

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS CERPEN BERBANTUAN VIDEO
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS XI MAS AL WASHLIYAH MEDAN**

Halimatussakdiah

Email: h5diah28@gmail.com

Universitas Negeri Medan

Abstract: *This study intends to analyze the process, form, and feasibility of developing teaching materials for short story texts using multimedia video assistance for grade XI students of MAS AL WASHLIYAH using the 4D model. However, this study is limited to the development stage due to limited time and conditions. The validation stage involved material and design expert lecturers to evaluate the feasibility of the material and design. Data collection techniques used questionnaires and instruments. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis. The results showed that the product of the development of short story text teaching materials using multimedia video assistance obtained research results with "Very Good" criteria with an average of 87.8%. The evaluation results from material experts showed 90% with the criteria of "Good" and the results from media experts amounted to 85.6% with the criteria of "Very Good". Therefore, the teaching materials are considered suitable for use as supporting teaching materials in the learning process.*

Keywords: *Teaching Materials, Short Story, and Multimedia Video.*

Abstrak: Studi ini bermaksud untuk menganalisis proses, bentuk, dan kelayakan pengembangan materi ajar teks cerpen yang menggunakan bantuan video multimedia pada siswa kelas XI MAS AL WASHLIYAH dengan memakai model 4D. Namun, studi ini terbatas sampai tahap pengembangan karena keterbatasan waktu dan kondisi. Tahap validasi melibatkan dosen ahli materi dan desain untuk mengevaluasi kelayakan materi dan desain. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan instrumen. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dari pengembangan materi ajar teks cerpen yang menggunakan bantuan video multimedia mendapatkan hasil penelitian dengan kriteria "Sangat Baik" dengan rerata 87,8%. Hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan sebesar 90% dengan kriteria "Baik" dan hasil dari ahli media sebesar 85,6% dengan kriteria "Sangat Baik". Oleh karena itu, materi ajar tersebut dianggap layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Materi Ajar, Cerpen, dan Video Multimedia.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam kehidupan, karena membantu manusia mengembangkan diri dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini juga mempengaruhi kemajuan pembangunan bangsa. Tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan seperti sekolah, harus merancang kegiatan yang sesuai dengan tujuan nasional tersebut. Sekolah sendiri merupakan lembaga atau bangunan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sesuai dengan jenjang pendidikan (SD, SLTP, dan SLTA).

Kurikulum adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan. Kurikulum 2013 menekankan pentingnya penggunaan bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar dengan cara menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan berbasis teks (Maharani, 2022). Salah satu jenis ilmu pengetahuan berbasis teks dalam bahasa Indonesia adalah teks cerita pendek, yang dipelajari pada tingkat pendidikan SMA kelas XI. Teks cerita pendek sendiri merupakan cerita pendek yang biasanya dibaca dalam satu kali duduk dan memiliki ruang lingkup yang terbatas (Khulsum, 2018)

Melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, Bapak Drs. Supardan, serta beberapa siswa di MAS Al Washliyah Medan, penulis menyimpulkan bahwa materi ajar yang digunakan belum mencapai tuntutan indikator pembelajaran sesuai silabus bahasa Indonesia kelas XI. Beberapa indikator pembelajaran, seperti KD 3.8 yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek, dan KD 4.8 yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan nilai kehidupan dan mengkonstruksi cerita pendek, belum terpenuhi sepenuhnya. Terdapat tiga indikator yang belum tercapai, yaitu 3.8.5 (menelaah cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan), 4.8.1 (mendemonstrasikan cerpen dengan nilai kehidupan), dan 4.8.2 (mengkonstruksi cerpen dengan struktur dan kaidah kebahasaan). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengembangan materi ajar yang lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi ajar teks cerpen dengan bantuan video multimedia.

Kurangnya variasi materi ajar dan keterbatasan sumber belajar menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam memenuhi KD pada pembelajaran teks cerita pendek. Meskipun KD tersebut memungkinkan penggunaan sumber belajar selain buku dari Kemendikbud, seperti video

multimedia atau e-book, namun saat ini materi ajar yang digunakan masih terbatas pada buku-buku tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi ajar yang lebih variatif dengan memanfaatkan media lain, seperti video multimedia, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap teks cerita pendek pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Dukungan atas pernyataan tersebut berasal dari kemajuan teknologi yang semakin pesat. Masyarakat saat ini telah menggunakan berbagai jenis teknologi untuk membantu kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah gadget. Gadget dapat berupa perangkat seperti smartphone, tablet, laptop, dan kamera. Pohan (2021), memaparkan siswa diharapkan mampu menemukan informasi sendiri, merubah informasi yang kompleks, memverifikasi informasi baru dengan yang sudah dimiliki, dan terus memperbaharui pengetahuan serta kemampuan sesuai dengan perkembangan zaman di dalam proses pembelajaran.

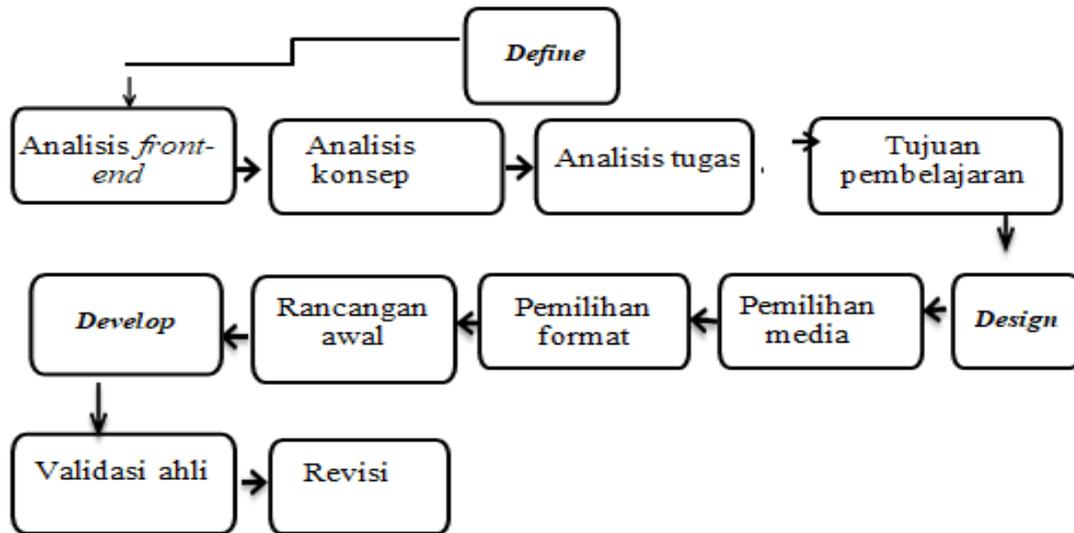
Dari hasil pengamatan di lapangan, hampir seluruh siswa membawa smartphone ke sekolah pada era teknologi saat ini. Namun, penggunaannya dilarang selama proses pembelajaran karena khawatir siswa akan teralihkan perhatiannya dan bermain smartphone saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disayangkan karena sebenarnya smartphone dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pada masa kini. Pendapat ini diperkuat oleh pandangan Suseno (2020), memaparkan penggunaan smartphone dapat memberikan kontribusi positif pada siswa dalam mengakses bahan belajar dan sebagai media pembelajaran. Buku cetak yang hanya menampilkan teks tanpa audio dan visual cenderung membosankan dan sulit dipahami, sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Novita (2019) juga mendukung hal ini dengan mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar siswa dan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks saja dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dan kurang menarik minat belajar mereka.

Untuk mengatasi masalah ini tanpa melanggar peraturan sekolah, penulis menyarankan penggunaan video multimedia sebagai materi ajar digital yang memungkinkan siswa menggunakan smartphone selama pembelajaran. Materi ajar

tersebut berupa cerita pendek dengan gambar dan animasi, diiringi dengan musik, efek suara, dan efek visual yang menarik. Pengembangan materi ajar dengan menggunakan aplikasi digital ini menekankan pada aspek audio visual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan lebih tertarik pada materi pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan. Video multimedia adalah sumber multimedia visual yang menggabungkan sejumlah gambar menjadi satu kesatuan gambar yang dapat bergerak. Video multimedia interaktif bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas sehingga siswa dapat terlibat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan video multimedia memiliki banyak keunggulan, baik untuk siswa normal maupun siswa tunarungu. Video multimedia yang kaya akan kata, gambar, dan disertai dengan video pengucapan ujaran dan isyarat yang baik dan benar akan memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik minat siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam studi ini, digunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sebagai pendekatan. *Research and Development* adalah serangkaian langkah atau tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru (Sukmadinata, 2011:10). *Research* mengacu pada kegiatan untuk mencari informasi yang diperlukan oleh pengguna, sedangkan *Development* berkaitan dengan kegiatan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan keinginan pembuatnya. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D. Model pengembangan perangkat pembelajaran 4D merupakan salah satu model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan (1974), terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Namun, peneliti batasi sampai tahap pengembangan dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi. Adapun tahapannya :



Gambar 1 Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan

Untuk tahap Define (pendefinisian), penelitian dan pengembangan (R&D) dilakukan dengan menggunakan analisis front-end. Tahap analisis dilakukan untuk menentukan dasar masalah yang memerlukan pengembangan materi ajar dengan cara memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik dan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sementara guru tertarik dengan pengembangan materi ajar teks cerpen berbantuan video multimedia untuk siswa kelas XI SMA. Selanjutnya, dilakukan tahap analisis konsep untuk menentukan konsep dari materi ajar yang akan dikembangkan serta susunan materi ajar tersebut dengan menggunakan bantuan video multimedia. Tahap analisis tugas dilakukan untuk menentukan tugas-tugas yang akan disertakan dalam materi ajar, yang berasal dari KD 3.8 dan KD 4.8. Setelah tahap analisis konsep dan tugas selesai disusun, tahap selanjutnya adalah perumusan tujuan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan apa yang harus dimiliki oleh peserta didik, didasarkan pada KD 3.8 dan KD 4.8 yang kemudian diturunkan menjadi indikator pencapaian kompetensi.

Pada langkah kedua, yaitu tahap perancangan, dilakukan desain untuk materi ajar yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dengan menyusun angket kelayakan, yang berfungsi untuk mengevaluasi apakah materi ajar yang akan dikembangkan pantas atau tidak. Setelah itu, peneliti memilih media untuk digunakan dalam pengembangan materi ajar dan memutuskan untuk menggunakan video multimedia. Selanjutnya, peneliti memilih format untuk materi ajar yang akan dikembangkan dan memutuskan untuk menggunakan format digital. Desain awal materi ajar mencakup halaman depan, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi, dan latihan soal.

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan validasi oleh para ahli materi dan media untuk mengevaluasi kelayakan materi ajar yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan proses revisi produk berdasarkan saran dan kritik dari para ahli untuk memastikan bahwa materi ajar yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif tanpa perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

2. Bentuk Pengembangan

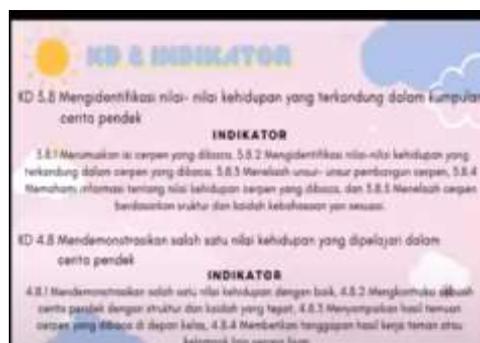
Bahan ajar teks cerita pendek kelas XI SMA berbantuan video multimedia dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar digital berupa video tutorial. Pada awalnya, bahan ajar dirancang untuk menentukan layout awal, seperti halaman sampul, dilanjutkan dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi untuk membantu siswa memahami keterampilan yang diperlukan. Setelah itu, materi ditambahkan untuk disajikan dalam video tutorial. Materi tersebut meliputi definisi, struktur, kaidah bahasa, unsur batin, nilai-nilai kehidupan, dan lain-lain, sebagai bentuk pengembangan materi pembelajaran, serta memasukkan penilaian dan hiburan.

Selanjutnya, animasi, latar belakang, dan musik dipilih untuk mendukung pengembangan materi pembelajaran, sehingga lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Metode penggunaannya adalah guru menyiapkan laptop/PC dan proyektor untuk menampilkan video multimedia yang dikembangkan oleh peneliti atau membagikan video tersebut kepada siswa karena beberapa siswa mungkin menggunakan ponsel pintar. Kemudian, video

tersebut diputar di depan para siswa. Adapun bentuk pengembangannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Tampilan Awal Video Multimedia



Gambar 3 Tampilan KD dan Indikator



Gambar 4 Tampilan Isi Video Multimedia



Gambar 5 Tampilan Pengerjaan Soal

3. Kelayakan Pengembangan

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli design, materi ajar teks cerpen yang dikembangkan dengan bantuan video multimedia memperoleh nilai kelayakan. Proses validasi dilakukan dengan menilai aspek materi dan design, dan berikut adalah hasil akhir dari validasi oleh ahli materi dan ahli design:

| No | Validator | Persentase | Kelayakan |
|-----------------------------|------------------|------------|-------------|
| 1 | Validator Materi | 90% | Sangat Baik |
| 2 | Validator Design | 85,6% | Sangat Baik |
| Rata-rata persentase | | 87,8% | Sangat Baik |

Tabel 1 Hasil Kelayakan Pengembangan

Materi ajar teks cerpen kelas XI SMA berbantuan video multimedia telah melalui validasi oleh ahli materi dan ahli design dengan hasil akhir nilai sebesar 87,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi ajar tersebut layak digunakan dan diuji coba di lapangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D oleh S. Thiagarajan, yang dimodifikasi hingga tahap

develop karena keterbatasan. Tahapan define, design, dan develop menghasilkan video pembelajaran sebagai produk dari pengembangan materi ajar teks cerpen kelas XI SMA berbantuan video multimedia. Materi ajar teks cerpen berbentuk video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan materi ajar digital yang mudah digunakan oleh siswa dan guru. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli design menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai kelayakan sebesar 87,8% dan kategori "Sangat Baik", sehingga dapat diujicobakan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Maharani, E., & Ernalida, E. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADAMATERI MENULIS TEKS BERITA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 PALEMBANG (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191-1197.
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.