

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO INTERAKTIF BERPADUKAN METODE *BLENDED
LEARNING* DALAM MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA MATERI MENULIS CERPEN SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

TESIS

oleh

RUSFI RAMA DINI

NIM: 06032682226004

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF BERPADUKAN METODE *BLENDED LEARNING* DALAM
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENULIS CERPEN
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh:
RUSFI RAMA DINI
NIM 06032682226004

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

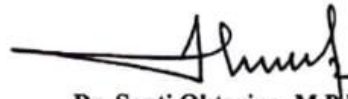
Mengesahkan:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP 195901011986032001

Pembimbing II,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Mengetahui:

Dekan FKIP,



Dr. Hartono, M.A.
NIP 196710171993011001

Koordinator Program Studi,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO INTERAKTIF BERPADUKAN METODE *BLENDED*
LEARNING DALAM MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA MATERI MENULIS CERPEN SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh:

Rusfi Rama Dini

NIM: 06032682226004

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Januari 2024

TIM PENGUJI :

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

2. Sekretaris : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

3. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

4. Anggota : Dr. Sardianto Markos S, M.Si.,M.Pd.



Palembang, 11 Januari 2024
Mengetahui,
KPS Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP 197001232006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rusfi Rama Dini

NIM : 06032682226004

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode *Blended Learning* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar” adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika ditemukan dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam teisi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Rusfi Rama Dini
NIM. 06032682226004

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode Blended Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih atas segala bantuan, bimbingan, motivasi dan waktu yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayah Abu Bakar dan Ibu Nurbaiti yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada hentinya
2. Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya.
3. Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. selaku Koordinator Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya yang selalu mendukung dan memotivasi penulis dalam perkuliahan dan penyelesaian tesis.
4. Prof. Dr. Sri Sumarni M.Pd. selaku pembimbing pertama dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku pembimbing kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran. Motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Seluruh Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya
6. Mba Novi serta staf karyawan FKIP yang telah membantu proses administrasi dan pemenuhan sarana kepada penulis.
7. Rekan-rekan seperjuangan di Teknologi Pendidikan 2022 yang telah bersedia membantu dalam proses penyelesaian tesis ini.

MOTTO:

Apapun yang terjadi di dunia ini. Sekalipun itu menyedihkan atau menyenangkan maka tenanglah, semua sudah tertulis di Lauh Mahfuz-Nya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	8
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.3 Media Interaktif.....	11
2.4 Video Interaktif.....	12
2.5 Hakikat Aplikasi Adobe Animate	13
2.5.1 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Adobe Animate	15
2.6 Metode Pembelajaran	15
2.7 Hakikat Metode Hybrid Learning	16
2.8 Hakikat Metode Blended Learning	17
2.8.1 Macam-Macam Metode Blended Learning.....	18

2.8.2 Langkah-Langkah Metode Blended Learning.....	21
2.9 Hakikat Cerpen.....	22
2.10 Model-Model Pengembangan	27
2.11 Penelitian Relevan	31
2.12 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian.....	34
3.3 Prosedur Penelitian.....	34
3.3.1 Tahap Analisis	35
3.3.2 Tahap Desain	36
3.3.3 Tahap Development.....	37
3.3.4 Tahap Implementation	39
3.3.5 Tahap Evaluation	40
3.4 Teknik Pengumpulan data	40
3.4.1 Wawancara	40
3.4.2 Angket	41
3.4.3 Lembar Validasi.....	42
3.4.4 Pengelolah data hasil belajar	44
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.5.1 Analisis Data Angket	45
3.5.2 Analisis Data Lembar Hasil Belajar	47
3.5.3 Analisis Data Lembar Validasi Ahli	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	55
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Tahap Analisis	55
4.1.2 Tahap Desain	60
4.1.3 Analisis Tahap Development	74
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi	86
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi	100

4.2 Pembahasan.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Instrument Wawancara	41
Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	41
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket respon siswa.....	43
Tabel 4 Kisi-Kisi Validasi Materi.....	43
Tabel 5 Kisi-Kisi Validasi media.....	43
Tabel 6 Kisi-Kisi Validasi Bahasa	44
Tabel 7 Kisi-Kisi Analisis Lembar Hasil Belajar	44
Tabel 8 Instrumen analisis kebutuhan siswa	45
Tabel 9 Instrumen penilaian respon siswa	46
Tabel 10 Kategori respon	47
Tabel 11 Analisis lembar hasil belajar	47
Tabel 12 Instrumen validasi materi.....	49
Tabel 13 Instrumen validasi media	50
Tabel 14 Instrumen validasi bahasa	41
Tabel 15 Kategori nilai validasi.....	52
Tabel 16 Kategori tingkat kevalidan materi, media, dan bahasa	53
Tabel 17 Klasifikasi tinggi atau rendahnya <i>N-gain</i>	54
Tabel 18 Hasil analisis kebutuhan siswa	58
Tabel 19 Hasil Wawancara.....	59
Tabel 20 Perancangan gambar, video, dan background.....	61
Tabel 21 layout storyboard.....	67
Tabel 22 Prototype Storyboard.....	74
Tabel 23 Hasil validasi ahli materi	80
Tabel 24 Hasil Perbaikan validasi ahli materi.....	81
Tabel 25 Hasil validasi ahli media.....	83
Tabel 26 Hasil perbaikan validasi media	83
Tabel 27 Hasil Validasi Ahli bahasa.....	85
Tabel 28 Hasil Perbaikan Validasi Bahasa.....	86
Tabel 29 Rekapitulasi hasil validasi ahli.....	86
Tabel 30 Skor hasil <i>one-to-one</i>	87
Tabel 31 Hasil kepraktisan <i>small group</i>	88
Tabel 32 Hasil akhir produk media pembelajaran	90
Tabel 33 KKM Pembelajaran Basaha Indonesia	97
Tabel 34 Hasil <i>Pretest dan posttest</i> siswa	97
Tabel 35 Perhitungan Skor N-Gain.....	99
Tabel 36 Hasil rekapitulasi nilai <i>pretest, posttest, dan N-Gain</i>	100
Tabel 37 Hasil Rekapitulasi hasil <i>one-to-one, small group, dan field test</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Pengembangan Rowntree.....	28
Gambar 2 Model Pengembangan 4D.....	29
Gambar 3 Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 4 Kerangka Berpikir	33
Gambar 5 Prosedur Penelitian Berdasarkan Metode ADDIE	35
Gambar 6 Persiapan Media Pembelajaran Menulis Cerpen.....	57
Gambar 7 Penggunaan Video Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen.....	57
Gambar 8 Penggunaan Media Pembelajaran Secara <i>Blended Learning</i>	58
Gambar 9 <i>Flowchart</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Plagiasi	112
Lampiran 2 SK Pembimbing	113
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Fakultas	115
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas	116
Lampiran 5 Lembar wawancara	117
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi	118
Lampiran 7 Lembar Validasi Media	120
Lampiran 8 Lembar Validasi Bahasa.....	122
Lampiran 9 Dokumentasi Tahap One-to-one.....	124
Lampiran 10 Dokumentasi Tahap Small Group.....	125
Lampiran 11 Dokumentasi Flied Test.....	126
Lampiran 12 Lembar pretest	127
Lampiran 12 Lembar posttest.....	128

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF BERPADUKAN METODE *BLENDED LEARNING* DALAM
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENULIS
CERPEN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Rusfi Rama Dini

06032682226004@student.unsri.ac.id

Pembimbing:

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

Sri.sumarni@fkip.unsri.ac.id

Dr. Santi Oktarina, M.Pd

santioktarina@fkip.unsri.ac.id

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan *adobe animate CC 2022* dilakukan dan diterapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *adobe animate CC 2022* untuk materi menulis cerpen yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap antara lain, tahap analisis, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Evaluasi yang dilakukan adalah validasi para ahli, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan materi adalah 90% dengan kategori sangat valid, kevalidan media adalah 87% dengan kategori sangat valid, dan Bahasa dengan tingkat kevalidan 88% dengan kategori sangat valid. Dari ketiga validasi yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Sedangkan skor kepraktisan pada tahap *one-to-one* yaitu 86% dengan kategori sangat praktis, dan pada tahap *small group* yaitu 98% dengan kategori sangat praktis. Maka di peroleh rata-rata presentasi sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk menunjukkan efektivitas media didapatkan hasil *pretest* 56% dan hasil *posttest* 96% serta menunjukkan hasil belajar siswa yang dikategorikan tinggi dengan nilai N-Gain 0,92. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *adobe animate cc 2022* menarik perhatian siswa sehingga dapat diterapkan untuk meningkatkan nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen untuk siswa kelas V sekolah dasar

Kata Kunci: Video Interaktif, *adobe animate CC 2022*, Menulis Cerpen, Kelas V

**MEDIA DEVELOPMENT INTERACTIVE VIDEO-BASED LEARNING
METHOD BLENDED LEARNING IN INDONESIAN LANGUAGE
SUBJECT TO LEARN SHORT STORY AS MATERIAL WRITING FOR
THE STUDENTS GRADE V IN BASIC SCHOOL**

Author:

Rusfi Rama Dini

06032682226004@student.unsri.ac.id

Co-authors:

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

Sri.sumarni@fkip.unsri.ac.id

Dr. Santi Oktarina, M.Pd

santioktarina@fkip.unsri.ac.id

Master of Educational Technology Sriwijaya University

ABSTRACT

The development of interactive video-based learning with media by using Adobe Animate CC 2022 was carried out and applied to Indonesian language subject. The research aims to produce interactive video-based learning media using the Adobe Animate CC 2022 application for valid, practical, and effective short story writing materials. The development model used is the ADDIE model, which consists of five stages, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The evaluations were expert validation, one-to-one, small group, and field tests. The results of the study showed that the validity of material was 90% with very valid categories, media validity was 87% with highly valid categories, and languages had a validity level of 88% with a very valid category. From the three validations carried out, the average result was 88% for very valid categories. The practicality score at the one-to-one stage was 86% with very practical categories, and at the small group stage, it was 98% with highly practical categories. Then the average presentation was 92% in the very hands-on category. Instead, to demonstrate media effectiveness, the results were 56% pretest and 96% posttest and showed high learning results for students with a N-Gain score of 0.92. Thus, the interactive video-based learning with media using the Adobe Animate CC 2022 application attracted the attention of students, so it can be applied to enhance the value of Indonesian language subject on short story writing material for elementary school students in grade V.

Keywords: Interactive Video, Adobe Animate CC 2022, Writing Short story, Grade V

RINGKASAN

Penggunaan media pembelajaran digital dan berbagai jenis teknologi pendidikan dapat mendukung siswa dengan berbagai kemampuan belajar, serta memberikan kesempatan pendidikan yang lebih. Pemanfaatan video dan animasi dalam mengajar lebih menarik karena dapat membantu untuk memahami topik dengan mudah dan jelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas v SD Negeri 148 Palembang diketahui bahwa sarana dan prasarana sekolah sangat memadai yaitu dengan tersedianya crombook, jaringan internet serta proyektor. Peserta didik menyukai gaya belajar audio dan visual. Salah satu upaya untuk mendukung gaya belajar audio dan visual yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 2020*. 3D *Adobe Animate* merupakan software profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif dan game. *Adobe Animate* dapat menyajikan teks, video, audio, gambar dan grafik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan permasalahan penelitian bagaimana mengembangkan media yang valid, praktis, dan efektif bagi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang telah dimodifikasi. Model pengembangan memiliki lima tahap pengembangan yaitu analisis, Desain, Development, Implementation, evaluation Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain, wawancara, angket, observasi, dan tes.

Pengujian terhadap desain, materi, dan media dilakukan kepada ahli untuk mendapatkan hasil validasi dari media yang dikembangkan. Media dinyatakan valid dengan rerata 88%% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan praktis setelah dilakukan evaluasi formatif tahap pertama dan kedua dengan rerata 83% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran sejarah efektif terhadap hasil belajar siswa mencapai 92% dan nilai rerata N-gain yaitu 0,92 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis cerpen dengan aplikasi *Adobe Animate* valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik

SUMMARY

The use of digital learning media and various types of educational technology can support students with various learning abilities, as well as provide more educational opportunities. The use of videos and animations in teaching is more interesting because it can help to understand topics easily and clearly. Based on the results of observations and interviews with class v teachers at SD Negeri 148 Palembang, it is known that the school facilities and infrastructure are very adequate, namely the availability of chromebooks, internet networks and projectors. Learners like audio and visual learning styles. One effort to support audio and visual learning styles is by using applications *Adobe Animate* CC 2020. 3D *Adobe Animate* is professional software used to create various types of projects including animation, interactive media and games. *Adobe Animate* can present text, video, audio, images and graphics.

This research is development research with the research problem of how to develop valid, practical and effective media for student learning outcomes. This research uses a floating model *ADDIE* which has been modified. The development model has five development stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques in this research include interviews, questionnaires, observations and tests.

Testing of designs, materials and media is carried out by experts to obtain validation results from the media being developed. The media was declared valid with an average of 88% in the very valid category. The learning media that has been developed was declared practical after the first and second stage of formative evaluation was carried out with an average of 83% in the very practical category. History learning media is effective in student learning outcomes reaching 92% and the average N-gain value is 0.92 with high criteria. So it can be concluded that the learning media for writing short stories using the *Adobe Animate* application is valid, practical and effective for student learning outcomes

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Maju dan berkembangnya sebuah negara dapat terlihat dengan jelas dari sistem pendidikan yang mereka jalankan, karena pendidikan merupakan bidang yang berperan penting dalam memegang kendali dan mengemban tanggung jawab besar atas tingkat kualitas sumber daya manusia dan sebuah bangsa agar mampu bersaing secara global. Selain itu pendidikan juga dapat dimaknai sebagai tombak perubahan dalam menuntun arah kesejahteraan manusia dan harus selalu siap melahirkan generasi berakhlak, berilmu dan beradab.

Senada dengan pernyataan yang termaktub dalam isi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai alat untuk memproses dan merekonstruksi kebudayaan baru dan haruslah dapat menciptakan situasi yang edukatif yang pada akhirnya akan dapat memberikan warna dan corak yang dihasilkan adalah manusia manusia yang berkualitas unggul berkompetitif insiatif adaptif dan kreatif sanggup menjawab tantangan zamannya (Pranoto et al., 2023). Langeveld seperti pendapat Langeveld di kutip oleh (Suryadi, 2023) menjelaskan bahwa pengertian pendidikan sebagai pemberian pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang anak yang belum dewasa dalam pertumbuhannya menuju ke arah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab atas segala tindakannya menurut pilihan sendiri. Yang perlu ditekankan adalah bahwa pendidikan bukan sekedar membuat peserta didik dan warga belajar menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, berjiwa sosial, dan sebagainya. Tidak juga

bermaksud hanya membuat mereka tahu ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta mampu mengembangkannya

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha mencerdaskan bangsa yang harus dilakukan terus menerus dalam jangka panjang dalam mendapatkan ilmu pengetahuan untuk menggali dan mengembangkan potensi pada siswa agar dapat menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas dan bertanggung jawab. Selain itu pendidikan juga harus mampu bertransformasi untuk giat dalam melakukan pembaharuan yang bersinergi dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat di era globalisasi yang pengaruhnya berdampak besar terhadap dunia pendidikan. Terkhususnya perkembangan teknologi yang kini sudah menyentuh proses pembelajaran dalam bidang Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa di sekolah menitik beratkan pada empat keterampilan, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Syafi'e, 1993) . Empat keterampilan ini merupakan aspek kemampuan berbahasa yang menjadi sasaran utama dalam berkomunikasi dan mencari informasi (Aminatun et al., 2019). Dalam memperoleh keterampilan tersebut, peserta didik harus mengikuti terlebih dahulu proses menyimak, kemudian berbicara, lalu membaca dan menulis. Salah satu keterampilan yang harus terus menerus ditingkatkan menurut perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini adalah keterampilan menulis (Saraswati & Wini Tarmini, 2022)

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib siswa kuasai dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena kegiatan tulis-menulis merupakan salah satu media yang sangat potensial untuk mentransformasikan ide dan pikiran dalam cakupan yang sangat luas. Menurut (Tarigan, 2018) menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai komunikasi secara tidak langsung atau tidak bertemu dengan tatap muka dengan orang lain. Sementara (Dalman, 2015) mengemukakan pendapatnya bahwa menulis merupakan proses penuangan pikiran, imajinasi dan perasaan ke dalam bentuk tulisan, tanda dan lambang yang bermakna. Keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah dasar adalah keterampilan menulis cerita.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis cerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting di miliki oleh siswa sebagai media dalam menyalurkan ide dan kreatifitas mereka untuk mengaktualisasikan apa yang mereka pikirkan secara jelas dan bermakna. Keterampilan menulis cerita adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dapat membantu siswa menumbuhkan dan mengembangkan imajinasi kedalam bentuk tulisan (Ayu & Ramadhani, 2023). Mulai dari menulis kebahasaan seperti menulis teks pidato dan menulis sastra seperti menulis puisi atau cerpen. (Nurgiantoro, 2018) mengartikan cerita pendek anak termasuk kedalam karya sastra cerita anak yang menceritakan peristiwa atau pengalaman berdasarkan urutan waktu yang dialami oleh seseorang atau dapat juga berupa imajinasi yang menceritakan seputar kehidupan anak dengan segala aspek yang dapat mempengaruhinya. Menulis memiliki peran yang penting, karena semakin banyak kita menulis maka akan semakin banyak informasi dan ilmu pengetahuan yang di dapat.

Dalam proses kegiatan menulis cerita pendek yang dilakukan di kelas, siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menulis sebuah cerpen dibanding menulis teks berita. Banyak faktor yang mempengaruhi lambatnya siswa dalam menghasilkan sebuah tulisan cerpen. Karena dalam menulis sebuah cerpen siswa memerlukan perbendaharaan kata yang banyak untuk menyusun sebuah tulisan yang baik (Maulina et al., 2021). Sementara dalam memperkaya perbendaharaan kosa kata pada anak mereka harus banyak melakukan kegiatan membaca. Namun sayangnya yang terjadi lapangan masih banyak di temukan siswa yang memiliki minat baca yang rendah. Untuk menimbulkan keterkaitan antara peserta didik dan pembelajaran menulis maka pendidik dapat menggunakan bahan ajar yang menarik dan media yang interaktif.

Media pembelajaran yang interaktif sendiri merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Menurut (Yarmi, 2017) Media pembelajaran merupakan alat bantu peserta didik dalam memahami materi, yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Artinya pembelajaran dengan

menggunakan media interaktif selain dapat menggunakan waktu secara efisien media interaktif akan meningkatkan keinginan dan motivasi belajar siswa sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan pengetahuan yang baru dan asing bagi siswa (Magdalena et al., 2021). Kesimpulannya adalah Media pembelajaran interaktif meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang sedang dibahas.

Namun kenyataannya pembelajaran menulis cerpen yang dilakukan peserta didik masih kurang bervariasi. Sejalan dengan pendapat (Khoiriyah, 2018) bahwa kompetensi menulis cerpen masih belum tercapai optimal karena dalam pembelajaran karena masih menggunakan metode klasikal seperti ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Maka untuk meningkatkan kemampuan kompetensi menulis siswa, pendidik perlu menciptakan suasana pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik terkait dengan kegiatan menulis cerpen, dari segi pemanfaatan media.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting untuk mengatasi kendala dalam tercapainya tujuan dari kegiatan proses pembelajaran menulis (Pratama et al., 2019). Apabila penggunaan media kurang tepat dapat menyebabkan situasi kelas yang terciptapun kurang menarik menjadikan peserta didik cenderung pasif di mana pendidik terlalu mendominasi proses pembelajaran. Ditambah lagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan memahami materi menulis cerpen yang disampaikan oleh pendidik dengan penggunaan bahan ajar yang terpaku hanya pada buku saja.

Melalui kegiatan observasi tanggal 6 dan 7 Maret 2023 di SDN 142, SDN 144, dan SDN 149 kecamatan Gandus kota Palembang dengan teknik wawancara maka di dapatkan hasil bahwa pada saat kegiatan menulis cerpen siswa masih mengalami kesulitan memahami kegiatan pembelajaran ditambah dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai sehingga tujuan

pembelajaran yang ditargetkan belum tercapai secara maksimal. Permasalahan tersebut senada dengan penelitian yang di lakukan oleh (Ahyar Hidayat, Wikanengsih, 2009) dengan judul “Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Metode Picture And Picture” dalam penelitian tersebut dijelaskan kesulitan peserta didik pada saat akan memulai menulis antara lain kesulitan siswa mengembangkan kata-kata yang tepat, menulis di anggap kegiatan yang sulit dan membosankan karena kurangnya kreatifitas guru dalam memilih media pembelajaran yang interaktif

Berangkat dari permasalahan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk meninjau lebih dalam apa penyebab yang melatar belakangi kurang optimalnya pembelajaran menulis cerpen pada peserta didik di kelas lima Sekolah dasar. Untuk mencoba memecahkan persoalan tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mempermudah pencapaian materi hingga tujuan yang ditargetkan hingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan tepat dan benar.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan video interaktif. Media video interaktif merupakan salah satu media yang memiliki peran yang penting karena dapat mendorong peserta didik turut aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain digunakan dalam keadaan luar jaringan media video interaktif juga dapat diimplementasikan pada saat kondisi pembelajaran online atau dengan cara *Blended learning* dengan memasukkan video interaktif pada *software e-learning* berbasis web salah satunya *google classroom* sehingga kegiatan belajar dapat di lakukan di mana saja dan kapan saja atau kegiatan proses pembelajaran di lakukan secara, Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan mengembangkan video interaktif dengan mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode Blended Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar

DAFTAR PUSTAKA

- A. Saputro. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.
- Ahyar Hidayat, Wikanengsih, D. S. F. (2009). PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN MENGGUNAKAN METODE PICTURE AND PICTURE.. <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Aminatun, D., Ngadiso, N., & Marmanto, S. (2019). Applying PLEASE Strategy to Teach Writing Skill on Students with Different Linguistic Intelligence. *TEKNOSASTIK*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/ts.v16i1.120>
- Anggraini, N. (2019). Analisis Tingkatan Tema Cerpen Radar Malang Berdasarkan Kategori Shipley. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (Semantiks)*, 436–444.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Wali Pers.
- Asim. (2001). Sistem Penelitian Pengembangan. *Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang*.
- Ayu, N. S., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Animasi Persatuan Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Anak Kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok. *Pendas: Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 75–84. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6942/2885>
- Borg W.R. and Gall M.D. (1983). *Educational Research, An Introduction*. Longman Inc.
- Cahyati, N. Syafdaningsih., & R. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak*. 9(2).
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Rawajatipers.
- Dita Dwi Rahayu, Siti Halimatus Sakdiyah, D. D. C. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. 1(3), 1–10.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi*

Informasi Dan Komunikasi 2019, 2(1), 49–53.

- Hasbullah, M. N. (2022). Langkah-langkah penerapan pembelajaran synchronous , asynchronous , dan blended learning. *Jurnal Tunas Aswaja (JTA)*, 1, 67–80.
- Hendrayati, H., & Pamungkas, B. (2016). Implementasi Model Hybrid Learning Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika Ii Di Prodi Manajemen Fpeb Upi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2).
<https://doi.org/10.17509/jpp.v13i2.3430>
- Khoiriyah, Rachmat Djatun, Suwandi, S. U. (2018). PENGGUNAAN E-COMIC PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SMA DI KOTA SEMARANG. *TEKS*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.26877/teks.v1i1.2752>
- Lindasari, E., Masnun, M., & Laily, I. F. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem pada Siswa Usia Kelas V di Desa Kalimeang Kabupaten Cirebon Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(01), 34–49.
<http://edutrimedia.com/ojs/index.php/uniedu/article/view/27/26>
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher), Anggota IKAPI.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maulina, H., Hariana Intiana, S. R., & Safruddin, S. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 482–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.276>
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 175.

- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada Universty Press.
- 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>
- Pranoto, I., Siahaan, V. D., & Ediantes. (2023). Filsafat Pendidikan Sebagai Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Seni Di Indonesia. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 1–11.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0APENGARUH>
- Puspitasari, E. H. (2013). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia DENGAN BAHASA SENDIRI MELALUI MEDIA FILM DONGENG PADA Dasar penulisan sama kreatif writing dengan bahasa sendiri pada siswa kelas dengan menulis biasa , pada umumnya . memaparkan perubahan perilaku siswa sanga. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–16. <https://www.google.com/search?q=Hakikat+Prosa+dan+Unsur-unsur+Cerita+Fiksi&oq=Hakikat+Prosa+dan+Unsur-unsur+Cerita+Fiksi&aqs=chrome..69i57.1347j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Ramadhan, H., Effendy, C., & Syam, C. (2016). Analisis Tema, Amanat, Dan Fungsi Cerita Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Kalantika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(5), 1–15.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Saraswati, R., & Wini Tarmini. (2022). KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR SERI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 870–876. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2669>

- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabet.
- Suhaidi, I. (2001). *Kebijakan Penelitian Perguruan*. Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang.
- Suprapti, S. (2021). Peningkatan Pemahaman Tema Dan Amanat Cerita Pendek Dengan Metode Pemberian Tugas Rumah Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.30659/jpbi.9.1.45-57>
- Suryadi, R. A. (2023). Kajian Terminologi Tujuan Pendidikan. *Jurnal Al-Azhary*, 9(01), 70–83.
- Syafi'e, I. (1993). *Terampil Berbahasa Indonesia 1 Petunjuk Guru Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Umum Kelas 1*.
- Tarigan. (2018). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Kreatif, Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif*.
- Yarmi, G. (2017). PEMBELAJARAN MENULIS DI SEKOLAH DASAR Gusti Yarmi PGSD Universitas Negeri Jakarta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 2. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip>

