

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PUISI
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Fathul Jannah¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹fathuljannah.tekpen@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

This research aims to; (1) developing learning video media, (2) knowing the feasibility of learning video media, (3) knowing learning video media can improve poetry reading skills in students of SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin. The method in this research is the research and development (R&D) which adopted in the ADDIE design model. The development stages are through 5 stages, namely; analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study are: (1) This learning video media shows feasibility with the average percentage of media expert validation 94.15% and material expert validation of 90.66% which are both very valid criteria. (2) Results of the percentage of students' ability to read poetry during the pre-test is 4% and after the post-test is 100%. (3) The results of data analysis using instructional video media through one sample t-test, produce t-count = 8.919 > t-table = 2.064. It can be concluded that learning video media developed can improve the students' ability to read poetry at SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin.

Keywords: Development, Learning Video Media, Poetry Reading Ability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mengembangkan media video pembelajaran, (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran, (3) mengetahui media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) yang mengadopsi pada model desain ADDIE. Adapun tahap pengembangannya melalui 5 tahap, yaitu; *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian ini adalah: (1) Media video pembelajaran ini menunjukkan kelayakan dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media 94,15% dan validasi ahli materi 90,66% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat valid. (2) Hasil persentase kemampuan siswa dalam membaca puisi pada saat pre-test 4% dan setelah post-test 100%. (3) Hasil analisis data penggunaan media video pembelajaran melalui rumus uji t-test satu sampel, menghasilkan $t_{hitung} = 8,919 > t_{tabel} = 2,064$. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca puisi di SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Kemampuan Membaca Puisi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat pesat di era globalisasi pada saat ini telah memberikan banyak manfaat untuk kemajuan di berbagai aspek, penggunaan teknologi oleh manusia untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan, merupakan sebuah hal yang menjadi kewajiban dalam kehidupan. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada, maupun perkembangan teknologi tersebut selanjutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi yang berkembang dapat dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru, dengan begitu teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan lahirnya generasi baru sebagai penerus generasi lama, beberapa cara adaptasi tersebut dapat diwujudkan dengan bentuk pelatihan maupun pendidikan.

Demi tercapainya sistem pendidikan nasional tersebut, perlu diajarkan pengetahuan yang sudah bisa diterapkan di sekolah dasar melalui materi pembelajaran seperti bahasa Indonesia. Dalam hal tersebut dapat kita ketahui bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa dan menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Melalui pengetahuan dasar seperti bahasa Indonesia akan mudah untuk memahami pengetahuan berikutnya. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa ilmu pengetahuan perlu ditingkatkan, bahasa memiliki peran dalam perkembangan sosial, intelektual dan emosional bagi peserta didik selain itu dapat menjadi penunjang dalam keberhasilan mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran seperti bahasa Indonesia. Dalam hal tersebut dapat kita ketahui bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa dan menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Melalui pengetahuan dasar seperti bahasa Indonesia akan mudah untuk memahami pengetahuan berikutnya. Penggunaan bahasa Indonesia

sebagai bahasa ilmu pengetahuan perlu ditingkatkan, bahasa memiliki peran dalam perkembangan sosial, intelektual dan emosional bagi peserta didik selain itu dapat menjadi penunjang dalam keberhasilan mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Salah satunya hasil karya di Indonesia ialah puisi. Puisi merupakan karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat dan diberi irama dengan bunyi yang padu serta ditambah dengan pemilihan kata-kata kias (*imajinatif*). Mempelajari puisi membantu peserta didik untuk merangsang kreativitas dan potensi, dengan belajar bahasa dan sastra seperti puisi peserta didik mampu mengekspresikan diri, pikiran, mengemukakan gagasan, informasi, dan perasaan. Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran puisi di sekolah masih dilakukan secara monoton atau klasik. Hal tersebut mungkin disebabkan karena pendalaman materi disampaikan guru kepada peserta didik kurang begitu tepat dan kurang berkesan. peserta didik merasa bosan serta kurang aktif Metode yang digunakan oleh guru tidak mendukung atau tema materi puisi yang disampaikan kurang menarik, sehingga penilaian pada membaca puisi peserta didik masih rendah. Padahal pengajaran membaca puisi yang baik dan benar maka dapat melatih kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan oleh Yeni Herman, S. Pd di kelas III SDN 1 Enkreng hanya 18% atau 5 dari 28 siswa yang mencapai ketuntasan sedangkan 82% lainnya masih belum mencapai syarat ketuntasan nilai yaitu 70. Permasalahan siswa dalam membaca puisi ini hampir sama dengan SDN Belitung Selatan 9 berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diketahui bahwa kendala yang dihadapi pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia materi puisi sebagai berikut: *Pertama*, Kemampuan siswa dalam membaca puisi masih rendah. Hal ini dilihat dari gestur tubuh, intonasi, ekspresi, vokal serta lafal masih kurang pada saat membacakan puisi. *Kedua*, kemampuan siswa dalam membaca puisi masih dibawah Ketentuan Ketuntasan Minimum (KKM). *Ketiga*, siswa merasa bosan saat belajar puisi. *Keempat*, siswa tidak memiliki kepercayaan diri yang tinggi ketika belajar puisi. *Kelima*, pada materi pembelajaran puisi disampaikan menggunakan metode ceramah, tanpa di imbangi dengan media. *Keenam*, kemampuan guru dalam pada media pembelajaran masih belum mempuni sehingga terbatasnya media yang di gunakan guru. *Ketujuh* hanya beberapa guru yan melakukan proses pembelajaran menggunakan media.

Media pengajaran memberi rangsangan untuk mempelajari hal baru, karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera, dengan media dapat dilakukan latihan dengan tepat. Sehingga menimbulkan kegemaran belajar pada anak-anak. Media seperti video dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran puisi, sesuai dengan keadaan sarana. Video tersedia untuk seluruh jenis topik dan seluruh jenis pemelajar diseluruh ranah pengajaran kognitif, kognitif afektif, kemampuan motorik, kemampuan intrapersonal. Dalam ranah kognitif, para pembelajar mengamati reka ulang dari kejadian bersejarah dan pekekaman dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, gerakan mampu menghidupkan kepribadian.

Berdasarkan uraian diatas Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media video pembelajaran dengan pendekatan kognitif untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca puisi.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran dari materi puisi, serta untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk hal itu, judul yang dianggap tepat untuk menggambarkan rencana penelitian sebagaimana yang dijelaskan di atas ialah “*Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Pada Siswa SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin*”.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk yang akan divalidasi oleh para ahli dan menguji kelayakan media tersebut dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini difokuskan padapengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin. Pengambilan data dimulai dari bulan April-Mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya kemampuan siswa dalam membaca puisi dan minimnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajara mengajar. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Agus Hai Utama, M.Pd selaku dosen program studi Teknologi Pendidikan . Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Hairul, M. Pd selaku kepala sekolah SDN Belitung Sealatan 9 Banjarmasin, dan sejumlah siswa yang ada di kelas III yang berjumlah 25 orang siswa.

Prosedur

Prosedur yagg diproduksi terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, proksi dan pasca prdouksi. Tahap pra produksi merupakan tahap untuk menyiapkan segala perangkat yang diperlukan di pengembangan media pembelajaran baaik berupa perangkat lunak software) maupunperangkat keras (hardware). Tahap produksi merupakan tahap pengolahan media. Tahapa pasca prdouksi merupakan tahap penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada saat penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Alat ukur dalam penelitian

biasannya disebut instrumen penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur validitas media pembelajaran menggunakan angket dengan format *checlist* dengan beberapa pertanyaan. Angket ini diberikan kepada beberapa ahli media dan ahli materi. Selain instrumen untuk validator, adapula instrumen untuk memperoleh data terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video yang berupa uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan sebelum media video pembelajaran di implementasikan pada saat proses pembelajaran. Selain tiga jenis angket diatas, adapula penilai dari responsiswa terhadap media video pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	No Butir	Jumlah Butir	Bentuk Instrumen
1	Perasaan Suka	1,2	2	<i>Checlist</i>
2	Termotivasi	3	1	<i>Checlist</i>
3	Memabaca Puisi di Depan Kelas	4	1	<i>Checlist</i>
4	Menggunakan Media	5	1	<i>Checlist</i>
5	Perasaan Malu Memabaca Puisi	6	1	<i>Checlist</i>
6	Rasa Bosan	7	1	<i>Checlist</i>
7	Perasaan Gugup Memabaca Puisi Di Depan Kelas	8	1	<i>Checlist</i>
8	Berani Tampil Memabaca Puisi Di Depan Kelas	9	1	<i>Checlist</i>
9	Perasaan Senang	10	1	<i>Checlist</i>
Total			10	

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendiskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut

dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk mengetahui kerbermanfaatan produk yang dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi dan dosen ahli media dan guru mata pelajaran, serta mendeskripsikan kemampuan membaca puisi pada siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis kualitatif hasil validasi dengan perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan.

Sedangkan kriteria penilaian produk media video pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Range presentase kelayakan menurut Arikunto (2010)

No	Kriteria	Interval
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Jika jumlah presentase kelayakan dari produk media yang dikembangkan mencapai 61%-80% layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Setelah data penelitian diperoleh melalui angket kemudian dilakukan analisis data untuk melihat peningkatan kemampuan membaca puisi pada siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Peneliti menggunakan rumus penilaian hasil *performance*.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai diketahui peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa lalu dibagi lalu dibagi dengan jumlah siswa tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Sujan mengatakan bahwa untuk menghitung nilai rata-rata kelas dibagi dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata (Mean) *performance*

$\sum X$ = Jumlah Semua Skor

$\sum N$ = Jumlah Seluruh Siswa

Selanjutnya skor rata-rata yang diperoleh tersebut diklasifikasikan kedalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan nilai rata-rata *performance*

No	Tingkat rata-rata nilai keberhasilan <i>performance</i>	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	<20	Sangat Kurang

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar seorang siswa dikatakan mencapai ketuntasan *performance* atau berhasil apabila mencapai taraf 75. Adapun presentasi ketuntasan siswa dalam keterampilan membaca puisi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{fx}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas

n = Jumlah Seluruh Siswa

Adapun kriteria ketuntasan atau kriteria kelulusan belajar siswa secara keseluruhan dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan/ Kelulusan Belajar Siswa

Taraf Penguasaan	Kriteria
91-100%	Sangat Baik
81-90%	Baik
71-80%	Cukup
61-70%	Kurang
<60%	Sangat Kurang

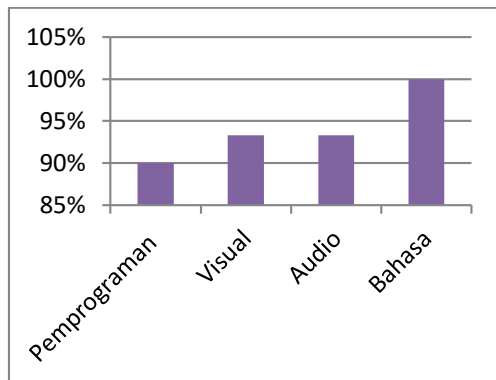
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak pada media video pembelajaran. Media pembelajaran tersebut digunakan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Belitung Selatan 9 Banjarmasin. Kendala yang ditemukan saat pembelajaran membaca puisi adalah keterkaitan kemampuan siswa dalam membaca puisi yang belum mencapai Ketuntasan Ketuntasan Minimal (KKM), maka permasalahan tersebut dapat diberikan solusi dengan mengembangkan media video pembelajaran. Media video pembelajaran tersebut dipilih karena dapat memadukan gambar, suara / audio dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati dan memahami materi yang diajarkan saat pembelajaran. Adapun pengembangan media yang dibuat berdasarkan naskah media/storyboard sudah dilakukan, maka selanjutnya media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar media tersebut layak digunakan saat proses pembelajaran.

Tabel 5. Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	Hasil skor	Skor max	Skor (%)
1.	Pemrograman	9	10	90%
2.	Visual	14	15	93,3%
3.	Audio	14	15	93,3%
4.	Bahasa	10	10	100%
Persentase rerata				94, 15%

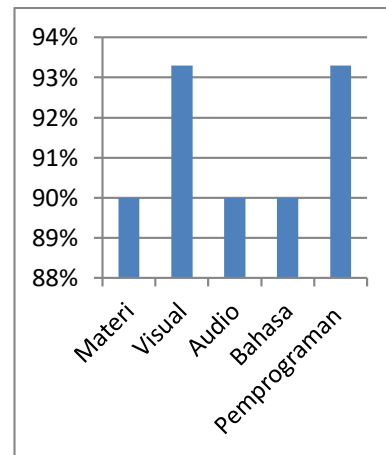


Gambar 1. Aspek Penilaian Ahli Media

Berdasarkan hasil persentase hasil uji validitas oleh ahli media dapat diperoleh data kelayakan dari aspek pemrogramana sebesar 90%, untuk aspek visual 93,3%, untuk aspek audio 93,3% dan untuk aspek bahasa 100. Sedangkan persentase rerata dari keempat aspek penilaian sebesar 94,15%. Maka kategori tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Tabel 6. Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil skor	Skor max	Skor (%)
1.	Materi	18	20	90%
2.	Visual	14	15	93,3%
3.	Audio	9	10	90%
4.	Bahasa	9	10	90%
5.	Pemrograman	9	10	93,3%
Persentase rerata				91, 32%



Gambar 2. Aspek Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan hasil persentase hasil uji validitas oleh ahli materi dapat diperoleh data kelayakan dari aspek kesesuaian materi sebesar 90% ,untuk aspek visual 93,3% , untuk aspek audio 90%, untuk aspek bahasa 90,% untuk aspek pemrograman 90,% Sedangkan persentase rerata dari kelimaaspek penilaian sebesar 90,66%. Maka kategori tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi.

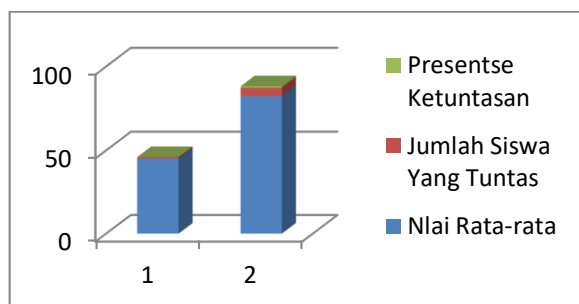
Tabel 7. Rekapitulasi Nilai Pre-Test Kelompok Kecil Membaca Puisi

No	Uraian	Hasil
1	Nila Rata-rata($M = \frac{\sum X}{\sum N}$)	$M = \frac{225}{5} = 45$
2	Jumlah siswa yang tuntas	0 siswa
3	Presentase Ketuntasan $P = \frac{fx}{n} \times 100$	$P = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$

Tabel 8. Rekapitulasi Nilai Post-Test Kelompok Kecil Membaca Puisi

No	Uraian	Hasil
1	Nila Rata-rata($M = \frac{\sum X}{\sum N}$)	$M = \frac{412}{5} = 82,4$
2	Jumlah siswa yang tuntas	5 siswa

3	Presentase Ketuntasan	$P = \frac{5}{5} \times 100 = 80\%$
	$P = \frac{fx}{n} \times 100$	



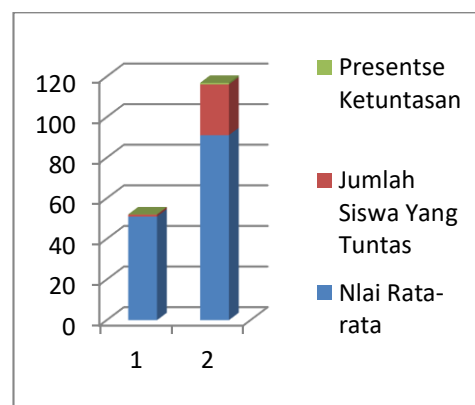
Gambar 3. Rekapitulasi Nilai Post-Test dan post test Kelompok Kecil Membaca Puisi

Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Post-Test Kelompok Kecil Membaca Puisi

No	Uraian	Hasil
1	Nilai Rata-rata ($M = \frac{\sum X}{\sum N}$)	$M = \frac{126}{25} = 51,04$
2	Jumlah siswa yang tuntas	25 siswa
3	Presentase Ketuntasan $P = \frac{fx}{n} \times 100$	$P = \frac{1}{25} \times 100 = 4\%$

Tabel 10. Rekapitulasi Nilai Post-Test Kelompok Kecil Membaca Puisi

No	Uraian	Hasil
1	Nilai Rata-rata ($M = \frac{\sum X}{\sum N}$)	$(M = \frac{2278}{25}) = 91,12$
2	Jumlah siswa yang tuntas	25 siswa
3	Presentase Ketuntasan $P = \frac{fx}{n} \times 100$	$P = \frac{25}{25} \times 100 = 100\%$



Gambar 4. Pre-Test dan Post-Test Kelompok Besar

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa kemampuan membaca puisi pada siswa SDN Brlitung Selata 9 Banjarmasin masih rendah masih belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melihat permasalahan ini peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media video pembelajaran. Peneliti memilih video pembelajaran atau media yang masuk sebagai audio visual karena sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hills dalam Hamalik (Abdulkhak dan Darmawan, 2017) media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran) yang bertujuan untuk menunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Menurut Kemp dan Dayton (azhar, 2011) media pembelajaran memiliki tiga fungsi yaitu; motivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi memberikan instruksi. Jadi melalui video pembelajaran, indera yang paling utama yang digunakan siswa adalah penglihatan dan pendengaran, melalui indera tersebut siswa dapat pengalaman pendidikan yang nyata melalui tayangan video pembelajaran yang disajikan melalui lensa proyektor.

Selain itu media video pembelajaran dijadikan stimulus untuk mendapat respon siswa ketika guru menjelaskan kembali materi yang pembelajaran yang disajikan. Media jenis ini siswa diharapkan memperoleh persepsi yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat meningkatkan siswa selama pembelajaran

berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Video tersedia untuk seluruh jenis topik dan seluruh jenis pemelajar diseluruh ranah pengajaran kognitif, kognitif afektif, kemampuan motorik, kemampuan intrapersonal. Dalam ranah kognitif, para pembelajar mengamati reka ulang dari kejadian bersejarah dan pekekaman dari kejadian yang lebih belakangan.

Pengembangan media video pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), DAN *Evaluation* (evaluasi)). Peneliti memilih menggubnakan model ADDIE karena model tersebut berfokus untuk memecahkan masalah belajar melalui media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu model ADDIE merupakan model yang tersusun secara sistematis sehingga proses pengembangan menjadi instruksional. Hal tersebut sesuai dengan teori menurut Suparaman (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, p.125) berpendapat desain instruksional adalah suatu proses yang sistematis, efektif dan efesien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peninhkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. media video pembelajaran dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).
2. Media Video pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak. Hal tersebut dapat dilihat dari adari aspek materi, media, pengguna produk sudah layak dari dari hasil uji validasi ahli media dengan presentase 94, 15%. Hasil uji

validasi ahli materi dengan presentase 91,32%.

3. Media video pembelajaran yang dikembangkan ternyata dapat meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa dilihat dari hasil tes pada kelompok kecil dengan presentase 80% dan uji coba pada kelompok besar dengan presentase 100%.

Saran

Saran yang disimpulkan dalam penelitian ni adalah

1. Bagi Guru
Media vdieo pembelajaran diharapkan agara media viedo pembelajaran ini, mampu untuk dijadikan sebagai salah satu media alternatif untuk media pembelajaran berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca puisi para siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagi Sekolah
Sekolah yang sudah memiliki media pembelajaran diharapkan berbasis audio atau visual agar digunakan secara efektif sehingga mampu meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam belajar.
3. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan mamapu memberikan sebuah inspirasi dalam penelitian berikutnya dan mampu memberikan pelajaran atau informasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak dan Darmawan. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali dan Anshori. (2014). *Metodelogi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Cahaya Prima Sentosa.
- Arif, S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Burhan. (2016). *Sastra Anak Pemahaman Dunia Anak* Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.

- Hadi, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Kustiawan, U. (2016) *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: UNESA University.
- Nym, G, A. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Puisi Dengan Penggunaan Media Audio-Visual Pada Siswa Kelas VII E SMP NEGERI 7 Singaraja*. e-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha Vol: 2
- Richey, B. (2014). *Teknologi Pembelajaran Defenisi dan Kawasannnya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Rudi dan Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembanagkan Profesiaonalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saddhon, K. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Praktek edisi 2* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Metiode Penelitian dan Peengembangan 9 Reaseach and Development/ R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susilana dan Riyana. (2009). *Media dan Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.