

# Pengembangan Media Ajar Berbasis “Bemamai” (Belajar Memahami Menyimak Video) Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Arut Selatan

Siti Mukharamah Octariandy<sup>1✉</sup>, M. Fatchurahman<sup>2</sup> & Nurul Hikmah Kartini<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangka Raya, Indonesia  
E-mail:<sup>1✉</sup>samsungasnew85@gmail.com, <sup>2</sup>mfatcurahman789@gmail.com <sup>3</sup>nurulkartini77@gmail.com

## Abstrak

Meskipun siswa membutuhkan media audiovisual yang kontekstual dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka, penggunaan bahan ajar tradisional di SMP Negeri 2 Arut Selatan yang berfokus pada buku teks tetap menjadi hal yang umum. Bahan ajar ini gagal memenuhi kebutuhan kemampuan mendengarkan serta memahami siswa memadai. Guna mengatasi kebutuhan ini, proyek ini akan merancang dan mengevaluasi platform pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII yang disebut BEMAMAI (“Belajar Memahami Menggunakan Video atau Belajar guna Memahami Menggunakan Video”). Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi jadi fase membentuk (R&D) dipergunakan pekerjaan ini. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Arut Selatan jadi subjek studi ini. Validasi ahli, kuesioner, tes pre-serta post, serta observasi metode dipergunakan mengumpulkan data. Temuan yang valid, praktis, serta berhasil memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis BEMAMAI bisa secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Karenanya, alat pedagogis berbasis BEMAMAI merupakan pilihan yang tepat untuk kelas yang ingin melengkapi buku teks tradisional beserta sumber daya yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang lebih mendalam serta relevan.

**Kata Kunci:** BEMAMAI; media ajar berbasis video; pembelajaran Bahasa Inggris; keterampilan menyimak; SMP Negeri 2 Arut Selatan

## Abstract

*English language learning at SMP Negeri 2 Arut Selatan is still dominated by the use of conventional teaching materials that focus on textbooks, which have not adequately accommodated students' listening and comprehension skills. In contrast, students require contextual and engaging audio-visual media to enhance their understanding and learning outcomes. This project intends to fill that need by creating and testing a BEMAMAI-based instructional video for eighth grade English language learners. The five phases of the ADDIE model—analysis, design, development, implementation, and evaluation—formed the basis of this study's Research and Development (R&D) approach. Students from SMP Negeri 2 Arut Selatan, who were in the eighth grade, participated as study subjects. Expert validation, pre- and post-tests, surveys, and observation were all used to gather data. Students' learning outcomes are considerably improved by the BEMAMAI-based instructional media, which are valid, practical, also effective, according to the findings. Thus, it is possible to use BEMAMAI-based instructional media as an alternate resource to facilitate deeper and more relevant English language acquisition.*

**Keywords:** BEMAMAI; video-based teaching media; English language learning; listening skills; SMP Negeri 2 Arut Selatan

## PENDAHULUAN

Fungsi strategis pendidikan ialah membentuk sumber daya manusia yang berilmu, kompeten, dan berkarakter. Sistem pendidikan harus menyediakan prosedur pembelajaran abad ke-21 yang kreatif, fleksibel, dan relevan di era kemajuan teknologi yang cepat dan globalisasi. Karena perannya yang sentral jadi sarana komunikasi internasional dan pintu gerbang menuju informasi dan kemajuan teknologi, bahasa Inggris menjadi salah satu isu paling mendesak saat ini. Pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, termasuk ceramah dan tugas tertulis, masih mendominasi kelas Bahasa Inggris di sekolah, terutama di tingkat SMP. SMP Negeri 2 Arut Selatan juga hadapi persoalan serupa; siswa di sana masih jarang menggunakan teknologi di kelas, terutama mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan. Rendahnya motivasi siswa serta ketidakhadiran model pembelajaran beragam di kelas berkontribusi pada kinerja buruk mereka di kelas dan ketidakmampuan mereka untuk bekerja sama secara efektif. Sumber daya pembelajaran seringkali terlalu fokus pada membaca serta menulis, sehingga sedikit ruang bagi siswa guna asah kompetensi mendengarkan serta berbicara.

Peserta didik tingkat SMP berada pada fase perkembangan yang membutuhkan stimulus visual dan interaktif untuk belajar secara aktif. Keterbatasan variasi media buat siswa mudah bosan serta minim terpantik ikut pembelajaran Bahasa Inggris. Berefek ke rendahnya wawasan siswa atas materi, terutama aspek listening yang membutuhkan paparan suara, konteks visual, dan contoh komunikasi nyata. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media berbasis video menjadi salah satu solusi yang relevan. Karenanya berlandaskan Nurul

Hikmah Kartini dkk. (2023), visi pendidikan guna siswa berkembang sebagai individu serta jadi anggota masyarakat berkontribusi melalui informasi serta pemahaman yang mereka peroleh di kelas.

Berbagai penelitian sebelumnya memperlihatkan penggunaan video pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Inggris memiliki efek positif atas motivasi serta hasil belajar siswa, terkhusus pada keterampilan menyimak (listening). Media video dinilai mampu menghadirkan konteks komunikasi yang lebih autentik melalui kombinasi unsur visual dan audio, jadi memudahkan siswa dalam memahami makna bahasa, intonasi, serta penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Studi terdahulu umumnya mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi, video naratif, atau video instruksional beserta fokus kenaikan hasil belajar secara umum atau bahasan tertentu, serta menguji kelayakan dan efektivitas media tersebut melalui pendekatan Research and Development (R&D).

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan. Pertama, video pembelajaran yang dikembangkan cenderung diposisikan sebagai media pendukung (supplementary media), bukan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang secara sistematis menuntun proses memahami materi. Kedua, banyak penelitian berfokus pada pengembangan video semata, tanpa mengaitkannya secara eksplisit dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses kognitif memahami melalui aktivitas menyimak yang terstruktur. Ketiga, integrasi antara video, aktivitas pemahaman, dan refleksi belajar sering kali belum dirancang dalam satu kerangka pembelajaran yang utuh

dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik SMP.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menempati posisi kebaruan dengan mengembangkan media ajar berbasis **BEMAMAI (Belajar Memahami Menggunakan Video)**, yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan video sebagai media visual-audio, tetapi juga menempatkan video sebagai inti proses belajar memahami. BEMAMAI dirancang secara sistematis untuk mengarahkan peserta didik pada aktivitas menyimak aktif, memahami isi video, menganalisis informasi, serta mengaitkannya dengan materi Bahasa Inggris yang dipelajari. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru berupa integrasi antara media video serta pendekatan pembelajaran memahami yang terstruktur, kontekstual, serta selaras karakteristik peserta didik SMP, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak serta hasil belajar Bahasa Inggris. Visi studi kembangkan media ajar berbasis BEMAMAI valid, praktis, serta efektif., berdasarkan validasi ahli dan kebutuhan peserta didik.

## METODE PENELITIAN

R&D jadi metodologi dipergunakan studi ini. R&D ialah proses ybermanfaat hasilkan produk pendidikan efektif serta berkualitas tinggi. Proses ini melibatkan siklus studi, pengembangan, serta evaluasi, sebagaimana dijelaskan Borg dan Gall (1983) (Okpatrioka 2023). Meskipun model pengembangan Borg & Gall dikenal luas standar emas di bidang ini, fase panjang serta rumit model tersebut memerlukan investasi waktu, energi, serta modal yang signifikan, serta banyak percobaan serta kesalahan. Karena keterbatasan waktu, partisipan studi,

serta penekanan pada pembuatan materi instruksional yang realistik dan relevan, paradigma Borg & Gall tak dipergunakan optimal studi ini. Guna memastikan proses pengembangan sistematis melalui fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini punya fase yang lebih sederhana, fleksibel, serta relevan. Paradigma ADDIE lebih selaras pembuatan media instruksional berbasis BEMAMAI di lingkungan sekolah menengah pertama karena memungkinkan adaptasi langsung atas kebutuhan siswa serta lingkungan belajar sekolah tanpa mengorbankan validitas serta kualitas temuan pengembangan.

Model ADDIE dipilih mengingat satu diantara pengembangan sistematis serta fleksibel, dipergunakan pengembangan perangkat pembelajaran.

### **Analysis (Analisis)**

Tahap ini mencakup identifikasi kebutuhan siswa dan guru, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris konvensional. Cara kumpulkan data tahap seperti observasi, interview, serta angket.

### **Design (Perancangan)**

Tahap ini mencakup penyusunan desain media ajar berbasis video, penentuan konten yang akan disampaikan, skenario video, desain tampilan visual, serta penentuan media pendukung lain seperti LKS dan modul pendamping.

### **Development (Pengembangan)**

Fase proses pembuatan desain ajar berlandaskan temuan desain. Dalam konteks ini, meliputi produksi video pembelajaran, penyusunan modul, dan instrumen evaluasi. Selanjutnya dilaksanakan validasi para ahli guna menemukan kelayakan produk.

### **Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan melalui tes terbatas serta lapangan. Di fase, bahan ajar diuji langsung kepada peserta didik kelas VIII untuk melihat efektivitas dan kepraktisannya.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi dilaksanakan guna mengecek produk sudah dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap, baik formatif (selama proses pengembangan) maupun sumatif (setelah implementasi produk).

Peserta studi ialah siswa kelas VIII dari SMP Negeri 2 Arut Selatan. Tujuan dari opsi ini adalah menyediakan bahan ajar bahasa Inggris berdasarkan BEMAMAI, dengan fokus pada Simple Past Tense. Secara keseluruhan, 32 siswa kelas VIII membentuk sampel [D1]. Semua siswa kelas VIII di SMPN 2 Arut Selatan yang direncanakan menggunakan aplikasi media pendidikan berbasis BEMAMAI dimasukkan jadi subjek studi melalui pendekatan sampel lengkap. Pemilihan ini dilandaskan pada homogenitas karakteristik kelas, kurikulum, serta kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris guna laksanakan tinjauan mendalam atas media situasi pembelajaran praktis. Studi ini dilaksanakan di lingkungan kelas yang khas, dengan lingkungan belajar disesuaikan selaras rutinitas dan demografi sekolah. Karenanya, temuan studi ini terbatas pada karakteristik siswa, lingkungan sekolah, serta lingkungan belajar yang sebanding; temuan ini tak bisa diterapkan umum mengingat sifat kontekstualnya.

Pengamatan, tes pra dan pasca, kuesioner, serta dokumentasi dipergunakan kumpulkan data. Alat seperti penilaian hasil belajar, lembar pengamatan, kuesioner validasi ahli, survei tanggapan siswa, dan format dokumentasi disesuaikan untuk

mengakomodasi beragam cara pengumpulan data.

Teknik analisis data adalah dalam konteks pembuatan bahan ajar oleh BEMAMAI, analisis data dilakukan melalui beberapa tahap berdasarkan jenis data yang dikumpulkan dan Instrumen penelitian terlebih dahulu melalui validasi isi (expert judgment) untuk memastikan kesesuaian antara indikator, materi, dan tujuan pembelajaran. Validasi dilaksanakan ahli materi Bahasa Inggris serta ahli media pembelajaran mempergunakan lembar penilaian mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, serta kegrafikan. Hasil penilaian ahli dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar untuk merevisi instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, uji reliabilitas sederhana dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen. Reliabilitas diukur menggunakan teknik internal consistency dengan menghitung koefisien reliabilitas berdasarkan hasil uji coba terbatas pada subjek yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas menunjukkan kategori cukup hingga tinggi, sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Analisis Data Validasi Ahli: Kuesioner dari ahli konten dan media dianalisis menggunakan statistik persentase untuk mengevaluasi kelayakan produk berdasarkan kategori seperti sangat layak hingga kurang layak.

Analisis kepraktisan (respon siswa): Temuan kuesioner respon siswa dilaporkan dalam bentuk persentase guna memahami kemudahan atau kesulitan penggunaan bahan ajar; semakin tinggi persentasenya

menunjukkan semakin praktisnya bahan tersebut bagi peserta didik.

Analisis data tes hasil belajar (Pre-test dan Post-test) sebuah kelompok tunggal peserta penelitian diberikan tes pra-perlakuan sebelum perlakuan dan tes pasca-perlakuan setelah perlakuan; metode penelitian ini dikenal sebagai tes pra-pasca tunggal. Tujuan tes pra-perlakuan adalah untuk menilai keterampilan siswa sebelum dan setelah menggunakan media instruksional berbasis BEMAMAI; tes pasca-perlakuan bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa berubah akibat penggunaan media tersebut. Untuk menentukan seberapa baik bahan ajar yang dibuat berfungsi, kami membandingkan kinerja siswa pada pretest dan posttest. Studi pengembangan yang menilai efektivitas upaya satu kelompok untuk meningkatkan hasil belajar tanpa kelompok kontrol sangat sesuai dengan metodologi ini.

Nilai rerata pada ujian pra serta pasca ditentukan. Peningkatan nilai dievaluasi. Sejak awal, keberhasilan media pembelajaran berbasis BEMAMAI dievaluasi beserta mengkaji peningkatan hasil belajar siswa menggunakan Normalized Gain (N-gain). Statistik N-gain dipergunakan ukur kenaikan hasil ujian dari awal hingga akhir, jadi persentase dari skor maksimum. Berikut formula N-gain:

$$\text{N-Gain} = \text{skor posttest} - \text{skor pretest}$$

$$\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}$$

Temuan pengukuran N-gain nantinya dijelaskan berlandaskan kriteria yang dikemukakan oleh Hake (1999):  $N\text{-gain} \geq 0,70$  masuk klasifikasi tinggi,  $0,30 \leq N\text{-gain} < 0,70$  masuk klasifikasi sedang, serta  $N\text{-gain} < 0,30$  masuk klasifikasi rendah. Penggunaan N-gain memungkinkan penilaian peningkatan hasil belajar yang

lebih objektif dan proporsional terhadap kemampuan awal peserta didik

Hasil dari lembar observasi aktivitas peserta didik serta pelaksanaan pembelajaran dianalisis secara deskriptif dan kualitatif melalui rekapitulasi skor serta interpretasi tren partisipatif (aktif hingga kurang aktif).

Secara keseluruhan, cara mengkaji data dipergunakan seperti: Deskriptif kuantitatif (persentase, rerata, N-gain) serta Deskriptif kualitatif (interpretasi observasi dan catatan lapangan)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami Bahasa Inggris, terutama keterampilan menyimak dan memahami, akibat bahan ajar yang selama ini lebih menekankan membaca dan menulis. Media pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya penggunaan audio-visual membuat siswa kurang tertarik serta kurang faham bahasan.

Penelitian mengikuti model pengembangan ADDIE yang melalui tahap:

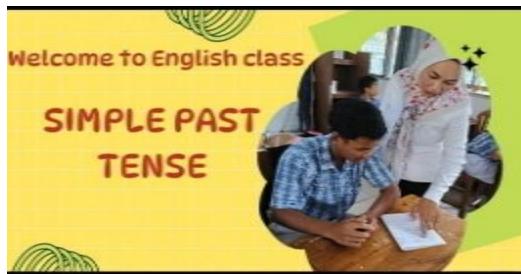
### **Analisis (Analyze)**

Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, masalah media ajar, dan karakteristik belajar. Hasil analisis menunjukkan peserta didik kurang memahami materi Simple Past Tense, kurang menyimak, kurang tertarik dengan metode ceramah, dan membutuhkan media audiovisual yang lebih menarik.

### **Tahap Perencanaan (Design)**

Peneliti mulai menyusun serta buat desain ajar yang akan digunakan oleh peserta didik. Beberapa poin penting dari tahap perencanaan ini seperti peneliti menyiapkan konsep dan bentuk media berajar bermaksud guna tingkatkan wawasan serta berpikir kritis, pengembangan media didasarkan pada teori bahwa media pembelajaran dapat membantu komunikasi informasi secara lebih

efektif, Peneliti menggunakan Canva untuk membuat berbagai komponen media, seperti: sampul, materi Simple Past Tense dan soal latihan, Kerangka desain disusun secara sistematis untuk memastikan proses pengembangan berjalan terstruktur serta tidak ada aspek penting yang terlewat.



**Gambar 1.** Gambar cover video

Pada tahap pengembangan, desain ajar dikembangkan menjadi produk jadi siap dipergunakan kegiatan belajar. Pada fase, peneliti mewujudkan desain dalam video edukasi terkait materi Simple Past Tense. Ketika pengembangan produk selesai, validasi diaktualisasikan tiga ahli beserta keahlian dalam media, materi, serta bahasa. Hasil verifikasi menunjukkan media pembelajaran berbasis video dikategorikan layak dengan persentase 77,76% ahli media, 95% ahli materi serta 97,91% ahli Bahasa. Menurut skala penilaian yang diterapkan, ahli media bagikan klasifikasi "baik" serta ahli materi serta bahasa memberikan kategori "sangat baik", memperlihatkan produk selaras standar kualitas.

### Tahap Pengembangan (*development*)

**Tabel 1.** Hasil validasi ahli media

Indikator penilaian	Skor	Skor total	Persentase	Kriteria
Tampilan atau display	10	12	77,76 %	Baik
Kemudahan penggunaan	6	8		
Kualitas teknik	9	12		

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli materi

Indikator penilaian	Skor	Skor total	Persentase	Kriteria
tampilan	14	16	95%	Sangat baik
tipografi	8	8		
Kejelasan navigasi	7	8		
Kualitas multimedia	8	8		
teknis	8	8		

**Tabel 3.** Hasil validasi ahli Bahasa

Indikator penilaian	Skor	Skor total	Persentase	Kriteria
Kesesuaian kaidah bahasa	12	12	97,91%	Sangat layak
Keterbacaan dan kejelasan makna	12	12		
Keterpaduan wacana	8	8		
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	8	8		

Indikator penilaian	Skor	Skor total	Persentase	Kriteria
Kemenarikan gaya bahasa	8	8		
Konsistensi dan keefektifan bahasa	7	8		

### Revisi Produk

Setelah umpan balik diperoleh dari validator, beberapa perubahan telah dilakukan, seperti: a) Menghilangkan kebisingan di latar belakang untuk meningkatkan penjelasan, b) Mengakomodasi penggunaan huruf kapital yang benar, c) Dengan menyelaraskan jenis dan warna font untuk setiap slide, d) Meminimalkan jumlah gambar animasi pada

setiap slide agar dapat dibaca, e) Menggunakan gambar animasi yang sesuai dengan contoh yang tepat untuk setiap slide yang relevan dengan konten, dan f) Memperbaiki teks tertulis sesuai dengan aturan bahasa Indonesia.

Perubahan ini memungkinkan media menjadi interaktif dan komunikatif proses belajar, membantu siswa membangun keterampilan mereka untuk membuat karya.



**Gambar 2.** Gambar media pembelajaran tampilan halaman depan dan isi setelah direvisi Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat, Implementasi, adalah fase di mana media pembelajaran yang

dikembangkan dan direvisi ditempatkan dalam pengaturan pengajaran untuk dilaksanakan, dan efek serta kualitasnya dievaluasi. Ini telah diterapkan dengan uji coba yang dilakukan pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Arut Selatan. Melalui kuesioner diberikan pada kelas VIII di SMPN 2 Arut Selatan mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat sangat efektif dalam memberikan dukungan dalam

proses pembelajaran. Ini memperoleh tingkat kepraktisan rata-rata 86%; dikategorikan sebagai tingkat "Sangat Praktis" (85% - 100%). Hasil penilaian ini merupakan syarat kuat bahwa media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyimak dan memahami video pada materi Simple Past Tense memiliki dasar yang kuat untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di setiap kelas.

**Tabel 4.** Hasil kepraktisan media pembelajaran

Penilai	Persentasi kepraktisan	Rata - rata	kriteria
Guru Bahasa Inggris	90	88,75 %	Sangat praktis
32 peserta didik	87,5		Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4 didapat media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran, media dan desain diperoleh persentase 87,7%. Berdasarkan tabel di atas berkaitan pedomanya konversi skor hasil penilaian pada nilai beserta tiga kategori, temuan validasi praktisi belajar ditinjau atas aspek belajar, aspek rekayasa media, serta desain visual memperoleh ratarata keseluruhan 88,75% yang berada pada rentang nilai "A" dengan kategori "Sangat praktis".

#### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti menguji efektivitas media pembelajaran melalui pre-test serta post-test atas 32 siswa kelas VIII SMPN 2 Arut Selatan. Pre-test dilakukan untuk menguji tingkatan pengetahuan peserta didi terhadap materi yang akan disampaikan terkait tema Simple Past Tense dan ujian post (setelah peserta didik menyimak dan memahami video pembelajaran) dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana media, bersama dengan video mendengarkan, memiliki pengaruh pada tingkat pemahaman dan pembelajaran peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk menemukan sejauh mana media pengajaran dari video yang telah

dikembangkan berdasarkan menyimak dan memahami memenuhi tingkat kualitas tertentu secara umum, dengan tujuan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan prestasi peserta didik secara keseluruhan. Jika skor rerata pre-test serta post-test dianalisis dengan formula N-Gain. N-Gain menunjukkan skor 0,71. Ini adalah skor tinggi dan peningkatan signifikan yang mana untuk skor 0,7. Dan persentasenya menunjukkan bahwa media tersebut benar-benar memenuhi kriteria kelayakan terkait konten, bahasa, dan visual. Berkorelasi beserta perspektif Arsyad (2021) memperlihatkan desain pembelajaran seharusnya tidak hanya menjadi alat bantu tetapi juga terkait dengan konten studi, mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam gaya yang lebih menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar (Arsyad, 2021). Temuan studi mensupport media pengajaran atas desain pembelajaran yang berfokus pada menyimak dan memahami video dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi Simple Past tense. Artinya media pengajaran berbasis video berdasarkan menyimak dan memahami dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMP Negeri 2 Arut

Selatan memiliki efektivitas tinggi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

**Tabel 5.** Hasil efektivitas media pembelajaran

Jenis tes	Peserta	Skor total	Rata - rata
Pre test	32	100	57,96
Post test	32	100	84,37

**Tabel 6.** Temuan kepraktisan media pembelajaran

Jenis tes	Peserta	Rata - rata	N Gain	Percentase N gain
Pre test	32	57,96	0,71	71%
Post test	32	88,12		

Aspek aspek yang dinilai meliputi : Kemudahan penggunaan (kemudahan mengoperasikan media, kejelasan petunjuk, dan alur penggunaan), Kejelasan penyajian (kejelasan tampilan, teks, audio, dan visual video pembelajaran),Kesesuaian dengan waktu pembelajaran (efisiensi penggunaan media dalam alokasi waktu di kelas) Keterpahaman materi (kemudahan peserta didik memahami materi melalui media yang digunakan) dan Daya tarik media (ketertarikan siswa terhadap tampilan, isi, dan penyajian video), Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik (kesesuaian bahasa, konteks, dan tingkat kesulitan materi),Kemanfaatan dalam pembelajaran (support guru serta siswa pada saat belajar Bahasa Inggris).

#### Hasil Validitas

Berdasarkan hasil evaluasi validasi oleh ahli materi, konten dalam media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan skor sebesar 95%. Kemudian, validasi ahli media memperoleh skor 77,76%, yang termasuk pada kategori layak. Namun, disarankan bahwa masih ada potensi peningkatan yang diperlukan agar lebih valid. Ahli media merekomendasikan penggunaan volume musik agar tidak

mengganggu penjelasan, dan penggunaan huruf kapital. Skor dari ahli bahasa 97,91% menunjukkan bahwa beberapa perubahan setelah dilakukan revisi dengan valid. Skor ini menunjukkan bahwa aspek bahasa dari media telah memenuhi kelayakan dan dapat menyampaikan informasi secara akurat dan komprehensif. Jadi "media pembelajaran" menggunakan video berbasis menyimak dan memahami siap diuji tanpa perlu pembaruan lebih lanjut.

#### Hasil Kepraktisan

Menurut evaluasi materi, media, dan bahasa, media pembelajaran ini valid dan dapat diterapkan untuk konten yang valid di kelas dan pengaruhnya terhadap motivasi peserta didik dan efek pembelajaran, yang telah diuji pada tingkat konten. Uji coba dirancang untuk dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Arut Selatan. Untuk studi percontohan, media pembelajaran berbasis penelitian adalah video menyimak dan memahami merupakan bahan studi yang dikembangkan sebagai komponen penting dalam pembelajaran sesuai dengan proses pembelajaran. Setelah sesi pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk mengisi kuesioner untuk menilai media tersebut. Skor respons media yang didapat adalah 87,5% berdasarkan analisis hasil uji coba. Media tersebut berada klasifikasi valid serta layak dipergunakan pengajaran serta pembelajaran. Menurut hasil evaluasi yang diperoleh dari uji coba kelas VIII, alat pembelajaran ini valid dalam hal kualitas dan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah memastikan bahwa media ini akan berfungsi dengan melakukan uji coba produk dengan semua peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Arut Selatan. Uji coba efektivitas dirancang menyerupai kondisi pembelajaran nyata, jadi

bilamana produk dinilai layak, bisa dipergunakan luas. Di fase, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk mengukur pengetahuan awal tentang materi Simple Past Tense. Setelah pembelajaran selesai, posttest dilakukan. Menganalisis hasil pretest dan posttest, untuk skor rata-rata di antara siswa ada peningkatan dari 57,96 menjadi 88,12 dengan selisih 30,16 poin. Skor N-gain 0,71 menunjukkan sangat besar, artinya media pembelajaran dipergunakan berbasis menyimak dan memahami video pad materi Simple Past Tense dapat membantu dan mudah dipahami.

#### Hasil efektivitas

Guru, siswa, serta validator profesional memberikan umpan balik positif atas materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti selama periode uji coba. Penggunaan media dianggap sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan efisiensi pengajaran di kelas. Ilustrasi tentang efektivitas film mendengarkan dan memahami dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi kursus, serta dengan menyertakan nada yang santai, dalam menjaga siswa tetap terlibat dan fokus sepanjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan karakteristik siswa dan lingkungan belajar sekolah, materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP Negeri 2 Arut Selatan yang berfokus pada film mendengarkan dan memahami bermanfaat bagi baik siswa maupun guru. Posisi 1 Berlandaskan studi literatur yang mendukung temuan penelitian yang telah terbukti, pembelajaran media dalam film yang diadaptasi dengan tense lampau sederhana memenuhi tiga persyaratan validitas, kelayakan, serta efektivitas.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan video berbasis menyimak dan memahami yang dirancang untuk materi Simple Past Tense siswa SMPN 2 Arut Selatan kelas VIII, mempergunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode kreatif ini menghasilkan media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan interaktif, memperkuat kurikulum tense lampau sederhana di SMPN 2 Arut Selatan. Media pembelajaran tersebut efektif, realistik, dan sah. Tiga validator ahli di bidang bahasa (97,91%), media (77,76%), dan materi (95%), semuanya sepakat media tersebut sangat valid serta selaras dipergunakan sebagai media pembelajaran, telah mengonfirmasi validitasnya.

Hasil eksperimen kelas VIII membuktikan kesesuaian media ini dengan menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar karena media tersebut menarik dan mudah digunakan. Sementara itu, perhitungan N-Gain yang tinggi serta perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah (57,96% dan 84,37% masing-masing) memperlihatkan efektivitasnya. Mendengarkan dan memahami film jadi dasar media pembelajaran ini, menciptakan lingkungan belajar ideal, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan pemahaman materi. Ini merupakan sumber daya berharga yang akan sangat membantu dalam pengajaran Bahasa Inggris [D1]. Bagian D2 Studi menemukan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan saat media pembelajaran berbasis BEMAMAI digunakan. Skor rata-rata meningkat dari 57,96 pada pretest menjadi 88,12 pada posttest, dan skor N-gain sebesar 0,71, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini mengonfirmasi temuan Afriani (2025): bahwa siswa memiliki pengalaman yang baik

dan materi audiovisual sangat valid saat digunakan untuk mengajar Bahasa Inggris, meskipun penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media semata, belum mengintegrasikan pendekatan pemahaman menyimak secara sistematis seperti pada BEMAMAI.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Husna, Mansur, dan Satrio (2023) video pembelajaran Bahasa Inggris bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun demikian, penelitian tersebut menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif melalui video pembelajaran, sedangkan penelitian ini menambahkan dimensi proses kognitif pemahaman menyimak, sehingga video tak Cuma jadi instrumen penyampaian materi, tapi jadi alat utama bangun wawasan bermakna.

Dengan demikian, dibandingkan penelitian sebelumnya, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi media video dengan pendekatan BEMAMAI, yang tidak hanya mengembangkan produk media, tetapi juga merancang proses belajar memahami melalui aktivitas menyimak yang terstruktur. Pendekatan ini menjadikan video sebagai sarana pembelajaran aktif, bukan sekadar tontonan, sehingga bisa tingkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswanya lebih komprehensif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Kemendikbud.
- Ambarwati, R., & Nugroho, H. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Teknologi untuk pembelajaran interaktif. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 8(2), 101–112.
- A, Arsyad. 2021. "Media Pembelajaran." In *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aulyiah Niswa, A. (2021). Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis model 4-D untuk meningkatkan kemampuan listening siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–126.
- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fitriani, L., & Widodo, R. (2023). Pengaruh media video terhadap keterampilan menyimak siswa SMP dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 12(1), 45–58.
- Fitriyani, D., & Anwar, S. (2023). Integrasi media digital dalam bahan ajar Bahasa Inggris untuk keterampilan abad 21. *Jurnal Linguistik dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 77–88.
- Husna, M. I., Mansur, H., & Satrio, A. (2023). Pengembangan video pembelajaran Bahasa Inggris materi comparison degree untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 209–218.
- Husna, N., & Santoso, D. (2023). Pengaruh video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 88–99.
- J. M. Hamid, Mustofa Abi;Ramadhani, Rahmi;Juliana, Masrul;Safitri, Meilani;Jamaludin, Muhammad, Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020.

- Kartini, N.H, Rahminati, R & Mike, R. (2023) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 48 (3) 48 -51
- Kartina, Tina, Irena Puji Luritawaty, and Tina Sri Sumartini. 2025. "Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Interaktif." *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)* 7(1). doi:<https://doi.org/10.37729/jipm.v7i1.6000>.
- Kusumawati, I., & Nugroho, A. (2022). Desain bahan ajar Bahasa Inggris berbasis media digital untuk mendukung literasi digital. *ELT Research Journal*, 7(1), 34–47.
- Lestari, D., & Ramadhani, F. (2024). Pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis video kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menyimak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 10(2), 55–67.
- Molenda, M. (2020). *Instructional design models and theories*. Educational Technology Publications.
- Mustika, N., & Rofiah, L. (2022). Desain bahan ajar inovatif berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Technology*, 6(4), 132–144.
- Mustika, N., & Ramdhani, A. (2024). Pendekatan otentik dalam pengajaran listening Bahasa Inggris melalui media video. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(1), 23–36.
- Navarrete, C., Gómez, L., & Hernández, P. (2023). Designing effective educational videos: Integrating interactivity and learner engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 1–15.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Darma Acaria Nusantara* 1(1). doi:<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Purba, N. F., & Siregar, E. (2021). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 55–63. <https://doi.org/10.26877/ep.v6i2.9256>
- Peterson, L. J. (2022). *Modern applications of instructional design in digital learning*. Routledge.
- Rachman, A., Rahayu, I. S., & Prasetyo, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 120–130. <https://doi.org/10.1234/jip.v15i2.1234>
- Rachmawati, R. (2024). Pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi garis dan sudut. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 5(1), 67–75.
- Rahayu, Ade. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(3).doi:<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Rahmawati, S., & Kurniawan, B. (2022). Media audiovisual dalam penguatan keterampilan menyimak Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 90–102.
- Rangkuti, R. F., & Adisaputra, A. (2024). Pengembangan bahan ajar teks

- prosedur berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Muhammadiyah 03 Medan. *Jurnal Media Pembelajaran*, 15(2), 144–153.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2020). *Trends and issues in instructional design and technology* (5th ed.). Pearson.
- Sari, M. R., & Lestari, T. (2024). Bahan ajar digital sebagai inovasi pembelajaran abad 21. *Journal of Instructional Design and Learning Innovation*, 9(2), 78–89.
- Sari, M. R., & Prasetyo, D. (2024). Estetika pedagogis dalam video pembelajaran. *Innovative Learning Media*, 7(1), 50–62.
- Setiawan, A., & Fitriani, D. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis video menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 45–55. <https://doi.org/10.1234/jtpp.v9i1.2345>
- Widodo, H. P. (2021). Teaching English in the 21st century: Developing communicative competence and digital literacy. *TEFLIN Journal*, 32(1), 1–15.
- Zahwa, A., & Syafi'i, A. (2022). Pengaruh penggunaan media video terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 7(1), 45–56.