

Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis *Problem Solving* Materi Membandingkan Nilai-Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerpen Siswa Kelas X MA Maftahul Ullum Jatinom Kabupaten Blitar

Afifatul Husna¹, Agus Hermawan², Sri Utami³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail: fivahazana122404@gmail.com, agushermawan8992@gmail.com, utami3215@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 04/09/2021

Direvisi : 05/05/2022

Disetujui : 20/07/2022

Dipublis : 25/07/2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Video interaktif,
Problem solving.

Keywords:

Learning Media,
interactive videos,
Problem solving.

ABSTRAK

Abstrak: Media pembelajaran menjadi sebuah hal penting dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa juga bisa dipengaruhi oleh sumber atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan perkembangan zaman setiap pendidik dituntut untuk menjadi seorang yang lebih kreatif dan inovatif khususnya dalam dunia pendidikan sehingga penerapan media elektronik dirasa sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video interaktif berbasis *problem solving* merupakan media dan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien bagi siswa dan guru. Dalam pembelajaran dalam bentuk media audio-visual yang menampilkan pembelajaran dua arah yang sekaligus dapat menampilkan gambar materi serta musik untuk merangsang konsentrasi dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4d (Define, Design, Development and Dissemination). Model serta metode yang dipilih ini karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video interaktif berbasis *problem solving*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar serta peningkatan motivasi belajar pada peserta didik.

Abstract: Learning media is an important thing in the learning process. The low student learning outcomes are also likely to be influenced by the sources or learning media used by the teacher. With the development of the times, every educator is required to become a more creative and innovative person, especially in the world of education so that the application of electronic media is deemed appropriate to be used in the learning process. Problem solving-based interactive video learning media is a more effective and efficient media and learning method for students and teachers. In learning in the form of audio-visual media that displays two-way learning which can also display pictures of the material and music to stimulate concentration in learning. The development model used is the 4d model (Define, Design, Development and Dissemination). This model and method was chosen because it aims to produce a product in the form of an interactive video based on problem solving. The developed product is then tested for feasibility with validity and product testing to determine the extent to which learning outcomes have been increased and students' motivation to learn is increased.

PENDAHULUAN

Dalam konteks kurikulum 2013, pembelajaran lebih diorientasikan untuk menghasilkan manusia yang lebih produktif, kreatif, inovatif sekaligus afektif yang ditunjang dengan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Abidin (2018:45-46)

menyatakan bahwa pembelajaran dimaknai sebagai sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terintegrasi. Komponen yang dimaksud adalah: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik dalam menentukan metode, strategi, pendekatan dan bahan belajar atau media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan siswa baik secara langsung (*direct*) atau tidak langsung. Perbedaan interaksi tersebut menyebabkan terjadinya perbedaan dalam penggunaan pola dan pendekatan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang ditekankan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks yang berarti bahwa siswa dituntut untuk mampu menghasilkan sebuah teks. Salah satu jenis teks dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah teks laporan hasil observasi yang didalamnya berisi informasi tentang hasil pengamatan yang sudah dilakukan pada lokasi atau subjek tertentu yang sebelumnya sudah ditentukan. Namun pada kenyataannya, kemampuan dalam menyusun atau menghasilkan sebuah teks laporan observasi kurang mendapat perhatian dari pendidik (2018:116-118).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang perlu diajarkan kepada peserta didik adalah Bahasa Indonesia, khususnya mulai dari jenjang paling dasar yaitu SD (Sekolah Dasar). Hal tersebut bertujuan supaya peserta didik dapat memahami sekaligus menerapkan keterampilan literasi seperti menyimak, membaca, menulis, dan berbicara, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan program atau mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa. Selain itu pembelajaran bahasa juga bertujuan untuk mendorong siswa supaya lebih terampil dalam berbahasa Indonesia dengan mudah mengemukakan gagasan, ide atau pendapatnya. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan oleh pendidik cenderung monoton, karena metode yang digunakan hanya ceramah dan tanya jawab. Selain itu pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional dengan mengandalkan sumber belajar berupa LKS (Lembar Kerja Siswa). Salah satu contoh kasus dalam pembelajaran materi cerita rakyat dan cerpen, pendidik hanya menyajikan buku bacaan dan kemudian menugaskan siswa untuk membacanya di depan kelas. Hal tersebut mengakibatkan banyak siswa merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang lebih praktis dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam kajian ilmu psikologis, media pembelajaran sangat membantu dalam perkembangan psikologis anak dalam belajar. Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran, khususnya video interaktif akan sangat membantu proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan video mampu menyajikan pembelajaran lebih nyata dikarenakan memuat gambar dan audio secara bersamaan. Riyanto (2010:56-57) menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif dapat mewakili kekurangan dan kelemahan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara lisan sehingga mampu dipahami oleh peserta didik.

Sudah mulai lengkapnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, khususnya perangkat komputer menjadikan penerapan berbagai bentuk media pembelajaran menjadi optimal. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan beberapa pendidik, pemanfaatan laboratorium komputer yang ada di sekolah masih belum maksimal karena hanya digunakan untuk satu mata pelajaran tertentu saja, yaitu TIK. Hal tersebut dikarenakan masih terbatasnya media pembelajaran yang mampu dioperasikan menggunakan komputer serta kemampuan pendidik dalam mengembangkan maupun mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Sementara itu pengembangan dalam hal pembelajaran sudah banyak dilakukan, seperti mengembangkan sebuah LKS, video, dan buku. Namun pengembangan tersebut masih memiliki banyak kelemahan dikarenakan interaksi yang tercipta masih satu arah sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan interaksi dua arah antara pendidik dan guru.

Materi pembelajaran dalam KD 3.8 Membandingkan Nilai – Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerita Pendek yang perlu diperhatikan adalah pemahaman tentang masing-masing istilah dari kebahasaan itu sendiri, baik dari cerita rakyat maupun cerita pendek. Dalam kesastraan Indonesia dikenal adanya cerita rakyat yang dibangun melalui bahasa dari lisan ke lisan sebagai sarana pengungkapannya. Menurut yuwono (2007:25-27) Cerita rakyat atau dongeng merupakan cerita yang

bersifat tidak atau kurang masuk akal, tidak benar terjadi sekaligus bersifat fantastik atau khayalan.. Cerita rakyat atau yang sering disebut dengan dongeng, dibagi menjadi empat jenis, yaitu mite, legenda, fabel, dan sage. Sedangkan cerpen merupakan salah satu jenis prosa yang isi ceritanya bukan kejadian nyata sekaligus jumlah kata dalam cerita yang tidak lebih dari 10.000 kata. Dalam membandingkan nilai cerita rakyat dan cerita pendek, siswa memerlukan banyak pemahaman dalam membedakan maupun mengetahui ciri bahasa yang dominan, baik dari segi majas ataupun nilai norma-norma dari cerita rakyat tersebut.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Ibu Merving guru Bahasa Indonesia di MA Maftahul Ulum yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam membandingkan kebahasaan dan nilai-nilai yang tertuang dalam cerita rakyat dan cerita pendek yang sekarang ini masih kurang variatif dan inovatif. Media pembelajaran terdahulu cenderung hanya mengandalkan LKS atau buku bacaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa karena pembelajaran Bahasa Indonesia terkesan banyak bacaan sehingga menjadikan siswa jenuh dan bosan. Keterbatasan pendidikan dalam mengelola pembelajaran di kelas juga menjadi salah satu faktor lain yang mempengaruhi rendahnya minat siswa.. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran. Peningkatan mutu pembelajaran dapat dilakukan melakukan inovasi atau pembaharuan terhadap aspek-aspek yang mempengaruhi hasil penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Hasil penelitian yang dirasa relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ratri Kurnia Wardani (2018) dengan judul *Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Tematik Integraf Materi Peredaran Darah Manusia*. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Zulaikha Ummul Arifah (2018) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Parabola*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah pengembangan Media Video Interaktif Berbasis pemecahan masalah (*problem solving*) dengan materi membandingkan Nilai-Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerpen Siswa Kelas X MA Maftahul Ulum Jatinom Kabupaten Blitar". Dalam hal ini perlu diupayakan pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada. Penggunaan media pembelajaran "Video interaktif berbasis *problem solving*" diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik di MA Maftahul Ulum pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen .

METODE

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini digagas oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model 4D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dengan tahapan yang sistematis dan runtut. Produk yang dikembangkan kemudian dinilai kelayakannya dalam tahap uji validasi ahli dan uji coba kepada siswa dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan video interaktif. Pengembangan media video interaktif berbasis problem solving ini dilakukan pada materi membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerita pendek.

Tahap pengembangan model 4D ini terdiri dari define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebarluasan) (Thiagarajan, S., Semmel, D.S. dan Semmel, 2010). Tahap pendefinisian dilakukan untuk menentukan langkah pengembangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran dengan tiga langkah. Dan tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan empat langkah. Sedangkan tahap penyebaran bertujuan untuk melaporkan hasil pengembangan dalam forum ilmiah.

Subjek Penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas X MA maftahul ulum jatinom Kabupaten Blitar. Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu guru yang menjadi subjek penelitian dalam tahap analisis kebutuhan dan siswa kelas X MA maftahul ulum jatinom Kabupaten Blitar sebagai subjek pengguna media pembelajaran.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan pendidik mengenai media pembelajaran terutama materi membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuisioner/ Angket yang digunakan untuk mengetahui penilaian siswa, pendidik, dan ahli media serta ahli pembelajaran materi membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen. Kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner berstruktur dengan menggunakan skala *likert*. Alternatif jawaban menurut skala ini yaitu: sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak. Sukardi (2019:34)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dalam pengembangan ini berupa produk video pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* dalam materi Membandingkan Nilai-Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerpen yang ditujukan kepada Siswa Kelas X MA Maftahul Ulum Jatinom Kabupaten Blitar. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai sarana guru dalam menyampaikan pesan dalam proses. Media pembelajaran ini tergolong dalam media audio – visual, karena ada gambar, suara, dan video dengan pembelajaran dua arah didalamnya. Media ini sudah jelas ditandai dengan kejelasan dalam gambar, materi, dan suara.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini memuat materi yang disesuaikan dengan kurikulum 13 pada kompetensi dasar 3.8 Membandingkan Nilai – Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerpen, dengan menampilkan gambar dan suara dengan pembelajaran dua arah yang memperhatikan struktur kebahasaan baik secara tertulis maupun lisan.

Media pembelajaran video interaktif dikembangkan dengan memperhatikan aspek tampilan media, kemenarikan, kemudahan penggunaan, penyajian dan isi materi sekaligus keefektifan materi. Dari beberapa aspek tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Penyajian Data Kuantitatif Komponen Aspek Tampilan Media

penyajian data kuantitatif komponen aspek tampilan media didapatkan melalui angket ahli media pembelajaran dan angket uji coba kepada siswa. Hasil penelitian uji coba lapangan dalam berbagai aspek tersebut dipaparkan dalam tabel berikut.

1 Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan Media Oleh Ahli Media

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Media			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Tampilan Media					
1.	Penyajian tampilan media menarik	4	4	100%	implementasi
2.	Penyajian media video menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	3	75%	implementasi
3.	Penggunaan Bahasa menarik dan tidak membingungkan	4	4	100%	implementasi
	jumlah	12	11	91%	implementasi

Berdasarkan table 4.1 terhadap 3 indikator pada komponen aspek tampilan media yang telah dinilai oleh ahli media dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 dan no.3 memperoleh presentasi 100% berkategori “sangat layak” diimplementasikan. Sedangkan pada indikator no.2 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “sangat layak” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2 Data Hasil Uji Coba Kelayakan Tampilan Oleh Siswa

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Siswa			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Tampilan Media					
1.	Desain tampilan media video dan gambar dapat menarik minat belajar anda	60	57	95%	implementasi
2.	Pemilihan media video interatif bahasa dan gambar jelas	60	53	88%	implementasi
3.	Jenis media video interaktif sesuai keinginan	60	58	97%	implementasi
4.	Ukuran media video interaktif sesuai keinginan anda	60	55	92%	implementasi
	jumlah	240	223	93%	implementasi

Berdasarkan table 2 terhadap 4 indikator pada komponen aspek tampilan media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 95% berkategori "sangat layak" diimplementasikan. Sedangkan pada indikator no.2 memperoleh presentasi 88% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. No.3 memperoleh presentasi 97% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Point no.4 memperoleh presentasi 92% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "sangat layak" sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penyajian Data Kuantitatif Komponen Aspek Kemenarikan Media

penyajian data aspek kemenarikan media diperoleh melalui angket ahli media, angket guru bahasa Indonesia, dan angket siswa. Hasil penelitian uji coba kemenarikan media dipaparkan dalam tabel berikut:

3 Hasil Kelayakan Aspek Kemenarikan Media Ahli Media

5. Hasil Revisi ahli media (penyempurnaan media)					
NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Media			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
kemenarikan Media					
1.	Kemenarikan tampilan media	4	3	75%	implementasi
2.	Pemilihan warna media jelas	4	4	100%	implementasi
3.	Ukuran media dapat dijangkau siswa	4	4	100%	implementasi
4.	Media aman digunakan	4	4	100%	implementasi
5.	Media dapat bertahan lama	4	4	100%	implementasi
	Jumlah	20	19	95%	implementasi

Berdasarkan tabel 3 terhadap 5 indikator pada komponen aspek kemenarikan media yang telah dinilai oleh ahli media dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. Sedangkan pada indikator no 2,3,4,5 memperoleh presentasi 100% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "sangat layak" diimplementasikan dalam pembelajaran.

4 Hasil Kelayakan Aspek Kemenarikan Media oleh Guru/Pendidik

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Guru/Pendidik			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
	kemenarikan Media				
1.	Kemenarikan tampilan media	4	3	75%	implementasi
2.	Pemilihan warna media jelas	4	4	100%	implementasi
3.	Ukuran media dapat dijangkau siswa	4	4	100%	implementasi
4.	Media aman digunakan	4	4	100%	implementasi
5.	Media dapat bertahan lama	4	3	75%	implementasi
	Jumlah	20	18	90%	implementasi

Berdasarkan table 4 terhadap 5 indikator pada komponen aspek kemenarikan media yang telah dinilai oleh guru/pendidik dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. Indikator no.2,3,4 memperoleh presentasi 100%

berkategori “Sangat Layak” diimplementasi. Indikator n0.5 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “sangat layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Table 5 Hasil Kelayakan Aspek Kemenarikan Media oleh Siswa

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Siswa			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
	kemenarikan Media				
1.	Menurut anda media video interkatif secara keseluruhan mudah dilakukan	60	57	95%	implementasi
2.	Menurut anda media video interaktif secara keseluruhan praktis dilakukan	60	57	95%	implementasi
	Jumlah	120	114	95%	implementasi

Berdasarkan table 5 terhadap 2 indikator pada komponen aspek kemenarikan media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 dan no.2 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “sangat layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Aspek Penggunaan Media

Penyajian data aspek penggunaan media diperoleh melalui angket siswa. . hasil penelitian uji coba penggunaan media dipaparkan dalam tabel berikut :

6 Hasil Kelayakan Aspek Penggunaan Media oleh Siswa

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Siswa			
		Σx_i	Σx	Presentasi	Tindak lanjut
Penggunaan Media					
1.	Tahap mengamati mudah anda terapkan dan lakukan	60	57	95%	implementasi
2.	Tahap menanya mudah anda lakukan dan terapkan	60	59	98%	implementasi
3.	Tahap mengeksplorasi mudah anda terapkan dan lakukan	60	58	96%	implementasi
4.	Tahap mengasosiasikan mudah anda terapkan dan lakukan	60	58	97%	implementasi
Jumlah		240	232	97%	implementasi

Berdasarkan table 6 terhadap 4 indikator pada komponen aspek penggunaan media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 95% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. . Indikator no.2 memperoleh presentasi 98% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. . Indikator no.3 memperoleh presentasi 96% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. . Indikator no.4 memperoleh presentasi 97% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Aspek Isi/Materi

Penyajian data aspek isi/materi media diperoleh melalui angket ahli media, ahli materi, dan angket guru/pendidik. hasil penelitian uji coba isi/materi media dipaparkan dalam tabel berikut :

7 Hasil Kelayakan Aspek Isi/Materi Media oleh Ahli Media

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Media			
		Σx_i	Σx	Presentasi	Tindak lanjut
Isi/Materi Media					
1.	Kesesuaian isi/materi media dengan kompetensi inti (KI)	4	3	75%	implementasi
2.	Kesesuaian isi/materi media dengan kompetensi dasar	4	3	75%	implementasi
3.	Kesesuaian isi/materi media dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	100%	implementasi
Jumlah		12	10	83%	implementasi

Berdasarkan table 7 terhadap 3 indikator pada komponen aspek isi/materi media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. . Indikator no.2 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. . Indikator no.3 memperoleh presentasi 100% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "sangat layak" diimplementasikan dalam pembelajaran.

8 Hasil Kelayakan Aspek Isi/Materi Media oleh Ahli Materi

Aspek/ Indikator		Hasil Uji Ahli Materi			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Isi/Materi Media					
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi inti	4	3	75%	implementasi
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	100%	implementasi
3.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	100%	implementasi
4.	konsep materi pembelajaran benar dan tepat	4	4	100%	implementasi
5.	Materi pembelajaran tersampaikan secara runtut	4	4	100%	implementasi
6.	Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran	4	3	75%	implementasi
Jumlah		24	22	92%	implementasi

Berdasarkan table 4.8 terhadap 6 indikator pada komponen aspek isi/materi media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. . Indikator no.2,3,4,5 memperoleh presentasi 100% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. . Indikator no.6 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "Sangat Layak" diimplementasikan dalam pembelajaran.

9 Hasil Kelayakan Aspek Isi/Materi Media oleh Guru/Pendidik

NO		Aspek/ Indikator	Hasil Uji Guru/Pendidik			
			$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
		Isi/Materi Media				
1.		Kesesuaian media dengan kompetensi inti (KI)	4	3	75%	implementasi
2.		Kesesuaian media dengan kompetensi dasar (KD)	4	4	100%	implementasi
3.		Kesesuaian media dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	100%	implementasi
		Jumlah	12	11	92%	implementasi

Berdasarkan table 9 terhadap 3 indikator pada komponen aspek isi/materi media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. . Indikator no.2,3 memperoleh presentasi 100% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Aspek Penyajian Materi

Penyajian data aspek penyajian materi media diperoleh melalui angket ahli media, ahli materi, dan angket guru/pendidik. hasil penelitian uji coba penyajian materi pada media dipaparkan dalam tabel berikut

10 Hasil Kelayakan Aspek Penyajian Materi Media oleh Ahli Media

10 Hasil Kelayakan Aspek Penyajian Materi Media oleh Ahli Media						
NO		Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Media			
			$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Penyajian Materi						
1.	Konsep materi jelas dan tepat		4	3	75%	implementasi
2.	Penyajian media sesuai dengan materi yang diajarkan		4	3	75%	implementasi
Jumlah			8	6	75%	implementasi

Berdasarkan table 10 terhadap 2 indikator pada komponen aspek penyajian materi media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 dan no.2 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran

11 Hasil Kelayakan Aspek Penyajian Materi Media oleh Ahli Materi

NO	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Materi			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Penyajian Materi					
1.	Peyajian media dapat menarik minat belajar siswa	4	3	75%	implementasi
2.	Penyajian tampilan mediasesuai dengan materi	4	4	75%	implementasi
3.	Penyajian objek gambar media sesuai dengan materi	4	4	100%	implementasi
4.	Penyajian Bahasa sesuai dengan materi	4	3	75%	implementasi
5.	Proses pembelajaran berpusat pada siswa	4	3	75%	implementasi
6.	Penyajian tampilan video sesuai dengan media yang dikembangkan	4	4	100%	implementasi
7.	Penyajian media video sesuai dengan materi	4	4	100%	implementasi
8.	Bahasa yang digunakan dalam media video panduan komunikatif	4	4	100%	implementasi
9.	Penggunaan Bahasa dalam penyajian media video menari	4	4	100%	implementasi
Jumlah		36	33	92%	implementasi

Berdasarkan table 11 terhadap 9 indikator dalam aspek penyajian materi yang disajikan dalam media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator 1,2,4,5 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Indikator no.2,3,6,7,8,9 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

12 Hasil Kelayakan Aspek Penyajian Materi Media oleh Guru/Pendidik

12 hasil revalidasi aspek Penyajian Materi Media oleh Guru/Pendidik					
No	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Guru/Pendidik			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Penyajian Materi					
1.	Konsep materi pembelajaran jelas dan tepat	4	4	100%	implementasi
2.	Metode pembelajaran yang diterapkan sudah tepat	4	4	100%	implementasi
3.	Penyajian media sesuai dengan materi yang diajarkan	4	3	75%	implementasi
4.	Pemilihan jenis dan ukuran media sesuai dengan materi yang diajarkan	4	3	75%	implementasi
5.	Penyajian media menarik	4	4	100%	implementasi
	jumlah	20	18	90%	implementasi

Berdasarkan table 12 terhadap 5 indikator dalam komponen aspek penyajian materi yang disajikan dalam media yang telah dinilai oleh guru/pendidik dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator 1,2,5 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. Indikator no.3,4 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Aspek Keefektifan Media

Penyajian data aspek keefektifan materi media diperoleh melalui angket ahli media, angket siswa, dan angket guru/pendidik. hasil penelitian uji coba penyajian materi pada media dipaparkan dalam tabel berikut :

13 Hasil Kelayakan Aspek Keefektifan Media oleh Ahli Media

No	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Ahli Media			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Keefektifan Media					
1.	Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran	4	4	100%	implementasi
2.	Kemampuan media dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menemntuan permasalahan	4	3	75%	implementasi
3.	Kemampuan media dapat meningkatkan siswa untuk lebih interaktif	4	3	75%	implementasi
4.	Kemampuan media dapat mencerminkan pembelajaran berpusat pada siswa	4	4	100%	implementasi
	jumlah	16	14	88%	implementasi

Berdasarkan table 13 terhadap 4 indikator pada komponen aspek keefektifan pada media yang telah dinilai oleh ahli media dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 dan 4 memperoleh presentasi 100% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Indikator no.2 dan 3 memperoleh presentasi 75% berkategori "Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "Sangat Layak" diimplementasikan dalam pembelajaran.

Table 4.14 Hasil Kelayakan Aspek Keefektifan Media oleh Siswa

Tabel 4.1 Hasil Relyjuran Aspek Keefektifan Media oleh Siswa					
No	Aspek/ Indikator	$\sum x_i$	$\sum x$	Hasil Uji Siswa	
				Presentasi	Tindak lanjut
Keefektifan Media					
1.	Langkah-langkah atau petunjuk pemakaian media video interaktif mudah dipahami	60	54	90%	implementasi
2.	Media video interaktif lebih termotivasi untuk mengiuti pembelajaran	60	55	92%	implementasi
3.	Merasa lebih mudah merangsang dan memahami pelajaran dengan menerapkan media video interaktif	60	56	93%	implementasi
4.	Merasa terbimbing dalam memahami pelajaran dengan menerapkan media video interaktif	60	60	100%	implementasi
5.	Menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membandingkan nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen	60	59	98%	implementasi
	jumlah	300	284	95%	implementasi

Berdasarkan table 14 terhadap 5 indikator pada komponen aspek keefektifan pada media yang telah dinilai oleh siswa dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1 memperoleh presentasi 90% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Indikator no.2 memperoleh presentasi 92% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Indikator no.3 memperoleh presentasi 93% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Indikator no.4 memperoleh presentasi 100% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Indikator no.5 memperoleh presentasi 98% berkategori "Sangat Layak" diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria "Sangat Layak" diimplementasikan dalam pembelajaran.

15 Hasil Kelayakan Aspek Keefektifan Media oleh Guru/Pendidik

13 hasil penelitian aspek Keefektifan Media oleh Guru/Pendidik					
No	Aspek/ Indikator	Hasil Uji Guru/Pendidik			
		$\sum x_i$	$\sum x$	Presentasi	Tindak lanjut
Keefektifan Media					
1.	Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran	4	4	100%	implementasi
2.	Kemampuan media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran	4	4	100%	implementasi
3.	Kemampuan media dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan inovatif	4	4	100%	implementasi
4.	Kemampuan media dapat meningkatkan siswa ntuk lebih interaktif	4	4	100%	implementasi
	jumlah	16	16	100%	implementasi

Berdasarkan table 15 terhadap 4 indikator pada komponen aspek keefektifan pada media yang telah dinilai oleh guru/pendidik dapat disimpulkan sebagai berikut. Indikator no.1, 2, 3, dan 4 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk Video Interaktif Berbasis pemecahan masalah (*problem solving*). Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas memiliki manfaat bagi pendidik sekaligus siswa. Hal tersebut bertemali dengan pernyataan Hujair A. H Sanaky (2013:6) yang menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan secara sistematis. Selain itu media pembelajaran juga memberikan kemudahan kepada pendidik dalam mengontrol materi pembelajaran, membentuk ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran sekaligus meningkatkan rasa percaya diri bagi seorang pendidik. Penerapan media pembelajaran juga dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, diantaranya adalah (1) dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap terhadap suatu kejadian kepada siswa dengan menghubungkan beberapa media menjadi satu kesatuan. (2) media pembelajaran dapat disusun sesuai dengan kebutuhan untuk memberikan gambaran secara utuh terhadap suatu objek atau kejadian. (3) media pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu dalam penggunaannya, dan (4) media pembelajaran juga dapat disebarluaskan, baik secara konvensional maupun secara digital sesuai dengan perkembangan zaman.

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan terjadinya integrasi antara lebih dari satu media, atau yang sekarang dikenal dengan multimedia pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting karena mampu menggunakan beberapa jalur informasi secara bersamaan dalam menyampaikan sebuah informasi. Hal tersebut bertemali dengan pernyataan Vaughan (2010:6) yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia akan selalu relevan kapanpun manusia mengoneksikan perangkat elektronik dalam berbagai jenis. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memungkinkan interaksi dua arah antara pendidik dengan siswa, sehingga komunikasi yang terjadi tidak monoton dan satu arah. Multimedia memiliki beberapa kelebihan, menurut Munir (2011:235) adalah memberikan kemudahan dalam proses umpan balik pembelajaran sekaligus memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan topik proses pembelajaran.

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang mampu mengkombinasikan unsur suara (audio), gambar, teks, dan grafik yang bersifat **interaktif** dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370). Menurut Daryanto (2013:88) media video memungkinkan sinyal audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Lebih lanjut selain itu video interaktif juga masih efektif digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara klasikal, individual maupun kelompok. Hal tersebut dikarenakan Video interaktif mampu menyampaikan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, video interaktif juga lebih berorientasi pada konten (isi pembelajaran) seperti untuk membantu menyampaikan maksud dari materi pembelajaran kepada siswa dengan cepat.

Pernyataan diatas bertemali dengan penjelasan Arus Shohimin (2013:135) bahwa *problem solving* merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan terhadap pemusatan pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Masalah dalam konteks pembelajaran *problem solving* ini dimaksudkan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum diketahui cara penyelesaiannya. *Problem solving* dalam pembelajaran menekankan pada kegiatan mencari atau menemukan cara penyelesaian dari sebuah masalah yang disajikan oleh pendidik. Selain itu As'ri Suyitno (2014:135) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pemecahan masalah mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis dalam diri siswa.

Metode pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem solving*) ini mampu dijadikan sebagai konsep berpikir bagi siswa. Hal tersebut dijelaskan oleh Hujair A. H. Shanaki (2013:6) yang menyatakan bahwa metode tersebut mampu mengarahkan siswa untuk menemukan permasalahan atau data sampai pada tahap pemecahan masalahnya. Sedangkan Gulo (2012:104) menjelaskan bahwa

metode pemecahan masalah mampu memberikan penekanan terhadap proses pembelajaran dengan penyelesaian masalah yang ditemukan oleh siswa yang kemudian dianalisis menggunakan nalarnya sehingga siswa memiliki jalan berfikir yang berbeda-beda.

SIMPULAN

Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk video interaktif berbasis *problem solving*. Media yang dikembangkan memperhatikan enam aspek yaitu, aspek tampilan media, kemenarikan media, penggunaan media, isi materi, penyajian materi, dan keefektifan materi. Berdasarkan tahap pengujian yang sudah dilakukan kepada para ahli dan siswa diperoleh kesimpulan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori **sangat layak** sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap penilaian produk tersebut dilakukan oleh ahli, ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan validitas produk pengembangan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Selanjutnya tahap penilaian dilakukan kepada guru dan siswa yang bertindak sebagai pengguna. Dari keseluruhan tahap penilaian dan pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Saran pemanfaatan produk yang ditujukan oleh guru adalah bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Pembuatan media bagi guru atau pendidik sangatlah mudah dengan menggunakan power point dan penambahan icon serta soundtrack untuk pengisi suara. Sebagai siswa atau peserta didik media ini sangat membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasanya dengan ceramah maka dengan media ini siswa lebih mudah dalam memahami tujuan pembelajaran dalam kelas. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah bahwa media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberi bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
2. Mohammad Fatih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
3. Agus Hermawan, M.Pd. selaku Kepala Program Studi S1-Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
4. Agus Hermawan. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya dengan kesabaran dan ketelitian dalam memberikan bimbingan serta arahan untuk penulisan skripsi ini.
5. Sri Utami, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan akademik kepada penulis.
6. Kedua orang tuaku bapak Mujiono dan Ibu Aryatun yang selalu mencurahkan kasih sayang dan memberikan dukungan, bantuan serta doanya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Kepala MA Maftahul Ulum yang telah memberi izin penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Hatomi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MA Maftahul Ulum yang telah membantu peneliti selama penelitian berlangsung.
9. Seluruh siswa kelas X MA Maftahul Ulum, terima kasih atas kerja samanya saat pengambilan data dalam penelitian.
10. Teman-teman prodi Pend. Bahasa Indonesia angkatan 2017 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini dengan lancar. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian, amin.

Semoga Allah SWT. membalas segala bantuan, dukungan dan pengorbanan dengan kenikmatan dan kebahagiaan dunia dan akhirat. Penulis berharap kritik maupun saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini agar dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, (2012), Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Media Audiovisual* Dengan Media Gambar Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Kanan Tahun Pembelajaran 2012/2013, Skripsi Jurusan Biologi, FMIPA, UNIMED, Medan
- Arsyad, & Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan. Yogyakarta: CV Andi.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, 2 (1) 118-129.
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M., Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Oktaviansa, Willi Afdin dan Yunus. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMKN 1Sidoarjo. Vol. 02, No. 01, hlm. 34-33,<http://journal.unesa.ac.id>. Diakses 25 Januari 2017.
- Simamora, Y. 2010. Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Berpikir Kritis Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. Medan: UNIMED