



Pengembangan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa di Sekolah Dasar

Natasya Ayu Fitria^{1✉}, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah², Ari Susandi³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : natasyayuf11@gmail.com¹, linaria.aiuk11@gmail.com², pssandi87@gmail.com³

Abstrak

Siswa kehilangan minat belajar dan proses menghasilkan puisi ketika guru menggunakan bahan ajar yang tidak dinamis dan menarik. Penelitian di bidang ini diharapkan dapat mengarah pada penciptaan produk media digital, seperti film interaktif, yang dapat membantu siswa kelas empat sekolah dasar belajar membuat puisi. Model pengembangan ADDIE dan penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Kuesioner respon dan aktivitas siswa serta lembar validasi digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan tingkat validasi sebesar 93% di kalangan ahli media, 90% di kalangan ahli desain, dan 90% di kalangan ahli materi, temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif bersertifikat layak digunakan. Media pembelajaran video interaktif dinilai praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik pada uji coba terbatas (dengan persentase 91%) maupun uji coba lapangan (86%). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif berhasil digunakan dalam pembelajaran menulis puisi, hal ini ditunjukkan dengan tingkat keefektifan 88% pada uji terbatas dan 84% pada uji lapangan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif adalah alat yang hebat untuk pendidikan.

Kata Kunci: pengembangan media, video interaktif, menulis puisi

Abstract

Students lose interest in studying and the process of producing poetry when teachers employ instructional materials that aren't dynamic and engaging. Research in this area will hopefully lead to the creation of digital media products, such as interactive films, that can help fourth graders in primary schools learn to create poetry. The ADDIE development model and research and development (R&D) are the research methods used. The participants in this study were fourth graders from SD Muhammadiyah 1 Babat. Questionnaires for student responses and activities, as well as validation sheets, were used as study tools. With a validation rate of 93% among media professionals, 90% among design experts, and 90% among material experts, the study findings reveal that interactive video learning medium is certified appropriate for usage. Interactive video learning media were deemed practicable for use in the learning process in both confined trials (with a percentage of 91%) and field trials (86%). It may be concluded that interactive video learning medium is successful for teaching poetry writing, as shown by its 88% effectiveness rate in confined trials and 84% effectiveness rate in field testing. Based on the findings, it is safe to say that interactive video learning media is a great tool for education.

Keywords: media development, interactive video, writing poetry

PENDAHULUAN

Aspek pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang merupakan bagian dari transformasi lebih besar yang berdampak pada kehidupan. Peran guru dalam proses pembelajaran adalah mendorong siswa untuk mencapai potensi penuh mereka dengan memperluas wawasan mereka, menantang asumsi mereka, dan menyediakan alat yang mereka perlukan untuk menjadi pemikir dan pelaku yang mandiri (Sandria dkk., 2022). Jika ingin berhasil di sekolah, anak harus lebih terlibat dan antusias dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketika siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri, diharapkan mereka dapat mengungkapkan informasinya, khususnya melalui bahasa (Sudaryanto, 2019).

Berbahasa memerlukan keterampilan untuk berkomunikasi dengan mitra tutur sehingga dapat menyampaikan tujuan komunikasi dengan baik kepada mitra tutur, pembiasaan kesantunan berbahasa serta mengenalkan budaya berbahasa yang baik dan benar sangat penting diimplementasikan sejak dini pada tingkat sekolah dasar (Susandi dkk., 2023). Menulis puisi adalah keterampilan berkelanjutan di kelas bahasa Indonesia yang diperoleh siswa melalui paparan berulang terhadap bahasa tersebut dan fitur linguistiknya yang unik; di satu sisi, anak-anak dapat memperoleh manfaat dari konotasi metafisik puisi dengan memperluas imajinasi mereka; dan di sisi lain, puisi berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan perluasan kosa kata kepada siswa sekolah dasar (Inten, 2018). Harus lebih banyak sarana pembelajaran yang mendorong berpikir kritis dan kreatif agar kembali menggugah minat siswa terhadap puisi; Hal ini karena siswa kesulitan memahami konsep puisi karena kegagalan guru dalam memberikan contoh yang memadai.

Media pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, menghibur, dan interaktif sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajarannya; mereka juga berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran (Nasution dan Khasanah, 2024). Membuat animasi yang menarik secara visual yang melibatkan siswa dan membuat mereka tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran hanyalah salah satu dari banyak manfaat menggunakan film interaktif di dalam kelas. Karena anak-anak sekolah dasar belajar paling baik dengan melihat dan mendengar informasi baru yang disajikan dalam format visual, materi pembelajaran audiovisual (seperti teks tertulis, gambar, atau animasi) lebih menarik, interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh para siswa. Materi pengajarannya mencakup tutorial video yang dapat dibuat dan diedit oleh siswa di ponsel cerdas mereka sendiri menggunakan aplikasi seperti Canva dan CapCut. Bentuk media pendidikan ini diyakini akan mendorong keterlibatan siswa dan membantu mereka lebih memahami gambaran besar materi pelajaran.

Temuan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat menunjukkan bahwa siswa tidak terlibat dan termotivasi untuk belajar karena guru masih mengandalkan presentasi PowerPoint dalam pembelajarannya. Banyak siswa yang masih kesulitan menuangkan pemikirannya ke dalam tulisan, kurang memiliki kemampuan menulis, dan memiliki keterampilan pengelolaan kata yang buruk, terutama dalam puisi. Hal ini berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar dan siswa kurang memperhatikan di kelas. Pemahaman yang lebih baik terhadap bahasa Indonesia dan sastranya dapat dicapai melalui penciptaan media pendidikan yang berfungsi sebagai saluran transmisi pengetahuan dari guru kepada siswanya.

Video interaktif telah menjadi subjek dari banyak penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Made dkk., 2021), diperoleh hasil bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada materi menulis puisi sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran muatan bahasa Indonesia. Penelitian lain dilakukan oleh (Tejaningtyas dkk., 2023). Temuan menunjukkan bahwa media video pembelajaran animasi sangat meningkatkan proses pembelajaran dengan membuat konsep-konsep kompleks lebih mudah diakses oleh siswa. Hasil studi disediakan oleh (Edwina, 2022). Dapat kita simpulkan bahwa media video animasi pembelajaran bermanfaat karena memudahkan pembelajaran siswa dan meningkatkan hasil belajar, khususnya untuk konten puisi di kelas bahasa Indonesia untuk siswa kelas tiga. Dengan menyimpannya secara lokal, pengguna dapat mengakses materi pembelajaran video interaktif terlepas dari koneksi mereka ke

internet. Puisi hanyalah salah satu bidang yang ingin dibahas para peneliti dalam penelitian berikutnya. Mereka juga berencana menggunakan animasi untuk membantu siswa tetap terlibat dan fokus sepanjang kursus, serta latihan soal untuk mendorong mereka mencoba setiap mata pelajaran.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori R&D. Menganalisis, merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi adalah lima langkah yang membentuk pendekatan ADDIE, yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis terhadap siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat merupakan langkah awal dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Masalah dan sifat anak-anak diidentifikasi melalui analisis. Saat membuat materi pendidikan, data dari analisis dijadikan sebagai acuan.

Dengan menggunakan Canva dan CapCut, peneliti membuat materi pembelajaran video interaktif. Para ahli di bidang media, desain, dan material meninjau dan menyetujui rancangan produk pertama. Materi pembelajaran video interaktif yang tervalidasi disempurnakan lebih lanjut dengan bantuan rekomendasi dan masukan para ahli. Para ahli di bidang media, desain, dan materi memanfaatkan analisis deskriptif, metodologi kategoris, dan algoritma untuk menghitung temuan uji validasi media.

Materi melalui teknik analisis deskriptif dan kategoris dengan rumus.

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Dalam konteks ini, V-au mewakili persentase validasi yang diinginkan, Tse mewakili skor keseluruhan yang diperoleh dari evaluasi ahli, dan Tsh adalah skor prediksi. Selanjutnya hasil persentase diinterpretasikan menjadi empat kategori kevalidan produk, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Kriteria Validitas Ahli

Persentase Validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi
21% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
0% - 40%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

Siswa kelas empat SD Muhammadiyah 1 Babat ikut serta dalam penelitian ini. Sepuluh siswa kelas empat mengikuti uji coba terkontrol media pembelajaran video interaktif, sedangkan dua puluh empat siswa kelas empat mengikuti uji coba lapangan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari tiga sumber yaitu survei respon siswa setelah pengujian media video interaktif, data validasi media video interaktif, dan data angket aktivitas yang diisi oleh teman sekelas dan guru untuk mengetahui efektivitas media video interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Video Interaktif

Tampilan awal, berisikan pengenalan judul materi yang akan disampaikan, mata pelajaran serta diperuntukkan pada kelas IV.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Video Interaktif

Pada Gambar 2 terlihat gambaran hasil belajar (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang akan tercapai setelah menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran menulis puisi.



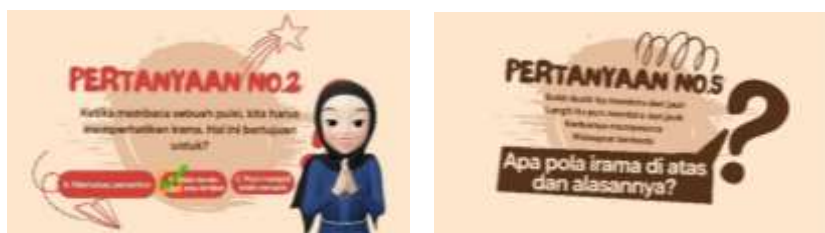
Gambar 2. Tampilan CP dan TP

Tampilan materi pembelajaran, berisikan pengertian puisi, ciri-ciri dari puisi, unsur-unsur dalam puisi, majas-majas yang sering digunakan dalam puisi, serta langkah-langkah dalam menulis puisi. Gambar 3 merupakan beberapa tampilan materi pembelajaran pada video interaktif.



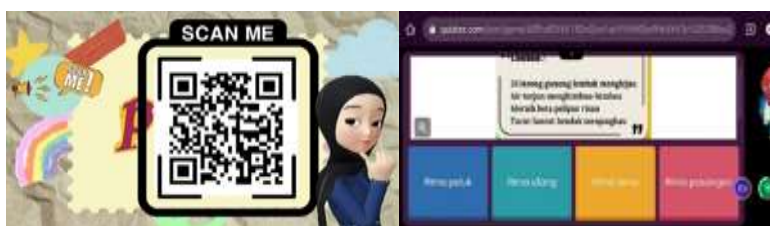
Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran

Tampilan kuis, diberikan untuk menilai sejauh mana siswa telah memahami isi puisi yang telah dibahas sebelumnya, peserta didik akan diberikan pertanyaan serta akan diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 4. Tampilan Kuis

Tampilan kuis berbarcode, berisikan barcode yang pada saat di scan akan langsung dialihkan ke quizizz, berisikan 15 butir soal pilihan ganda sesuai dengan materi yang telah dipaparkan dalam media video interaktif.



Gambar 5. Tampilan Barcode dan Quizizz

Tampilan kesimpulan, berisikan kesimpulan dari seluruh materi yang telah disampaikan dalam media video interaktif, namun hanya berupa audio serta animasi bukan berisi tulisan.



Gambar 6. Tampilan Kesimpulan Materi

Hasil Validasi Ahli

Ahli media, desain, dan materi melakukan uji validasi terhadap media video interaktif yang dikembangkan untuk mengetahui dan menilai isi produk sebelum diujikan kepada siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata-rata total
	1	2	
Kualitas tampilan	3,83	3,6	3,71
Keterlaksanaan	4	3,5	3,75
Rata - rata total			3,73

$$p = \frac{3,73}{4} \times 100 = 93\%$$

Berdasarkan tabel 2 serta penghitungan hasil kelayakan media pebelajaran menurut ahli media dengan perhitungan hasil persentase 93% yaitu termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata-rata total
	1	2	
Desain tampilan	3,9	3,6	3,75
Animasi	4	3	3,5
Rata - rata total			3,62

$$p = \frac{3,62}{4} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan tabel 3 serta penghitungan hasil kelayakan media pebelajaran menurut ahli desain dengan perhitungan hasil persentase 90% yaitu termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata-rata total
	1	2	
Kurikulum	3,5	3	3,25
Materi	3,83	3,33	3,58
Tata Bahasa	4	4	4
Rata - rata total			3,61

$$p = \frac{3,61}{4} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan data pada tabel 4 dan pendapat ahli materi pelajaran, media pembelajaran tersebut layak 90%, menempatkannya pada kategori “Sangat Valid”. Media video interaktif dinilai layak digunakan berdasarkan temuan uji validasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi.

Hasil Kepraktisan Media Video Interaktif

Dalam dua tahap pengujian yang disebut uji coba terbatas dan uji lapangan, siswa mengisi pertanyaan tentang kepraktisan media. Setelah siswa mengisi survei, kami akan melihat datanya dan melihat apakah media pembelajaran video interaktif benar-benar bermanfaat. Tabel 5 menampilkan temuan angket respon siswa pada kelas uji coba lapangan (24 peserta) dan kelas uji coba terbatas (10 peserta).

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Frekuensi	Skor	Persentase
1	Uji coba terbatas	10	110	91%
2	Uji coba lapangan	24	248	86%

Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 110 poin atau 91% dari total seperti terlihat pada tabel 5. Selain itu, angket respon siswa uji lapangan menghasilkan skor 248 (atau 86% dari total). Temuan dari studi data ini termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, wajar jika diasumsikan bahwa siswa akan lebih mudah menangkap materi pelajaran jika menggunakan media video interaktif.

Hasil Keefektifan Media Video Interaktif

Para peneliti mendemonstrasikan kemandirian media dengan penerapan yang terbukti dengan memberikan kuesioner aktivitas kepada siswa dalam kondisi terkendali dan tidak terkendali. Setelah melihat tanggapan survei, kita harus menemukan bukti bahwa media video interaktif bermanfaat. Tabel 6 menyajikan temuan dari angket aktivitas siswa yang diselesaikan oleh guru kelas empat dan rekan-rekannya.

Tabel 6. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan

Nama	Jenis uji coba		Persentase
	Terbatas	Lapangan	
BZF	12	11	88%
S	11	11	84%

Hasil uji coba terbatas dan uji lapangan menyaksikan aksi siswa sepanjang proses pembelajaran menggunakan media video interaktif disajikan pada tabel 6. Proporsi siswa yang menilai uji coba “Sangat Efektif” adalah 88% pada uji terbatas dan 84% pada uji coba terbatas. uji coba lapangan. Oleh karena itu, pengajaran puisi dengan menggunakan media video interaktif akan lebih efisien dan nyaman bagi siswa.

Pembahasan

Siswa lebih mungkin untuk mengingat informasi ketika mereka dapat melihat dan mendengarnya, dan media pembelajaran interaktif adalah kemajuan teknologi yang dapat dimasukkan ke dalam kegiatan pendidikan untuk menginspirasi dan melibatkan siswa (Kusumawati dkk., 2021). Agar perhatian dan keterlibatan siswa sekolah dasar tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran, pencipta penelitian ini memilih media video interaktif yang merupakan gabungan teks, gambar, dan animasi agar materi lebih menarik, mudah diakses, dan mudah dipahami (Amin, 2019). Siswa harus dapat lebih memahami konten dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran video interaktif, yang bertujuan untuk menggambarkan informasi secara lebih realistis (Rahmawati dkk., 2021). Berdasarkan hasil uji validasi yang meliputi validasi media, validasi desain, dan validasi materi, media video interaktif dinyatakan layak digunakan. Hal ini didukung dengan skor validasi ahli media sebesar 3,73 (93%), skor validasi ahli desain sebesar 3,62 (90%), dan skor validasi ahli materi sebesar 3,61 (90%), semuanya termasuk dalam kategori sangat baik. kategori media valid atau dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan terhadap media, desain, dan bahan, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif merupakan media yang sah untuk mengajar puisi bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Made dkk., 2021) bahwa video interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, serta (Rubiantica dkk., 2021) mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai alat yang dapat digunakan guru untuk menyediakan isi pelajaran sedemikian rupa sehingga siswa dapat dengan mudah beradaptasi dengan gaya dan minat belajar mereka sendiri.

Berdasarkan survei umpan balik siswa yang dilakukan dalam kondisi terkendali dan tidak terkendali, tampaknya media video interaktif untuk menulis puisi efektif dan mudah diterapkan. Temuan uji lapangan menunjukkan persentase 86% berada pada kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji terbatas menunjukkan persentase 91%. Temuan ini memberikan keyakinan pada gagasan bahwa pengajaran puisi melalui media video interaktif efektif dan praktis; siswa memperoleh pemahaman materi yang lebih baik berkat sifat presentasi yang multimedia, yang memungkinkan mereka melihat dan berinteraksi dengan contoh-contoh dunia nyata. Ketika tingkat minat siswa meningkat, mereka cenderung berpartisipasi aktif dan mempunyai hubungan yang menyenangkan satu sama lain, yang keduanya membantu proses pembelajaran dan konstruksi pemahaman siswa (Khasanah dkk., 2023). Konsisten dengan kelebihan media interaktif, seperti menarik perhatian siswa pada warna, variasi, dan bentuk media untuk menggugah minat mereka pada topik berikutnya (Wahyu dkk., 2021) Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah dkk., 2024) Diharapkan instruktur akan lebih mahir dalam menciptakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, sehingga akan meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa. Agar pembelajaran menjadi menarik dan berhasil, pendidik perlu mengetahui bagaimana menggunakan berbagai alat pembelajaran secara maksimal. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa materi pembelajaran video interaktif mungkin efektif (Tejaningtyas dkk., 2023) khususnya, film animasi pembelajaran sangat membantu pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang sulit. Pendidik, media, dan siswa semuanya dapat berpartisipasi dalam percakapan dua arah ketika mereka menggunakan media video interaktif untuk pembelajaran (Suseno dkk., 2020).

Untuk menunjukkan keampuhan media video interaktif dilakukan uji kepraktisan dan validitas. Temuan dari studi terkontrol dan tidak terkontrol yang menggunakan survei aktivitas siswa memberikan dasar untuk hal ini. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa 84% analisis angket aktivitas siswa masuk dalam

kategori sangat berhasil, sedangkan hasil uji coba terbatas mencapai 88% dengan kategori sangat efektif. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah dkk., 2022) bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran video interaktif didukung juga dengan penelitian sebelumnya oleh (Edwina, 2022) Keterlibatan dan penguasaan siswa terhadap materi puisi Indonesia dapat ditingkatkan melalui penggunaan media video animasi pembelajaran. Untuk menarik perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran diperlukan media yang efisien, efektif, menarik, memotivasi, dan interaktif (Nasution dan Khasanah, 2024). Siswa mendapat manfaat dari media video interaktif karena memungkinkan mereka belajar kapan pun dan di mana pun mereka memilih, lebih realistis, dan dapat disela atau diputar ulang sesuai kebutuhan, yang semuanya menghindari batasan waktu dan lokasi (Hardianti dan Asri, 2017). Siswa dapat memanfaatkan film interaktif pada waktu mereka sendiri, baik di dalam maupun di luar kelas, baik untuk tujuan tradisional maupun non-tradisional (Wulandari dkk., 2021). Siswa lebih terlibat, memiliki pemahaman puisi lebih dalam, dan mampu menulis puisi mengikuti tata cara yang benar; semua faktor ini berkontribusi pada pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan. Kerangka pedagogi penelitian ini, konstruktivisme, menyatakan bahwa siswa, sesuai dengan kematangan kognitif mereka, harus berpartisipasi aktif dalam proses konstruksi pengetahuan daripada hanya sekedar memberikannya kepada mereka (Masgumelar dan Mustafa, 2021).

Pembahasan sebelumnya menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran video interaktif sangat cocok untuk mengajarkan puisi bahasa Indonesia kepada siswa kelas empat sekolah dasar. Pendidik dapat memanfaatkan perkembangan baru media pembelajaran interaktif berkat terciptanya media video interaktif yang digunakan pada kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Jika dibandingkan dengan buku teks tradisional, penggunaan media video interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki beberapa keunggulan yang signifikan. Pertama, hal ini memfasilitasi pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan efisiensi proses tersebut. Kedua, siswa harus siap belajar mandiri melalui penggunaan media baru agar dapat menerapkan metode ini secara efektif. Terakhir, siswa diberikan kebebasan untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka menemui kesulitan. Namun ada beberapa kendala dalam pengembangan IVM. Misalnya saja IVM baru dapat digunakan di salah satu SD di wilayah Kabupaten Lamongan dan uji coba dengan pembelajaran video interaktif baru dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Babat. Mediana juga dibatasi hanya mengajarkan puisi saja.

SIMPULAN

Dengan paradigma pengembangan ADDIE, penelitian ini masuk dalam kajian dan Pengembangan (R&D). Tampilan yang menarik dan interaktif, disertai gambar dan animasi yang menawan, serta beragam kuis—baik yang disertakan dalam media itu sendiri maupun dapat diakses melalui pemindaian kode batang yang dapat ditransfer semuanya merupakan bagian dari proses pengembangan media pembelajaran video interaktif. Kuis Quizizz adalah alat pembelajaran berbasis digital yang hebat karena mencakup semua dasar sebagai media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang relevan. Temuan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran, sesuai dengan temuan validasi yang diberikan oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Hasil survei respon siswa baik di lingkungan terkendali maupun tidak terkendali menempatkan media video interaktif dalam kategori “sangat praktis” ketika mengevaluasi kelayakannya. Berdasarkan temuan survei aktivitas siswa baik dalam uji coba terbatas maupun uji lapangan, kemandirian media video interaktif terbukti sangat bermanfaat. Berdasarkan temuan ini, peneliti dapat mengatakan bahwa anak-anak kelas empat sekolah dasar dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media video interaktif untuk menguasai isi penulisan puisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. 2019. Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Edwina Ariandhini, I. A. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol 8 No 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Hardianti, dan Asri, W. K. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, (Vol. 1, Issue 2). <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/download/4408/2547>
- Inten, D. N. 2018. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4437>
- Khasanah, L. A. I. U., Kharisma, A. I., Hidayah, R., dan Fitria, N. A. 2024. Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Guru SD Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/jpmpmi.v7i2.7945>
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, AF. S. A., dan Irmaningrum, R. N. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Volume 02 No 01. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.141>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., dan Huda, M. M. 2023. Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., dan Mustadi, A. 2021. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Made, N., Prasanthi, D., Goreti, M., dan Kristiantari, R. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD. *MPI*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.33622>
- Masgumelar, N. K., dan Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghaitsa : Islamic Education Journal*, Vol.2 No.1. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Nasution, B. H., dan Khasanah, L. A. I. U. 2024. Penerapan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III SDN Bangle. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 01. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12797>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, dan Amal, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rubiantica, R., Sutomo, M., dan Andi Suhardi, A. 2021. Pesat Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3). <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Sandria, A., Asy'ari, H., dan Siti Fatimah, F. 2022. Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.9>
- Sudaryanto, Z. A. Y. F. M. S. N. N. 2019. Teori Perencanaan Bahasa Lauder & Lauder Dan Aplikasinya Dalam Konteks Bahasa Indonesia. *Diglosia : Jurnal Pendidikan, Kebangsaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 3(2). <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/view/1529>

- 5550 *Pengembangan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa di Sekolah Dasar - Natasya Ayu Fitria, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Ari Susandi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7302>
- Susandi, A., Suryaning Ati, A. M., Khasanah, L. A. I. U., dan Rizkia Pangestika, R. 2023. Perspektif Budaya Kesantunan Berbahasa Siswa Melalui Cerita Rakyat di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 739–746. <https://doi.org/https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1065>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., dan Ismail, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Tejaningtyas, R., Wibawa, S., Havifah, B., Khosiyono, C., Gedangan, S., dan Karangmojo, I. 2023. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Vol 1 No 1 (2023)*. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1169
- Wahyu Widiya, A., Oktaviana, V., dan Utari, A. D. 2021. Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., dan Arini, L. D. D. 2021. Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>