), 1140–1146. doi:10.5829/idosi.mejsr.2013.15.8.11238

- Kozma, R. B. (1991). Learning with Media. *Review of Educational Research*, 61(2), 179–212.
- Kridalaksana, H. (2005). Bahasa dan Linguistik. In kushartanti, U. Yuwono, & M. R. Lauder (Eds.), *Pesona Bahasa : Langkah Awal Memahami Linguistik* (pp. 3–14). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Latif, Y., Darmawijoyo, & Indra Putri, R. ilma. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Camtasia pada Pokok Bahasan Lingkaran melalui Edmodo untuk siswa MTs. *Kreano*, 4(2).
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Lucas, T., Villegas, a. M., & Freedson-Gonzalez, M. (2008). Linguistically Responsive Teacher Education: Preparing Classroom Teachers to Teach English Language Learners. *Journal of Teacher Education*, 59(4), 361–373. doi:10.1177/0022487108322110
- Meng, J. (2009). The Relationship between Linguistics and Language Teaching. *Asian Social Science*, 5(12), 84–86.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Parera, J. D. (1991). *Kajian Linguistik Umum Historis Komparatif dan Tipologi Struktural*. Jakarta: Airlangga.
- Pateda, M. (1991). *Linguistik Terapan*. Yogyakarta: Nusa Indah.
- Sahni, M., & Sharma, A. (2012). Multimedia compared to Text for Online Learning in India. *Asian Journal of Distance Education*, 10(1), 35–44.

- Shahhoseiny, H. (2013). Differences between Language and Linguistic in the ELT Classroom. *Theory and Practice in Language Studies*, 3(12), 2234–2239. doi:10.4304/tpls.3.12.2234-2239
- Smaldino, S. E., Lowther, D., & Russell, J. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)* (9th ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Stern, H. H. (1983). *Fundamental Concepts of Language Teaching* (1st ed.). London: Oxford University Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A sourcebook*. Indiana: Indiana University.