

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS VIDEO  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMBACA INDAH PUISI  
MELALUI MODEL *DICK AND CAREY* PADA KELAS VI  
SDN KALIRUNGKUT IV/580 SURABAYA**

Evi Kurniasari<sup>1</sup>, Retno Danu Rusmawati<sup>2</sup>, Hartono<sup>3</sup>  
Teknologi Pendidikan Universitas Pgri Adi Buana Surabaya  
Alamat e-mail : <sup>1</sup>evikurniasari1009@gmail.com, <sup>2</sup>hartono@unipasby.ac.id

**ABSTRACT**

*The purpose of this development is to (1) Produce video-based multimedia for Indonesian Language subjects at the sixth grade students about reading beautiful poetry material as learning support media, (2) To find out the effectiveness of using video-based multimedia on Indonesian Language subject for the sixth grade students about reading beautiful poetry materials as learning support media, and (3) Knowing the attractiveness of using video-based multimedia in Indonesian Language subject for the sixth grade students about reading beautiful poetry as a learning support media. The development model used is Dick & Carey. The stages of development research on the Dick & Carey model consist of ten steps, namely: (1) identify learning objectives, (2) conduct learning analysis, (4) look at student characteristics and context, (5) formulate specific learning objectives, (6) develop assessment tools, (7) develop learning strategies, (8) develop materials teaching, designing and implementing formative evaluations, (9) implementing revisions to learning, and (10) designing and implementing summative evaluations. The use of Video-Based Multimedia Development for Indonesian Language Subject about reading beautiful poetry Material through the Dick and Carey Model at SDN Kalirungkut IV Surabaya can effectively increase active learning interactions. Video-Based Multimedia Products for Indonesian Language Subjects, in reading beautiful poetry material, is the final product of this research and development project. The substance, learning design, and feasibility of learning media from these experts are all at a very decent level. The feasibility of small group trials and qualified field trials, meanwhile, is very high and requires no revision.*

*Keywords: Media, Video, Indonesian Language subject.*

**ABSTRAK**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk (1) Menghasilkan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi kelas VI sebagai media pendukung pembelajaran, (2) Mengetahui keefektifan penggunaan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi kelas VI sebagai media pendukung pembelajaran, dan (3) Mengetahui kemenarikan penggunaan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi kelas VI sebagai media pendukung pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah Dick & Carey.

Tahapan penelitian pengembangan pada model Dick & Carey terdiri atas sepuluh langkah yaitu: yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (4) melihat karakteristik dan konteks siswa, (5) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, (6) mengembangkan alat penilaian, (7) mengembangkan strategi pembelajaran, (8) mengembangkan bahan ajar, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, (9) melaksanakan revisi pembelajaran, serta (10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Penggunaan Pengembangan Multimedia Berbasis Video Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Indah Puisi Melalui Model Dick and Carey di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya ini efektif dapat meningkatkan interaksi belajar aktif. Produk Multimedia Berbasis Video Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi merupakan produk akhir dari proyek penelitian pengembangan ini. Substansi, desain pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran dari para ahli ini semuanya berada pada level yang asangat layak. Kelayakan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan dengan kualifikasi, sementara itu, sangat tinggi dan tidak memerlukan revisi.

Kata Kunci: Media, Video, Bahasa Indonesia

### **A. Pendahuluan**

Proses belajar mengajar di kelas memerlukan banyak keterampilan guru, mulai dari keterampilan mengenali karakteristik siswa, karakteristik materi pelajaran, karakteristik kondisi lingkungan hingga keterampilan memilih strategi, bahan dan sumber belajar. Keterampilan-keterampilan ini harus senantiasa diasah oleh guru dalam usahanya untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar yang diantaranya akan tampak dalam hasil belajar yang diperoleh siswa.

Usaha perbaikan mutu pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah dengan memperbaiki faktor-faktor penentu keberhasilan suatu program pembelajaran. Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan suatu program pembelajaran adalah substansi materi dan struktur bahan ajar yang terkandung dalam kurikulum dan silabus. Kurikulum dan silabus kemudian diuraikan secara rinci dalam bentuk bahan ajar.

Perbaikan mutu pembelajaran dapat ditempuh dengan meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana merancang media pembelajaran

yang lebih efektif, efisien dan menarik. Upaya ke arah itu dapat dilakukan dengan pemanfaatan sumber belajar, yaitu dengan melaksanakan fungsi pengembangan dalam pembelajaran melalui interaksi dengan sumber belajar. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, interaksi dengan sumber belajar perlu dikembangkan secara sistematis dan dikelola dengan baik.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan. Inti pembelajaran adalah agar siswa belajar, sehingga akan terjadi proses interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selama belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai hasil yang diinginkan (Degeng, 1993).

Sumber belajar yang dikenal dalam pembelajaran salah satunya adalah bahan ajar berupa video.

Bahan ajar berupa video merupakan komponen pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian. Hal ini disebabkan karena bahan ajar berupa video mampu memberikan kemudahan kepada siswa untuk menyerap materi pembelajaran (Ilsa et al., 2020; Mujib et al., 2021).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya indikator rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan selama tiga tahun terakhir yaitu sebanyak 60%-70% nilai rapor siswa kelas VI Bahasa Indonesia pada semester gasal tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan rata-rata nilai ulangan harian berkisar antara 4,7 sampai dengan 6,5. Salah satu penyebab hasil belajar siswa yang rendah adalah rendahnya motivasi/ketertarikan siswa untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini tampak dari rendahnya perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran

berlangsung dan penyelesaian tugas-tugas yang dibuat asal-asalan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya, ditemukan bahwa sumber belajar yang telah tersedia (*by utilization*) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia umumnya terbatas pada bahan ajar yang tersedia apa adanya, biasanya berbentuk buku ajar tanpa menyertakan media yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Dalam observasi juga ditemukan bahwa guru mengalami kesulitan dalam memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan, terlebih pada materi yang bersifat abstrak dan beberapa materi yang sulit untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Lebih lanjut, ditemukan bahwa sebagian besar siswa dan bahkan guru menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang "sukar". Pembelajaran Bahasa Indonesia dibanyak sekolah tidak lebih dari sekedar melaksanakan kurikulum, kehilangan daya tariknya dan lepas

dari relevansi nya dari dunia nyata yang seharusnya menjadi obyek ilmu pengetahuan dan budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Menurut Ibu Yani Sulisdiana, M.Pd salah seorang guru kelas VI yang memiliki pendidikan S1 Bahasa Indonesia di di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya, pada penggunaan metode latihan sering dijumpai kesulitan yaitu ketika data hasil latihan tidak dapat digunakan untuk membangun teori karena siswa kurang teliti dalam pengambilan data. Pengalaman ini menyebabkan guru cenderung melaksanakan pembelajaran langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pengamatan di lapangan, kegiatan latihan kurang efektif membangun suatu teori.

Sedangkan menurut Ibu Dwi Wahyu Indriati, S.Pd (Kepala SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya) dari hasil supervisi kelas, ditemukan bahwa umumnya dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru masih melaksanakan pembelajaran konvensional. Sebagian besar aktifitas dilakukan guru, sedangkan siswa berpikir

pasif menerima sejumlah informasi. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) biasanya guru mengawali pembelajaran dengan menguraikan suatu definisi atau konsep, kemudian meminta siswa untuk menghafal konsep yang telah dijelaskan selanjutnya mengadakan evaluasi untuk memproduksi kembali konsep-konsep yang telah diajarkan tersebut. Selama proses pembelajaran siswa kurang dilibatkan dan pembelajaran menjadi monoton. Kegiatan pembelajaran lebih berorientasi pada guru (*teacher oriented*) sehingga ketertarikan siswa pada materi pelajaran yang disajikan menurun menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. (Hasil wawancara dan angket pada tanggal 2 April 2024).

Hal senada juga diungkapkan oleh Ibu Murni Widiawati, S.Pd (guru senior di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya), terbatasnya bahan ajar yang bermedia serta pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sering kali tidak sesuai dengan karakteristik materi pelajaran

karena guru memilih pengajaran langsung (*direct instruction*) menyebabkan KBM kurang bisa berkembang, kurang menarik dan kurang bisa menimbulkan antusiasme siswa (Hasil wawancara & angket pada tanggal 3 April 2024).

Hasil angket yang diisi oleh Kepala Sekolah dan Ibu Murni Widiawati, S.Pd dalam pengamatan selama supervisi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif ketika guru berinteraksi dengan siswa, aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan praktikum serta menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan strategi yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya mempunyai potensi untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Faktor yang dominan yang memberikan kontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah bahan ajar yang digunakan kurang efektif dan efisien. Dick dan Carey (1990) mengungkapkan bahwa media pembelajaran sebaiknya menarik,

isinya sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran, urutannya tepat, tersedianya petunjuk penggunaan bahan ajar, tersedianya soal latihan, tersedianya jawaban latihan, tersedianya tes, tersedianya petunjuk kemajuan siswa dan tersedianya petunjuk bagi siswa menuju kegiatan berikutnya.

Pengembangan multimedia berbasis video pembelajaran di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya dipandang pengembang sangat mendesak saat ini, karena media dan strategi pembelajaran yang digunakan selama ini kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan pengembang menunjukkan bahwa (1) siswa kurang berminat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena penyajian mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik, dan lebih bersifat menghafal konsep kemudian mengulanginya serta dianggap kurang relevan dengan kehidupan nyata, (2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya relatif rendah, (3) pembelajaran di kelas umumnya bersifat konvensional yaitu dengan

metode pengajaran langsung, kurang partisipasi aktif dari siswa dan perhatian guru lebih terfokus pada pengajaran dan kurang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa, (4) kurang tersedianya bahan ajar yang dilengkapi dengan media yang sesuai dengan karakteristik materi yang disampaikan, (5) bahan ajar yang telah tersedia umumnya kurang memperhatikan karakteristik siswa, (6) butir tes yang disusun dalam bahan ajar umumnya kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ditetapkan guru, sehingga jika butir tes tersebut diujikan kepada siswa, hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terjadi karena indikator yang ditetapkan oleh guru berbeda dengan indikator yang ditetapkan dalam bahan ajar yang tersedia.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara pribadi kepada beberapa peserta didik mengenai pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi. Menurut hasil wawancara, permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah

keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi ajar membaca indah puisi, sehingga mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi cenderung berjalan tidak efektif dan membuat siswa cepat merasa bosan serta tidak termotivasi untuk mempelajari materi ajar tersebut.

Fungsi multimedia pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang diterapkan maupun dipergunakan guru. Salah satunya adalah multimedia pembelajaran yang bersifat elektronik yaitu berupa video, dalam hal ini dapat menggunakan komputer sebagai pelengkap media pembelajaran yang lebih interaktif (Ilsa et al., 2020; Mujib et al., 2021). Agar lebih menyenangkan, maka guru dapat mengemas materi menjadi sebuah bahan ajar yang menarik, dengan mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan, maka dapat diciptakan multimedia pembelajaran berbasis video.

Multimedia berbasis video adalah media yang bertujuan untuk

memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Hulukati et al., 2019). Maru et al., (2020) menjelaskan bahwa multimedia berbasis video merupakan salah satu media yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah pembelajaran, sehingga multimedia berbasis video yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan.

Multimedia berbasis video ini dipilih karena beberapa alasan. Pertama, hampir semua anak pada saat ini lebih aktif menggunakan media sosial, baik itu melalui *handphone* maupun komputer, sebab bagi anak-anak multimedia berbasis video merupakan suatu hal yang menyenangkan dan sangat mereka sukai (Hulukati et al., 2019). Melalui sesuatu yang disukai diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga proses belajar akan lebih mudah dipahami. Kedua, dengan menggunakan multimedia berbasis

video siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan.

Mengingat begitu pentingnya materi membaca indah puisi bagi peserta didik serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran terkait media, maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan Multimedia berbasis video yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga membuat peserta didik SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta membentuk kepribadian yang sadar akan Bahasa Indonesia membaca indah puisi.

Sejumlah penelitian tentang pengembangan Multimedia berbasis video memiliki hasil yang positif terhadap proses pembelajaran, hasil penelitian yang dilakukan (Ilsa et al., 2020) menyimpulkan pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Power Director banyak membantu guru

untuk mengembangkan materi pembelajarannya. Demikian pula hasil penelitian (Lestari & Wibawa, 2021) menyimpulkan bahwa *Learning Videos to Improving Students' Reading Comprehension in Elementary School* yang dikembangkan memiliki efektifitas untuk meningkatkan hasil belajar. Mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas, sangat perlu dilakukan pengembangan multimedia berbasis video Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan multimedia berbasis video ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya. Kontribusi yang dimaksud adalah peningkatan motivasi belajar siswa karena multimedia berbasis video ini disusun sesuai dengan kebutuhan siswa, menggunakan metode, media serta lingkungan pembelajaran bervariasi sehingga menimbulkan suasana



pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Peningkatan ketertarikan dan motivasi belajar siswa diharapkan meningkatkan pula hasil belajarnya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang peneliti lakukan merupakan jenis penelitian pengembangan dan jenis datanya yaitu merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini berupa sebuah pengembangan multimedia berbasis video materi membaca indah puisi Model Dick and Carey di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya Surabaya.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan Research & Development (R&D), Dick and Carey. Model Dick and Carey, (Sugiyono, 2017) memfokuskan pada setiap tahapan adalah pada perbaikan secara menyeluruh pada desain dan model sistem pembelajaran yang sifatnya prosedural. Peneliti memilih model pengembangan Dick dan Carey ini disebabkan karena selaras dengan judul dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan

multimedia berbasis video materi membaca indah puisisesuai dengan penjelasan yang dipaparkan oleh (Sugiyono, 2017) model Dick dan Carey dengan tahapan proses pengembangan multimedia video ini merupakan model yang kebanyakan digunakan oleh perancang pembelajaran di dunia pendidikan.

Model yang dikemukakan Dick dan Carey menjabarkan proses desain yang fundamental, sifatnya adalah sangat rinci dan rapi, komprehensif, serta reflektif-evaluatif. Model pengembangan yang dilakukan peneliti ini juga mempunyai berbagai jenis keunggulan seperti kutipan dari (Sugiyono, 2017) yaitu: (1) alur pengembangan model adalah jelas, rinci, serta komprehensif, (2) langkah dari pengembangan model adalah bersifat reflektif kritis, serta (3) sistem pembelajaran menggunakan model desain yang dikembangkan diuji coba dalam kondisi pembelajaran dengan berjenjang mulai tahapan terbatas, luas, sampai dengan uji validasi.

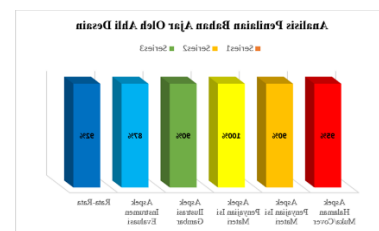
### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang kami lakukan, pengembangan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi SD kelas VI menggunakan *scientific approach* kurikulum merdeka di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya memiliki daya tarik, lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dapat dilakukan dari masing-masing angket yang kami lakukan, hasil angket penelitiannya sebagai berikut :

#### 1. Angket dari Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang Analisa Penskoran Kelayakan Desain Pembelajaran yang memiliki 5 aspek penilaian yaitu aspek halaman cover, aspek kelayakan isi, aspek penyajian isi materi, aspek ilustrasi gambar, aspek instrumen evaluasi dengan 18 indikator aspek yang dituangkan dalam angket. Skor yang didapat dari angket tersebut adalah 81 dan skor ini bila menurut penentuan kriteria yang mengadopsi dari Badan Penelitian Pengembangan Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum (2007) berada di kisaran

90%. Jadi kelayakan dari ahli desain terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi SD kelas VI menggunakan *scientific approach* kurikulum merdeka di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya berarti layak digunakan untuk siswa.

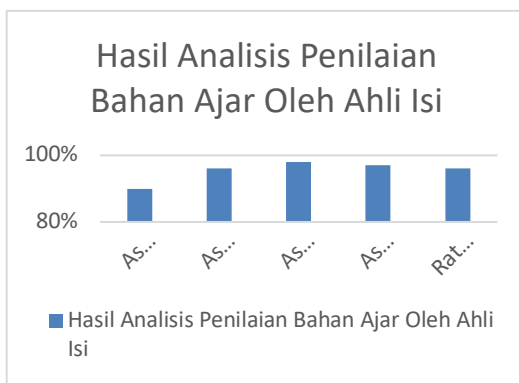


Grafik 4.1 Analisis Penilaian Bahan Ajar Oleh Ahli Desain

#### 2. Angket dari Ahli Isi Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 4 aspek penilaian yaitu aspek pendahuluan, aspek penyajian isi, aspek pembelajaran, aspek evaluasi dengan 28 indikator aspek yang dituangkan Skor yang didapat dari angket tersebut adalah 135 dan skor ini bila menurut penentuan kriteria yang mengadopsi dari Badan Penelitian Pengembangan Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum (2007)

berada di kisaran sampai dengan 96%. Jadi kelayakan dari ahli isi terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi SD Kelas VI menggunakan *scientific approach* kurikulum di SDN kalirungkut IV/580 Surabaya berarti layak digunakan untuk siswa.

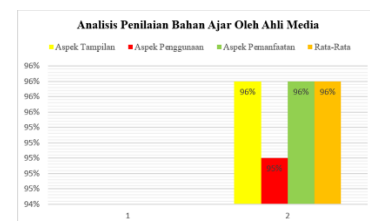


Grafik 4.2 Analisis Penilaian Bahan Ajar Oleh Ahli isi

### 3. Angket dari Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang Analisa Penskoran Kelayakan Media Pembelajaran yang memiliki 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek penggunaan, aspek pemanfaatan dengan 24 indikator aspek yang dituangkan dalam angket. Skor yang didapat dari angket tersebut adalah 109 dan skor ini bila

menurut penentuan kriteria yang mengadopsi dari Badan Penelitian Pengembangan Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum (2007) berada di kisaran sampai dengan 91%. Jadi kelayakan dari ahli media terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi menggunakan *scientific approach* Kurikulum Merdeka di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya berarti layak digunakan untuk siswa.

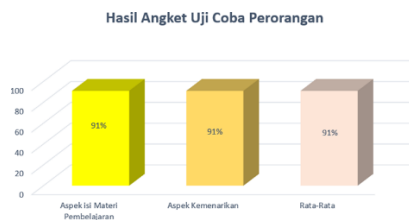


Grafik 4.3 Analisis Penilaian Bahan Ajar Oleh Ahli Media

### 4. Angket Uji Perorangan

Berdasarkan tabel 4.4 Hasil Angket Siswa tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek kemenarikan dan aspek isi materi pembelajaran. Skor yang didapat dari angket bisa dilihat prosentase kelayakan sebesar 91%. Jadi kelayakan terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi di SDN

Kalirungkut IV/580 Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat dilihat bahwa perolehan aspek kemenarikan menunjukkan rata-rata 91% yang menunjukkan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi sebagai pendukung pembelajaran sangat menarik siswa.



Grafik 4.4 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

### 5. Angket Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan Tabel 4.5 Hasil Angket Siswa tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek kemenarikan dan aspek isi materi pembelajaran. Skor yang didapat dari angket bisa dilihat prosentase kelayakan sebesar 91%. Jadi kelayakan terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya

berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat dilihat bahwa perolehan aspek kemenarikan menunjukkan rata-rata 90% yang menunjukkan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi sebagai pendukung pembelajaran sangat menarik siswa.

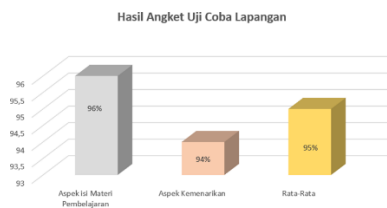


Grafik 4.5 Hasil Angket Ujicoba Kelompok Kecil

### 6. Angket Uji Lapangan

Berdasarkan Tabel 4.6 Hasil Angket Siswa tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian yaitu aspek kemenarikan dan aspek isi materi pembelajaran. Skor yang didapat dari angket bisa dilihat prosentase kelayakan sebesar 95%. Jadi kelayakan terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat

dilihat bahwa perolehan aspek kemenarikan rata-rata 94% yang menunjukkan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi sebagai pendukung pembelajaran sangat menarik siswa.



Grafik 4.6 Hasil Angket Ujicoba Lapangan

### 7. Angket Teman Sejawat

Hasil angket teman sejawat mendapatkan prosentase kelayakan sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.7 Hasil Angket Teman Sejawat

NO	PERTANYAAN	SKOR
1	Apakah tampilan media menarik?	5
2	Apakah media ini mudah dijalankan?	5
3	Apakah media dan materi sudah sesuai?	5
4	Apakah alur media menarik?	5

5	Apakah teks dalam media ini muda dibaca?	4
6	Apakah belajar dengan menggunakan media ini sangat menyenangkan?	4
7	Apakah suara dalam media ini jelas?	5
8	Apakah media ini sudah sesuai dengan kebutuhan?	5
Jumlah		38
Persentase		95%

### B. Revisi Produk Multimedia Berbasis Video Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Indah Puisi

Sesuai dengan tahapan yang penulis lakukan, revisi produk ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Revisi dari ahli isi, (2) Revisi dari ahli desain, (3) Revisi dari ahli media, dan (4) Revisi dari hasil uji coba.

#### Revisi Pertama :

Revisi awal dari ahli materi atau isi bahwa materi pada video pembelajaran Membaca indah puisi sudah sesuai dengan materi dan Tujuan Pembelajaran dengan suguhan materi yang sudah runtut. Ahli isi memberikan masukan video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi SD

Kelas VI yaitu memberi keterangan dalam Bahasa Indonesia pada materi membaca indah puisi yang memakai istilah Bahasa asing sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami.

#### **Revisi Kedua:**

Revisi kedua dari Ahli Desain, hampir tidak ada revisi pada desain bahan ajar, sedangkan revisi yaitu: (1) Gambar sebaiknya diberikan keterangan yang jelas dan, (2) background lebih variatif.

#### **Revisi Ketiga:**

Revisi ketiga dari ahli media yang memberi masukan pembuatan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi yaitu: (1) Background lebih variatif, (2) Judul font diganti warna yang cerah agar judul terlihat jelas, (3) Pada bagian kuis waktu diberi waktu.

#### **Revisi Selanjutnya:**

Dari hasil uji coba siswa di kelas VI-A revisi sudah tidak ada sebab umumnya sasaran memberi pernyataan bahwa multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi SD Kelas VI yang

sedang dikembangkan sudah memberi kemudahan, menarik, terdapat gambar yang disajikanurut sesuai tahapan *scientific approach* sehingga materi yang dipelajari dalam multimedia berbasis video mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca indah puisi dapat dipahami dan dikerjakan oleh siswa. Kegiatan yang meliputi mengamati, menanya, mencari informasi, menalar serta mengkomunikasikan yang disajikan dalam multimedia berbasis video mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca indah puisi berdampak rata-rata praktik membaca indah puisi menjadi lebih baik.

### **C. Pembahasan**

Bersumber dari hasil pengamatan pada tahapan analisis yang sudah dijelaskan pada hasil penelitian bahwa siswa merasa kesusahan dalam memahami materi yang disampaikan, media pembelajaran hanya terbatas pada media buku serta teks, tampilan kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan dalam mempelajari materi tersebut. Maka, diperlukan pengembangan media pelajaran

yang bisa dalam memudahkan siswa belajar materi tersebut.

Pada sesi analisis siswa, diketahui apabila siswa menginginkan media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa ketika kegiatan pembelajaran sehingga lebih tertarik serta tidak bosan dalam mempelajari materi tersebut. Pemilihan terhadap multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi adalah merupakan pendukung pada media pembelajaran yang dikembangkan karena diketahui bisa memudahkan siswa dalam belajar serta memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi muncul perasaan suka.

Multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi pada kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk alat bantu dalam proses belajar mengajar sebab video pembelajaran adalah media yang mempunyai unsur suara, animasi, serta gerak. Ketika analisis pada permasalahan sudah diperoleh, maka pengembang melakukan kegiatan lebih lanjut

yaitu dalam memilih video pembelajaran sebagai media video pembelajaran (Perdana Putra et al., 2021; Sri Mulyani et al., 2019; Wibowo, 2021).

Tahap selanjutnya setelah tahapan analisis yaitu tahap kegiatan merancang yang meliputi perancangan format pada perencanaan video pembelajaran. Pada kerangka yang sudah ditentukan maka perencanaan yang dimulai dari kerangka judul video pembelajaran, tujuan pembelajaran dan analisis tujuan pembelajaran, isi materi, serta video kemudian setelah kerangka desain berhasil diselesaikan baru dilanjutkan pada tahap mengedit video. Setelah melakukan semua perancangan baru dilanjutkan pada tahap evaluasi tentang kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada tahap desain ini yang merancang berdasar pada unsur-unsur diatas.

Pada tahap selanjutnya adalah menuju pada tahap pengembangan media yang diciptakan bersumber pada perencanaan pembuatan yang ada di tahap desain pembuatan media video pembelajaran yang diawali dari rancangan ide cerita sampai

dengan tahap mengedit video serta dilanjutkan dengan melakukan evaluasi dari para ahli materi, media, dan desain yang disebut dengan validasi.

Masukan yang diperoleh dari para ahli adalah untuk mendapatkan saran dalam rangka memperbaiki video pembelajaran yang sedang dikembangkan. Masukan para ahli serta praktisi pendidikan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan. Tidak hanya itu, kegiatan pengisian angket validasi juga akan memastikan kelayakan media supaya bisa diuji cobakan kepada siswa. Perbaikan dilakukan oleh pengembang dengan tujuan menghasilkan produk pengembangan video yang layak. Produk yang sudah dikembangkan selanjutnya perbaiki pada komponen-komponen yang harus direvisi dalam media, misalnya perubahan warna yang terdapat di tangga satuan supaya terlihat menarik sekali, volume suara dinaikkan sehingga lebih jelas dan komponen lainnya yang wajib diperbaiki.

Hasil validasi yang didapatkan dari para ahli isi pada

pengembangan multimedia berbasis video materi membaca indah puisi ini mendapatkan kategori "sangat layak" dengan hasil persentase yang dihasilkan adalah rata-rata sebesar 96%. Penilaian ahli desain pada pengembangan multimedia berbasis video materi membaca indah puisi ini termasuk pada kategori "sangat layak" dengan persentase rata-rata sebesar 90%. Hasil tersebut juga selaras dengan hasil dari penilaian ahli media pada pengembangan multimedia berbasis video materi membaca indah puisi ini yang masuk pada kategori "sangat layak" dengan persentase sebesar 91%. Kegiatan selanjutnya setelah melakukan revisi pada produk dari masukan para ahli adalah uji coba kepada siswa. Tahapan yang dilakukan di atas merupakan tahap implementasi. Hasil uji coba siswa terhadap video pembelajaran materi membaca indah puisi mendapat hasil dengan kategori yaitu "sangat layak" dengan rata-rata sebesar 91% pada uji coba perorangan dan kelompok kecil serta mendapatkan hasil 95% pada uji coba lapangan. Selain itu dari uji



coba perorangan, kecil, dan lapangan memperoleh hasil rata-rata pada aspek kemenarikan yaitu 91%, 90%, dan 94%, hal itu menunjukkan bahwa multimedia berbasis video mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca indah puisi sebagai pendukung pembelajaran sangat menarik siswa. Pada tahap ini produk tidak mengalami revisi, karena siswa telah menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah baik.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya dapat dibuat simpulan beberapa hal yaitu:

1. Dihasilkan produk multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa.

2. Hasil validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pada produk pengembangan multimedia berbasis

video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi mendapatkan hasil dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

3. Bersumber dari hasil dari penelitian pengembangan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi bahwa penggunaan multimedia berbasis video mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca indah puisi kelas VI sebagai media pendukung pembelajaran mengandung unsur kemenarikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhania, T., & Kristanto, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ketahanan Pangan, Industri, Energi Di Sman 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Agustina, N., & Meria, L. (2020). Membuat Cerita Komik Digital: Pengembangan Literasi Membaca Dan Menulis Siswa SMPN 220 dan SMPN 191 Jakarta. *Jurnal Abdimas*, 2.
- Almazyad, R., & Alqarawy, M. (2020). The Design of Dick and Carey Model. *Society for Information Technology & ....*
- Anas, M. A., Soepriyanto, Y., & Susilaningsih. (2018).

- Pengembangan Multimedia Tutorial Topologi Jaringan Untuk SMK Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan. *Multimedia Tutorial*, 1(4).
- Eko Hardiawan, F., Irfan Rifa, Q., & Januar Mahardhani, A. (2021). Menumbuhkan Karakter Gemar Membaca Melalui Komunitas Gubuk Literasi Pada Masa Pandemi. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1).
- Erwinsyah, H., Andayani, & Sumarwati. (2019). Animation - Based Legendary Stories Materials from Banjarnegara to Teach Javanese in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012119>
- Fardiana Wulandari Faisal, L., & Zulfebriges. (2022). Pengaruh Motif Aplikasi Line Webtoon terhadap Kepuasan Khalayak Membaca Komik Digital. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcscm.v2i1.1955>
- Hamidah, R. N., Ismayanti, E., Wrahatnolo, T., & Rijanto, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Penerangan Jalan Umum untuk Siswa Kelas XII TITL di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1).
- Hariyati, Budi Jatmiko, & Raharjo. (2020). Development of Online Science Learning Devices Cooperative Model Type STAD Assisted by Video Media to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(3). <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i3.39>
- Hasanah, D. U., Achsani, F., & Akbar Al Aziz, I. S. (2019). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa pada Puisi-Puisi Karya Fadli Zon. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1). <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.13-26>
- Hernawati, D., Nandiyanto, A. B. D., & Muhammad, N. (2021). The Use of Learning Videos in Order to Increase Student Motivation and Learning Outcomes During The COVID-19 Pandemic. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/ajsee.v1i2.33370>
- Hulukati, W., Puluhulawa, M., Manangin, A. S. D., Rahim, M., & Djibran, M. R. (2019). The Development of Learning Motivation Video as Guidance and Counseling Media for Senior High School (Equivalent) Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012129>
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi

- Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lestari, N. P. Y., & Wibawa, I. M. C. (2021). Learning Videos to Improving Students' Reading Comprehension in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34405>
- Mabruri, Z. K. (2020). Kajian Tipografi Puisi-Puisi Indonesia. *Prakerta (Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran Bahasa Indonesia)*, 3(1).
- Maru, M. G., Nur, S., & Lengkoan, F. (2020). Applying video for writing descriptive text in senior high school in the covid-19 pandemic transition. *International Journal of Language Education*, 4(3). <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i3.14901>
- Megaswarie, R. N. (2020). Implementasi Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Berkesulitan Belajar Membaca. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31537/speed.v4i1.320>
- Muchson, M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Topik Gaya Antarmolekul pada Matakuliah Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1(1).
- Mujib, Mardiyah, Farida, Rachmadina, D., & Pratiwi, D. D. (2021). Developing mathematics video assisted by powtoon application in contextual learning approach. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012027>
- Mustika, I., & Isnaini, H. (2021). Konsep Cinta Pada Puisi-Puisi Karya Sapardi Djoko Damono: Analisis Semiotika Carles Sanders Pierce. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 6(1). <https://doi.org/10.36722/sh.v6i1.436>
- Nazmi, R., Kurniawan Junaidi, J., Sejarah, P., & PGRI Sumatera Barat, S. (2022). Media Pembelajaran Snake and Ladders Aplikasi Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Sejarah kelas X Multimedia. *Journal on Teacher Education Research*, 3.
- Noermanzah. (2018). Model-Model Pembelajaran Membaca Sebagai Inovasi Dalam

- Mengembangkan Bahan Ajar Membaca. *Seminar Nasional MLI*.
- Perdana Putra, I. W. D., Gading, I. K., & Dibia, I. K. (2021). Science Learning with VideoScribe-Based Learning Video for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2).  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35883>
- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1).
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018). *Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School*.  
<https://doi.org/10.2991/iccsr-18.2018.37>
- Rahayu, S., & Fahlevi, M. H. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Suku Cadang Sepeda Motor Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 18(2).  
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.843>
- Rianto, B., Ridha, M. R., & Alsa, I. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran PJOK Di SMAN 1 Tembilahan. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1).  
<https://doi.org/10.33365/jtk.v16i1.1373>
- Samsudin, S., Harahap, A. M., & Hakim, M. R. (2022). MEDIA Pembelajaran Bahasa Imai (Indonesia, Mandarin, Arab dan Inggris) Berbasis Multimedia. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1).  
<https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.2193>
- Sri Mulyani, Rini Setyowati, & Heru Susanto. (2019). Development of Indonesian Language Learning Video Media Based on Multicultural Education for Establish Anti-Ethnic Collection at High School Levels in Singkawang City. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1).  
<https://doi.org/10.21009/aksis.030120>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Sulihin, S., Asbar, A., & Elihami, E. (2020). Developing of Instructional Video Media to Improve Learning Quality and Student Motivation. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Susilowati, D., & Qur'ani, H. B. (2016). Analisis Puisi Tanah Air Karya Ahmad Yamin dengan Pendekatan Struktural. *Literasi*, 4(1).
- Ultra Gusteti, M., Rifandi, R., Gustya Manda, T., & Putri, M. (2021). The development of 3D animated video for mathematics learning in elementary schools.

*Journal of Physics: Conference Series,* 1940(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012098>

Widiyaningsih, U., Fatah, A. H., & Syarpin, S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Berbasis Multipel Representasi pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1).  
<https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.78>

Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Cacik, S. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas XI MA Islamiyah Senori Tuban. *Prosiding SNasPPM VI Universitas PGRI Ronggolawe*, 6(1).

Yusnita, M., & Irwansyah, I. (2020). Perilaku Dan Preferensi Membaca Di Kalangan Mahasiswa Universitas Indonesia. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 4(2).