



Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Materi Puisi Kelas IV SD

Panjar Wengi Muji Astiti¹, Ahmad Hari Witono², Johan Mahyudi³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.6904>

Received : 03 November 2023

Revised : 03 Februari 2024

Accepted : 10 Februari 2024

Abstract: The purpose of this study is to produce multimedia-based learning videos of grade IV elementary school poetry material with feasibility that meets valid and practical criteria. This research uses (R & D) with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects in this study were 25 grade IV students of SDN 3 Gumantar. The data collection methods used were observation sheets, interviews, questionnaires and documentation. Technical data analysis uses descriptive qualitative and quantitative. Media validity is measured based on the assessment results obtained from media validation questionnaires and material validation. Meanwhile, the practicality of the media is measured based on the assessment obtained from the results of student response questionnaires. The results showed that media validity got a percentage of 91% with a very valid category and material validity got a percentage of 95% with a very valid category. Based on the results of the responses of small group students, a percentage of 84% with a very practical category and a large group response of 85% with a very practical category. From the results of the data analysis obtained, it shows that multimedia-based learning videos of grade IV elementary school poetry material meet the feasibility, which is very valid and very practical.

Keywords: Multimedia, Learning Video Development, Poetry

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD dengan kelayakan yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan (R&D) dengan model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Gumantar yang berjumlah 25 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kevalidan media diukur berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan dari angket validasi media dan validasi materi. Sedangkan kepraktisan media diukur berdasarkan penilaian yang didapatkan dari hasil angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media mendapatkan persentase 91% dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil respon peserta didik kelompok kecil mendapatkan persentase 84% dengan kategori sangat praktis dan respon kelompok besar 85% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil analisis data yang didapatkan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD memenuhi kelayakan yaitu sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Multimedia, Pengembangan Video Pembelajaran, Puisi

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah upaya untuk mengarahkan peserta didik terampil berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan sikap positif terhadap sebuah karya sastra (Indriamukti, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan untuk dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan pendapat dan gagasan yang dimiliki dan dapat menggunakan kemampuan imajinatif dalam dirinya (Amaliah & Madeamin, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik karena dengan pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan setiap individu untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman dan juga saling belajar (Savitri & Manuaba, 2022).

Pembelajaran bahasa di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar (Muna & Wardhana, 2022). Dalam kurikulum di sekolah terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Ali, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena, Ulfi, dan Awaliah, (2021), yaitu fungsi bahasa adalah untuk komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, ada empat keterampilan bahasa yang harus dikuasai yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang paling mendukung dalam komunikasi. Layaliya, Haryadi, dan Setyaningsih, (2021), berpendapat, keempat keterampilan tersebut apabila dalam proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran maka akan berkesan dan menarik, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa sub sistem yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Beberapa sub sistem tersebut diantaranya: (1) Peserta didik, (2) Guru, (3) Media pembelajaran, (4) Metode pembelajaran, (5) Tujuan pembelajaran, (6) Sumber belajar, (7) Sarana dan prasarana, (8) Lingkungan. Jika salah satu sub sistem tidak optimal, maka keberhasilan dari proses belajar juga tidak akan optimal (Hadi, 2017). Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan seorang guru perlu melakukan persiapan seperti mempersiapkan RPP,

bahan ajar, sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, ketika proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Bentuk konkrit keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah, yaitu peserta didik mampu berkomunikasi dengan guru di kelas, mampu berkomunikasi dengan teman di kelas, dan mampu menunjukkan kemampuan yang dimiliki individu tersebut.

Pada pelaksanaan kurikulum 2013 guru harus kreatif dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Anak usia 7-12 atau usia sekolah dasar umumnya belum bisa diajak untuk berpikir secara abstrak, sehingga diperlukannya perantara atau alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Hasan, et al, 2021). Oleh karena itu, guru membutuhkan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 3 Gumantar bersama wali kelas IV ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi tentang puisi, guru sudah menyiapkan bahan ajar, sumber belajar dan media pembelajaran. Guru menggunakan buku pegangan guru, papan tulis, dan media *Powerpoint* yang berisi komponen teks saja yang diambil dari internet. Pada saat proses pembelajaran ditemukan bahwa peserta didik terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif dalam belajar. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran untuk membacakan sebuah teks puisi di depan kelas, peserta didik adanya yang terlihat malu, ragu-ragu dan menghidar ketika ditunjuk.

Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik yang didapatkan adalah peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena terlalu banyak melihat tulisan/teks dan mendengar penjelasan guru. Selain itu, peserta didik merasa malu ketika ditunjuk untuk maju ke depan kelas, karena merasa tidak bisa, takut salah dan ditertawakan. Peserta didik ingin adanya variasi dari cara mengajar guru supaya merasa tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat (2021), mengatakan bahwa agar dunia pendidikan dapat lebih inovatif diperlukan guru yang berkompeten dan memiliki kreativitas yang tinggi. Guru harus mempunyai cara menyampaikan pembelajaran agar belajar itu menarik dan mudah dimengerti (Yulinda et al., 2023). Salah satu caranya

adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Yustiavar, et al (2019); Ramdani, et al (2023) penggunaan media pembelajaran dalam kelas dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Selain itu menurut Gunawan, et al (2021) media memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Video pembelajaran adalah media audiovisual yang disajikan dengan mengandung pesan pembelajaran berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan yang bisa membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran (Muna & Wardhana, 2022). Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu yang dilengkapi alat pengontrol dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi memilih topik/materi yang akan dipelajari dengan dimana pengguna dapat melakukan interaksi dengan sistem secara minimal misalnya *play, pause, stop*, mengklik tombol-tombol navigasi (*next, back, home*), mengklik menu, memilih alternatif jawaban, dan tombol keluar (Surjono, 2017). Penting adanya penggunaan media pembelajaran ini bagi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda, menambah pengalaman belajar, pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan melibatkan semua panca indera sehingga terjadi proses pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dan bermakna.

Pengembangan ini dilakukan untuk memperbaharui media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan oleh guru di sekolah. Pada tema 6 muatan Bahasa Indonesia khususnya materi puisi. Media yang digunakan masih memuat tulisan-tulisan atau teks, hal itu masih kurang efektif untuk dapat melatih keterampilan berbahasa yaitu berbicara. Dengan berkembangnya teknologi informasi sekarang seorang guru dapat memanfaatkan teknologi dan tidak lagi mengajar melalui buku serta sedikit penggunaan media. (Hidayat, 2021). Teknologi dalam dunia pendidikan berguna dalam memberikan informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan keragaman pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi peserta didik (Indriani, Dewi, & Erfan, 2022).

Pengembangan ini pula sangat penting karena dapat memotivasi guru untuk menyadari bahwa media

pembelajaran sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran di kelas dan penyampaian materi kepada peserta didik menjadi lebih menarik serta menyenangkan sebagaimana yang dikatakan oleh Hadi (2017), jika seorang guru tidak bisa memilih, menyediakan, menghadirkan media yang efektif dalam proses pembelajaran, maka informasi yang disampaikan melalui media tersebut tidak akan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa pemanfaatan atau penggunaan media yang mengombinasikan suara, gambar dan teks memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran (Panje, Sihkabuden, & Toenlio, 2016), (Melani, Tahir, & Khair, 2022), (Agustin, Sutansi, & Muzaki, 2022) dan (Savitri & Manuaba, 2022). Dalam penelitian ini video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran, yang dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi tentang langkah menentukan makna/isi puisi, langkah membuat puisi serta melihat langsung cara membaca atau mendeklamasikan sebuah puisi. Bentuk video pembelajaran berbasis multimedia yang terbuat dari *Microsoft Powerpoint* yang berisi petunjuk penggunaan, KD/Indikator dan tujuan, video pembelajaran (materi), penugasan dan penutup sekaligus profil penyusun. Media ini terdapat alat navigasi atau fitur yang memungkinkan pengguna multimedia dapat menjalin komunikasi dua arah dengan menjalankan atau mengklik ikon yang sudah ada di tampilan multimedia, sehingga media pembelajaran tidak hanya melibatkan guru seorang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Juannita dan Mahyuddin (2022), video pembelajaran yang dikemas secara menarik menggunakan tampilan dari multimedia yang telah dirancang agar tampilannya dapat memenuhi fungsinya yaitu dengan menginformasikan suatu pesan yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunaannya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD dengan kelayakan yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan (*research and development* (R&D)), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. *ADDIE*

memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil bulan November di SDN 3 Gumantar yang berada di Dusun Melepah, Desa Gumantar, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Populasi penelitian ini melibatkan 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi dan respon. Angket validasi dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kevalidan video pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan angket respon digunakan oleh peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Angket ahli media dan materi berisikan pernyataan-pernyataan yang diberikan nilai menggunakan penskoran *rating scale* 1-5. Sedangkan angket respon peserta didik berisikan pernyataan-pernyataan yang diberikan nilai menggunakan penskoran skala *Likert* 1-5.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan saran yang terdapat pada angket mengenai hal-hal yang harus diperbaiki pada media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator ahli dan penilaian respon. Kemudian untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media, maka skor hasil penilaian tersebut dikonversikan menggunakan rumus perhitungan rata-rata menurut Arikunto (2019).

Hasil dan Pembahasan

Video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model *ADDIE*, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, dijelaskan sebagai berikut.

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis multimedia. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi berupa permasalahan serta sarana dan prasarana di sekolah. Sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan produk video pembelajaran. Tahap ini terdiri dari analisis awal, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

1. Analisis Awal

Analisis awal yang ditemukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi puisi guru telah menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* media tersebut guru dapatkan melalui internet. Media *powerpoint* yang ditampilkan hanya memuat komponen berupa teks/tulisan saja. Kurangnya interaksi peserta didik saat pembelajaran, peserta didik juga terlihat kurang bersemangat, ragu-ragu dan menghindar ketika ditunjuk untuk maju ke depan kelas. Lingkungan sekolah (sarana dan prasarana) ditemukan bahwa sekolah memiliki LCD dan Laptop yang masih berfungsi dengan baik, keadaan ruang kelas yang baik, tidak kekurangan meja dan kursi, sudah dialiri listrik sehingga mendukung penggunaan teknologi saat proses pembelajaran di kelas. Kemudian, ketersediaan media pembelajaran khusus Bahasa Indonesia hanya terdapat kartu mengenal huruf dan *powerpoint*.

2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari analisis awal. Hasil analisis yang didapat bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *powerpoint* yang berisi tulisan/teks belum efektif karena tidak mendukung tercapainya salah satu keterampilan berbahasa yakni keterampilan berbicara dan menanamkan kepercayaan diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran media sangat dibutuhkan dalam menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dikemukakan oleh (Wulandari, et al, 2023), bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan (Eliyantika, Witono, & Jiwandono, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan peserta didik agar lebih efektif.

Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar media pembelajaran berperan penting sebagai perantara atau sarana menyampaikan materi oleh guru kepada peserta didik agar dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, minat dan

antusias belajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mencerna dengan baik materi pelajarannya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang telah ada yakni *powerpoint* menjadi media pembelajaran yang lebih variasi berupa video pembelajaran yang terbuat dari *powerpoint* dan dikemas dengan berbasis multimedia memuat materi puisi. Media pembelajaran ini bukan hanya dapat dioperasikan oleh guru namun juga dapat melibatkan peserta didik pada saat proses pembelajaran atau peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri.

Beberapa kelebihan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran. Penggabungan antara teks, gambar, *audio*, musik, animasi atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Dapat memudahkan dalam memvisualkan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Aryaningrum & Pratama, 2017).

3. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait karakteristik kurikulum yang digunakan, tema, subtema, kompetensi inti, dan kompetensi dasar sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan relevan dengan muatan kurikulum. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat pada tema 6 kurikulum 2013. Materi yang dibahas pada tema ini adalah materi puisi dengan fokus pembahasannya tentang menggali isi dan amanat puisi, membuat puisi dan mendeklamasikan sebuah puisi dengan KD 3.6 dan 4.6 (Diana, et al., 2016). Kemudian peneliti merumuskan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan dalam merancang produk media yang dikembangkan, sebagai berikut:

1. Mengumpulkan bahan pendukung seperti materi pembelajaran, gambar, animasi, suara, dan video yang didapatkan dari buku dan internet. Bahan-bahan tersebut digunakan dalam proses

pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia.

2. Pemilihan aplikasi yang mendukung pembuatan produk yaitu *Microsoft powerpoint 2021*, hal ini sejalan dengan pendapat Kristanto, (2016), *Slide Powerpoint* adalah media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia. Aplikasi yang lainnya yaitu *Bandicam*, dan *Capcut*. Pemilihan ini berdasarkan pengalaman peneliti yang pernah menggunakan aplikasi tersebut dan pengoperasian aplikasi mudah untuk digunakan. Media *powerpoint* sebagai media utama, *bandicam* untuk merekam layar halaman yang akan menjadi video, dan *capcut* digunakan sebagai tempat mengedit atau menyatukan video dan suara penjelasan materi dan video deklamasi puisi. Desain yang digunakan menampilkan latar dan warna *background* dengan teks, gambar, dan tampilan tombol navigasi menarik, diiringi musik pada tampilan *background* multimedia.
3. Membuat alur rancangan produk yaitu *Flowchart* (diagram alir) digunakan untuk membantu perancangan video pembelajaran berbasis multimedia
4. Penyusunan perangkat pembelajaran berupa RPP yang akan digunakan pada saat tahap implementasi di sekolah.
5. Penyusunan instrumen yang digunakan berupa angket bertujuan untuk mempermudah penilaian uji kelayakan berupa kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan instrumen ini terdiri dari:
 - a. Instrumen validasi angket untuk mengukur kevalidan instrumen angket yang digunakan. Penilaian angket validasi instrumen terdiri dari aspek isi, penyajian kalimat, dan relevansi.
 - b. Instrumen angket validasi dan angket respon. Instrumen angket validasi dibuat untuk mengukur kevalidan media yang dikembangkan, sedangkan instrumen angket respon dibuat untuk mengukur kepraktisan media yang dikembangkan. Angket validasi terdiri dari validasi media dan validasi materi, sedangkan angket respon yaitu respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun angket validasi media terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu aspek kemudahan navigasi, integrasi media, artistik dan estetika, dan fungsi keseluruhan dengan jumlah keseluruhan 22 butir pernyataan. Angket validasi materi terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek kandungan kognisi

dan penyajian informasi dengan jumlah keseluruhan 16 butir pernyataan. Instrumen angket respon peserta didik terdiri dari 5 aspek penilaian, yaitu aspek kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, artistik dan estetika serta fungsi keseluruhan dengan jumlah keseluruhan 23 butir pernyataan.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini merupakan proses pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia dan melakukan validasi untuk mengukur kelayakan yaitu kevalidan media dan kevalidan materi.

1. Pembuatan Produk Awal

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah pembuatan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Ada beberapa Langkah pembuatan media sebagai berikut.

- 1) Menyusun materi pembelajaran (menggali isi dan amanat puisi) pada halaman *powerpoint*, meletakkan teks (materi), menambahkan gambar dan animasi.
- 2) Melakukan rekam layar menggunakan *bandicam* agar menjadi seperti berbentuk video dan merekam suara menggunakan perekam suara yang ada di gawai.
- 3) Mengedit video menggunakan *capcut* seperti melakukan pemotongan bagian yang tidak digunakan, menyesuaikan suara penjelasan, menambahkan audio/musik pengiring, mengatur volume suara.
- 4) Melakukan hal yang sama dari langkah 1-3 untuk materi yang lain (membuat puisi dan deklamasi puisi).
- 5) Melakukan perekaman video contoh mendeklamasikan sebuah puisi (puisi penjaga alamku, karya: D. Karitas) menggunakan kamera biasa dan mengedit menggunakan *capcut* seperti menambahkan sampul di awal dan akhir tampilan, menambahkan audio/musik pengiring serta teks puisi.
- 6) Setelah semua video pembelajaran telah selesai dibuat, selanjutnya mulai pembuatan multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* sesuai dengan *flowchart* yang direncanakan.
- 7) Membuat tampilan pembuka judul media, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran,

materi pembelajaran, penugasan, halaman profil sekaligus penutup.

- 8) Menambahkan hyperlink, tombol-tombol navigasi dan audio/musik pengiring.

Berikut ini adalah beberapa tampilan hasil pembuatan produk awal media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Video Pembelajaran Berbasis Multimedia

Berdasarkan Gambar 1 total halaman *powerpoint* tampilan multimedia yang dihasilkan yaitu 13 halaman. Durasi yang dihasilkan pada video pembelajaran yaitu 6 menit 14 detik menjelaskan tentang materi langkah-langkah menggali isi dan amanat puisi. 3 menit 18 detik menjelaskan tentang materi langkah-langkah membuat puisi. 6 menit 7 detik menjelaskan materi tentang pengertian deklamasi, hal-hal yang perlu diperhatikan saat mendeklamasikan sebuah puisi dan langkah-langkah ketika ingin mendeklamasikan sebuah karya puisi. 1 menit 17 detik menampilkan contoh mendeklamasikan puisi oleh peneliti dan 41 detik contoh mendeklamasikan puisi yang diambil dari internet.

2. Validasi Instrumen

Pada tahapan ini dilakukan validasi instrumen untuk mengukur instrumen angket validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik sudah disusun. (Ernawati, 2017), menjelaskan bahwa sebelum instrumen digunakan untuk uji pemakaian produk maka perlu dilakukan validasi instrumen, tujuannya untuk memastikan bahwa instrumen yang telah dibuat dapat digunakan dan bisa mengukur apa yang hendak diukur. Terdapat tiga aspek yang menjadi penilaian pada validasi instrumen ini, yaitu aspek isi, aspek kalimat, dan aspek relevansi. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2023 oleh validator ahli bahwa instrumen angket validasi ahli media, ahli

materi dan respon peserta didik sudah dapat digunakan tanpa revisi. Maka selanjutnya, melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian kelayakan yaitu tingkat kevalidan media dan materi serta saran agar media pembelajaran menjadi lebih baik.

3. Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Validasi Media

Video pembelajaran berbasis multimedia dilaksanakan selama dua kali. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran PGSD Universitas Mataram. Angket validasi ahli media dengan penilaian *Rating Scale* skala 1-5 yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik) mencakup aspek kemudahan navigasi, integrasi media, artistik dan estetika, dan fungsi keseluruhan.

1) Validasi Media Tahap Pertama

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 2 November 2023 dengan membawa media yang dikembangkan dan angket validasi yang akan dinilai oleh validator media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Tahap I

No	Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor Maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kevalidan (P)
1	Kemudahan Navigasi	34	40	85%
2	Integrasi Media	8	10	80%
3	Artistik dan Estetika	22	30	73%
4	Fungsi Keseluruhan	16	20	80%
Persentase rata-rata				80%
Kategori				Valid

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui penilaian media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 80% yang menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori "Valid". Namun, media dapat digunakan dengan revisi. Revisi sesuai saran ahli media yaitu memperjelas tulisan "Mulai", "Selesai" dan "Mulai Kembali" pada halaman pertama dan terakhir. Menggunakan ikon/symbol navigasi yang

lebih menarik. Menambahkan link sumber materi. Mengecilkan volume audio/musik pengiring atau *background* di halaman penugasan.

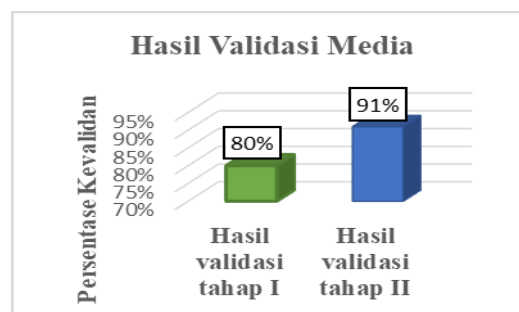
2) Validasi Media Tahap Kedua

Validasi ini dilakukan setelah merevisi media sesuai dengan saran validator pada tahap pertama. Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 3 November 2023. Hasil validasi media pada tahap ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Tahap II

No	Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor Maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kevalidan (P)
1	Kemudahan Navigasi	38	40	95%
2	Integrasi Media	9	10	90%
3	Artistik dan Estetika	26	30	87%
4	Fungsi Keseluruhan	18	20	90%
Persentase rata-rata				91%
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui penilaian media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 91% yang menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori "Sangat Valid". Media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi. Dari hasil validasi media tahap pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan penilaian. Hasil validasi media disajikan juga dalam bentuk diagram, seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Kevalidan Media Berdasarkan Hasil Validasi Media

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Sastra dan Bahasa Indonesia Universitas Mataram dan guru kelas IV SDN 3 Gumantar. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada video pembelajaran berbasis multimedia. Angket validasi ahli materi memuat beberapa pernyataan dengan penilaian berbentuk *Rating Scale* skala 1-5 yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik) mencakup aspek kandungan kognisi dan penyajian informasi. Validasi oleh dosen dilakukan selama dua kali tahapan dan validasi oleh guru satu kali tahapan.

1) Validasi Materi oleh Dosen Tahap Pertama

Validasi materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 8 November 2023 oleh dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Mataram. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi oleh Dosen Tahap I

No	Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor Maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kevalidan (P)
1	Kandungan Kognisi	18	20	90%
2	Penyajian Informasi	48	60	80%
Persentase rata-rata				83%
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui penilaian tingkat kevalidan materi memperoleh persentase 83% yang menunjukkan bahwa termasuk pada kategori "Sangat Valid". Namun, dapat digunakan dengan revisi. Revisi sesuai saran ahli materi yaitu perbaiki kesalahan ejaan, kejelasan audio antara suara penjelasan materi dengan audio/musik pengiring pada materi contoh mendeklamasikan puisi, penggunaan bahasa asing untuk dimiringkan atau mengganti menggunakan Bahasa Indonesia.

2) Validasi Materi oleh Dosen Tahap Kedua

Validasi kedua dilakukan oleh dosen pada tanggal 9 November 2023 setelah melakukan revisi sesuai dengan saran validator pada tahap pertama. Hasil

validasi materi pada tahap ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi oleh Dosen Tahap II

No	Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor Maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kevalidan (P)
1	Kandungan Kognisi	18	20	90%
2	Penyajian Informasi	50	60	83%
Persentase rata-rata				85%
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui penilaian tingkat kevalidan materi memperoleh persentase 85% yang menunjukkan bahwa termasuk pada kategori "Sangat Valid". Materi dapat digunakan dengan tanpa revisi.

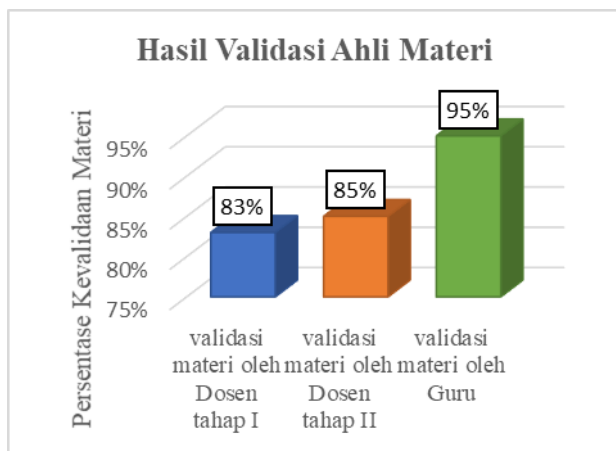
3) Validasi Materi oleh Guru

Validasi materi oleh guru dilakukan pada tanggal 10 November 2023 oleh guru (wali kelas IV) di SDN 3 Gumantar. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada video pembelajaran berbasis multimedia dari sudut pandang guru. Hasil validasi materi ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi oleh Guru

No	Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor Maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kevalidan (P)
1	Kandungan Kognisi	20	20	100%
2	Penyajian Informasi	56	60	93%
Persentase rata-rata				95%
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui penilaian tingkat kevalidan materi memperoleh persentase 95% yang menunjukkan bahwa termasuk pada kategori "Sangat Valid". Materi dapat digunakan dengan revisi. Maka, selanjutnya dilakukan tahap implementasi. Dari hasil validasi materi oleh dosen dan guru menunjukkan adanya peningkatan penilaian. Hasil validasi materi juga disajikan dalam bentuk diagram, seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Kevalidan Materi Berdasarkan Hasil Validasi Materi

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan penerapan video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi dalam proses pembelajaran. Implementasi dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Gumantar dengan melakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Setelah proses pembelajaran peserta didik akan mengisi angket respon. Hasil dari angket respon peserta didik pada tahap ini digunakan untuk menilai kepraktisan terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

1. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 11 dan 13 November 2023 terhadap 6 peserta didik kelas IV SDN 3 Gumantar. Uji coba dilakukan selama 2 hari sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang, pengisian angket dilakukan pada tanggal 13 November untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian tersebut dijadikan sebagai acuan dalam menentukan kepraktisan video pembelajaran berbasis multimedia dan saran dari responden dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar. Uji kepraktisan sangat penting dilakukan karena praktis saat digunakan merupakan salah satu syarat media pembelajaran yang baik, praktis dalam hal ini diartikan sebagai kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran (Annisa, Putra, & Dharmono, 2020). Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Skor (Σx)	Skor Maksimal (Σxi)	Persentase Kepraktisan (P)
1	Kandungan Kognisi	97	120	81%
2	Penyajian Informasi	172	210	82%
3	Kemudahan Navigasi	104	120	87%
4	Artistik dan Estetika	53	60	88%
5	Fungsi Keseluruhan	154	180	86%
Persentase rata-rata				84%
Kategori				Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 84% yang menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori "Sangat praktis" digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif. Terdapat komentar dari beberapa peserta didik berkaitan dengan volume suara media pembelajaran yang terdengar kecil sehingga menyulitkan peserta didik memahami isinya. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan ukuran *speaker bluetooth* yang kecil diganti menjadi menggunakan *speaker bluetooth* dengan ukuran yang lebih besar.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik berani mengeluarkan pendapat, bertanya, dan berdiskusi dengan teman kelas. Peserta didik juga merasa senang ketika diberikan kesempatan untuk mengoperasikan media secara individual dengan adanya bimbingan.

2. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 14 dan 15 November 2023 terhadap 25 peserta didik kelas IV SDN 3 Gumantar. Uji coba dilakukan selama 2 hari sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang, pengisian angket dilakukan pada tanggal 15 November untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 7

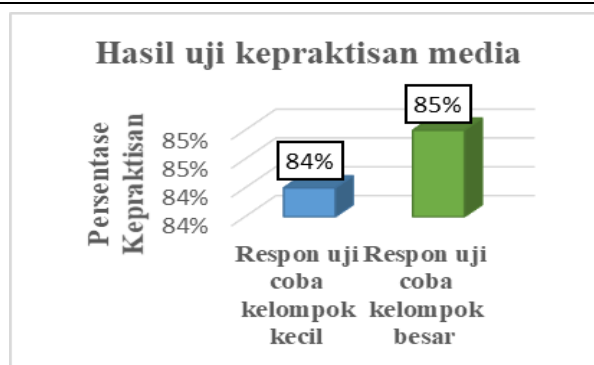
Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor Maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kepraktisan (P)
1	Kandungan Kognisi	410	500	82%
2	Penyajian Informasi	721	875	82%
3	Kemudahan Navigasi	453	500	91%
4	Artistik Dan Estetika	223	250	89%
5	Fungsi Keseluruhan	650	750	87%
Persentase rata-rata				85%
Kategori				Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase 85% yang menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori "Sangat praktis" digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif. Peserta didik memberikan komentar media bagus dan ucapan terima kasih.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat karena guru jarang menggunakan media *powerpoint* yang berisikan video dan terdapat tombol-tombol navigasi. Peserta didik juga terlihat percaya diri ketika membuat sebuah puisi hasil karya pribadi dan praktik mendeklamasikan sebuah puisi. Peserta didik berani untuk maju ke depan kelas untuk membacakan puisi hasil karya pribadi, namun terdapat juga beberapa peserta didik yang mendeklamasikan puisi mengikuti contoh yang terdapat di dalam media. Guru juga memberikan komentar bahwa media yang dikembangkan sangat menarik, mudah digunakan dan dipahami.

Hasil respon yang didapatkan pada uji coba yang dilakukan secara keseluruhan disajikan dalam bentuk diagram, seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Kepraktisan Media Berdasarkan Hasil Respon Peserta Didik

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Evaluasi dalam pengembangan *ADDIE* dapat dilakukan pada setiap tahapan sehingga dari hasil evaluasi tersebut dapat dilakukannya perbaikan produk agar sesuai dengan kebutuhan. Perbaikan atau revisi terhadap produk yang dikembangkan amat sangat penting dilakukan guna meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Proses revisi merupakan salah satu tahapan inti dalam pengembangan sebuah produk (Nurrita, 2018). Pada penelitian ini evaluasi dilakukan dengan tahapan mengevaluasi hasil validasi dan hasil respon.

1. Evaluasi Satu-Satu (*One to One Evaluation*)


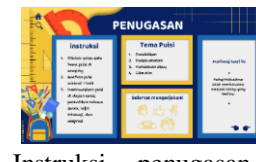


Evaluasi ini dilakukan pada tahap validasi media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi media oleh dosen tahap pertama didapatkan persentase 80% yang menunjukkan media termasuk pada kategori "Valid" dapat digunakan namun dengan revisi. Setelah dilakukan perbaikan selanjutnya pada validasi media tahap kedua mendapatkan peningkatan penilaian persentase menjadi 91% yang termasuk pada kategori "Sangat Valid" dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi materi oleh dosen tahap pertama mendapatkan persentase 83% yang menunjukkan kevalidan materi termasuk pada kategori "Sangat Valid" dapat digunakan namun dengan revisi. Setelah dilakukan perbaikan selanjutnya pada validasi materi tahap kedua mendapatkan peningkatan penilaian persentase menjadi 85% yang termasuk pada kategori "Sangat Valid" dapat digunakan tanpa revisi. Kemudian, validasi materi tahap ketiga oleh guru mendapatkan persentase 95% yang menunjukkan kevalidan materi termasuk pada kategori "Sangat Valid" dapat digunakan tanpa revisi. Adapun hasil perbaikan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi

puisi kelas IV SD berdasarkan saran ahli media dan ahli materi disajikan pada Tabel 8 dan 9.

Tabel 8. Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Media

Sebelum	Sesudah
 <p>Halaman pembuka judul media pembelajaran tulisan “Mulai” kurang jelas atau terlalu kecil.</p>	 <p>Memperjelas tulisan “Mulai” dengan memperbesar ukuran dan pindah posisi.</p>
 <p>Halaman penutup dan profil media pembelajaran tulisan “Selesai” dan “Mulai Kembali” kurang jelas atau terlalu kecil.</p>	 <p>Memperjelas tulisan “Selesai” dan “Mulai Kembali” dengan memperbesar ukuran dan pindah posisi.</p>
 <p>2 Ikon/symbol navigasi terlihat kurang menarik.</p>	 <p>Mengganti 2 ikon/symbol navigasi agar terlihat lebih menarik.</p>
 <p>Belum ada link sumber materi. Karena materi contoh deklamasi puisi tersebut diambil dari internet sehingga harus disertakan link sumber materi.</p>	 <p>Menambahkan link sumber materi yaitu link <i>youtube</i>.</p>
 <p>Volume audio/musik pengiring di halaman pengusahan terlalu besar.</p>	 <p>Mengubah volume audio/musik pengiring di halaman pengusahan dari “high” menjadi “low”.</p>

Tabel 9. Hasil Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Materi

Sebelum	Sesudah
 <p>Tidak menggunakan huruf kapital di awal kalimat.</p>	 <p>Menggunakan huruf kapital di awal kalimat.</p>
 <p>Instruksi pengusahan kurang jelas karena kalimat yang digunakan bukan kalimat perintah.</p>	 <p>Memperjelas instruksi pengusahan yaitu memperbaiki kalimat menjadi kalimat perintah dengan menambahkan kata “lah” seperti dari kata “deklamasikan” menjadi “deklamasikanlah”.</p>
 <p>Terdapat audio/musik pengiring di materi video contoh deklamasi puisi sehingga suara bertabrakan.</p>	 <p>Menghilangkan audio/musik pengiring di materi contoh deklamasi puisi sehingga suara murni suara dari video contoh deklamasi puisi tersebut.</p>
 <p>Penutup menggunakan Bahasa Inggris</p>	 <p>Mengganti menggunakan Bahasa Indonesia</p>

2. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap 6 peserta didik kelas IV SDN 3 Gumantar. Berdasarkan penilaian peserta didik menggunakan angket respon, video pembelajaran berbasis multimedia memperoleh skor 84% yang termasuk pada kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat komentar dari peserta didik berkaitan dengan volume suara penjelasan materi yang terdengar kecil sehingga menyulitkan peserta didik memahami isinya. Awalnya peneliti menggunakan *speaker bluetooth* ukuran kecil setelah diberikan

saran peneliti mengganti menggunakan *speaker bluetooth* dengan ukuran yang lebih besar yang sudah tersedia di sekolah.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik berani mengeluarkan pendapat, bertanya, dan berdiskusi dengan teman kelas. Peserta didik juga merasa senang ketika diberikan kesempatan untuk mengoperasikan media secara individual dengan adanya bimbingan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak sekolah dasar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mutia (2021), karakteristik dan kebutuhan anak sekolah dasar diantaranya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung .

3. Evaluasi Lapangan (*Field Trial*)

Evaluasi ini dilakukan pada tahap uji coba kelompok besar terhadap 25 peserta didik kelas IV SDN 3 Gumantar. Berdasarkan penilaian peserta didik menggunakan angket respon dapat diketahui bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran memperoleh persentase 85% yang menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori "Sangat praktis" digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif. Peserta didik memberikan komentar media bagus dan ucapan terima kasih. Guru juga memberikan komentar bahwa media yang dikembangkan sangat menarik, mudah digunakan dan dipahami.

Berdasarkan hal tersebut maka video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD tidak dilakukan perbaikan lagi dan menjadi produk akhir dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan evaluasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketika proses pengembangan video pembelajaran semua tahapan ADDIE telah dilaksanakan dengan baik mulai dari tahap analisis yaitu mengumpulkan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media, kemudian tahap perancangan bentuk media dan

penyusunan instrumen validasi, selanjutnya tahap pembuatan produk dan melakukan uji kelayakan, revisi media, dan sampai ke tahap implementasi media yang telah dikembangkan di sekolah. Hasil uji kelayakan berdasarkan penilaian validator ahli diperoleh kevalidan video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi yaitu mendapatkan 91% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Kemudian kepraktisan media diketahui berdasarkan hasil pada tahap implementasi di sekolah. Implementasi dilakukan melalui dua kali uji coba. Penggunaan video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD dalam proses pembelajaran di kelas mendapatkan respon positif dari guru dan peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan 84% dan uji coba kelompok besar 85%. Guru memberikan komentar bahwa media yang dikembangkan sangat menarik, mudah digunakan dan dipahami. Peserta didik juga terlihat antusias, semangat dan berani mengoperasikan media secara mandiri. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu, video pembelajaran berbasis multimedia materi puisi kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Agustin, D. L. L., Sutansi, S., & Muzaki, F. I. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Powtoon Materi Mengenal Macam-Macam Pantun Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(8), 782-789. <https://doi.org/10.17977/um065v2i82022p782-789>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amaliah, F., & Madeamin, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD No. 198 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 95-117.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis

- Macromedia Flash Practicality of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rikena Cipta.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 2(2), 10-27.
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315-1326. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96-102.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, A. (2021). Peran Seorang Guru Terhadap Inovasi Pendidikan Di Era Modern. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 1-6. <https://doi.org/10.31219/osf.io/4j87n>
- Indriamukti, F. (2018). Membaca Puisi Anak Melalui Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 29(7), 2.896.
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516-520. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300-3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2246>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81-84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 243-252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Melani, W. W., Tahir, M., & Khair, B. N. (2022). Model Video Pembelajaran Ipa Pada Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 115-118. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1609>
- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114-131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Muna, N., K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175-183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panje, M., Sihkabuden, & Toenlio, A. J. E. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(8), 1473-1478.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *JPDK: Research & Learning in Primary Education*, 4(2), 344-354.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).

Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yulinda, N., Witono, A. H., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 159-167.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.