



Validitas Video Pembelajaran Teks Deskripsi “Wisata Religi Suroboyo” Fase D

M. Azadien Nuzul Zhuhuri
Sujinah Sujinah
Idhoofiyatul Fatin
Tining Haryanti
Eko Suoriyanto
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Pos-el: idhoofiyatulfatin@um-surabaya.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v9i2.1192

Abstrak

Dalam rangka menuju penerapan Kurikulum Merdeka yang berbasis kearifan lokal di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, diperlukan bahan ajar yang valid. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan video sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada pelajaran Teks Deskripsi bertema “Wisata Religi Suroboyo” elemen menulis fase D. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan sumber data berupa penilaian video dari validator melalui angket. Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media, video teks deskripsi bertema “Wisata Religi Suroboyo” dikatakan sangat layak dengan rata-rata 27 dan persentase 96,4%. Berdasarkan ahli materi, media yang dikembangkan mendapat nilai rata-rata 23,5 yang kemudian dipersentase menjadi 73,4%, sehingga masuk dalam kategori layak.

Kata Kunci

Kurikulum Merdeka, validitas, teks deskripsi, Fase D

Abstract

In order to lead to the implementation of the Kurikulum Merdeka based on local wisdom at SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, valid teaching materials are needed. The purpose of this study was to describe the validity of the learning media in the form of videos using the Powtoon application in the descriptive text lesson on the theme of Suroboyo Religious Tourism elements of writing phase D. The research method used was quantitative with data sources in the form of video assessments from validators through questionnaires. Based on the validation results by the media expert validator, the description text video on the theme of Suroboyo religious tourism is said to be very feasible with an average of 27 and a percentage of 96.4%. Based on material experts, the developed media received an average score of 23.5 which was then percentaged to 73.4%, so that it was included in the feasible category.

Keywords

Kurikulum Merdeka, validity, descriptive text, Phase D

Pendahuluan

Seiring cepatnya proses perkembangan zaman dan transformasi teknologi, bidang pendidikan juga turut mengalami perubahan. Apalagi saat pandemi covid-19 melanda, bidang pendidikan menjadi salah satu bidang yang wajib bertransformasi secara digital (Muskania & MS, 2021). Meskipun banyak guru, siswa, dan wali murid yang tidak siap, namun pelaku pendidikan dipaksa untuk dapat berjalan beriringan dengan teknologi. Dampak positifnya, dengan berjalannya waktu, pelaku pendidikan menjadi mampu untuk menyeimbangkan antara perkembangan teknologi dan pembelajaran secara tradisional (Adi, Oka, & Wati, 2021).

Dampak positif dari pandemi tersebut tentu perlu ditingkatkan lagi agar pembelajaran bagi siswa menjadi lebih menyenangkan. Kini, siswa dan guru terbiasa menggunakan teknologi sederhana seperti penggunaan laptop atau komputer serta *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga semakin terbiasa dalam menerapkan berbagai video pembelajaran serta materi yang bersumber dari multimedia. Beralihnya kebiasaan ini, selain karena dampak dari pandemi juga karena kebiasaan siswa yang merupakan generasi milenial dalam menggunakan internet di kehidupan sehari-hari (Rahmadani, Handayani, & Putri, 2020). Generasi ini banyak

mencurahkan waktunya pada teknologi digital sehingga pola pikir mereka yang serba instan dengan menggunakan teknologipun tidak terelakkan.

Menanggapi fenomena yang terjadi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengambil terobosan dengan memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai sumber belajar. Terobosan ini dilakukan dengan mengembangkan program-program berbasis teknologi mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu tujuan dikembangkannya terobosan tersebut adalah agar terciptanya *big data* yang berisi segala macam materi maupun media, bahkan strategi dan lain sebagainya yang berkaitan dengan pendidikan yang dapat diakses secara digital oleh guru maupun oleh siswa (Trisnawati, Syahril, & Ansori, 2022).

Dengan adanya paradigma baru tentang teknologi dalam bidang pendidikan, pemerintah mengambil sikap untuk meningkatkannya melalui peluncuran Kurikulum Merdeka. Melalui Kurikulum Merdeka, diharapkan guru dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta penuh dengan makna. Hal tersebut tentu dapat dicapai dengan berbagai cara yang salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi, yaitu penggunaan video atau media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pesan dengan efektif dan menyenangkan (Mulyaningtyas, 2020). Dengan video pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar sebab mampu menghadirkan audio dan visual sekaligus (Rahman, Masitoh, & Mariono, 2022).

Selanjutnya, berkaitan dengan Kurikulum Merdeka, terdapat beberapa perbedaan dengan Kurikulum 2013, khususnya dalam pembagian kelas. Pada Kurikulum Merdeka, pembagian kelas berdasarkan ketuntasan capaian pembelajaran (CP) yang berupa fase. Fase A, B, C, D, E, dan F. Fase A berada pada tingkat kelas 1 dan 2 SD; fase B kelas 3 dan 4 SD; fase C kelas 5 dan 6 SD; fase D kelas 7, 8, dan 9 SMP; fase E kelas 10 SMA; dan fase F kelas 11 dan 12 SMA. Pada setiap fasenya, guru merdeka dalam menentukan pembagian materinya dengan mengacu ketuntasan di setiap fase. Dengan kebebasan tersebut, guru dapat lebih mengeksplorasi materi untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa (Daga, 2021).

Dari segi materi, tidak terlalu banyak perubahan antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. Pada hakikatnya semua materi diawali dengan pengenalan atau pengidentifikasian informasi pada teks dan diakhiri dengan pembuatan teks. Salah satu teks pada fase D adalah teks deskripsi. Meskipun terlihat sederhana, namun ternyata masih banyak siswa di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya yang belum mampu memahami secara detail tentang teks deskripsi, apalagi membuatnya. Oleh sebab itu, diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari teks tersebut. Dengan mempertimbangkan perubahan gaya belajar dan penyesuaian siswa terhadap teknologi, dikembangkanlah media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon bertema “Wisata Religi Suroboyo”.

Tema “Wisata Religi Suroboyo” yang berbasis kearifan lokal dipilih agar siswa dapat lebih mengenal lingkungan dan budaya di sekitarnya. Selain itu, dalam penulisan teks deskripsi tentu akan lebih mudah jika siswa mengetahui objek yang dideskripsikan serta dapat mengunjungi objek tersebut. Dengan menggunakan teks-teks yang berkaitan dengan wisata religi Surabaya, harapannya siswa mampu memahami hingga memproduksi teks deskripsi sesuai dengan yang dilihatnya dengan baik. Di samping itu, kegiatan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal juga akan mampu memunculkan hal baru dalam proses pembelajaran (Sumarto, 2019).

Selanjutnya, agar media yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik, tentu perlu ditelaah dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifitasannya (Fatin & Yuniarti, 2019). Dalam penelitian ini akan difokuskan pada validitas dari video yang dikembangkan. Pengukuran validitas diketahui dari hasil penilaian ahli. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan video sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada pelajaran Teks Deskripsi bertema *Wisata Religi Suroboyo* elemen menulis fase D.

Penelitian serupa pernah dilakukan, salah satunya tentang pengembangan media powtoon pada pembelajaran IPA (Fauziyyah & Sari, 2022). Perbedaan mendasar yang muncul dengan penelitian yang tengah dilakukan adalah pada tingkatan kelas serta muatan materi. Selain itu, penelitian ini juga mengusung tema kearifan lokal dengan berfokus pada wisata religi Suroboyo sebab sasaran utamanya adalah siswa di Surabaya. Harapannya, siswa dapat belajar dengan konteks yang telah dipahaminya serta dapat menambah kebanggaan terhadap budayanya sendiri.

Metode

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang merupakan metode penelitian kombinasi. Namun, karena hanya difokuskan pada kevalidan dari media, penelitian ini masuk dalam kuantitatif dengan menggunakan angket tertutup pada pengambilan datanya. Angket digunakan untuk menjangkau data dari validator media dan materi. Angket menggunakan sistem skala 4, yaitu 1 untuk sangat tidak baik, 2 untuk kurang baik, 3 untuk baik, dan 4 untuk sangat baik. Karena berupa angka, penelitian ini dikatakan sebagai penelitian bermetode kuantitatif (Djaali, 2020). Selanjutnya, dalam pengisian angket, dilakukan oleh tiga validator. Validator media terdiri atas 1 orang ahli (dosen) dan validator materi terdiri atas 2 orang ahli (guru dan dosen). Hasil dari validator tersebut dipersentase dengan rumus berikut.

$$\% \text{ kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor seluruh validator}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil persentase dicocokkan dengan kriteria interpretasi skor kevalidan bahan ajar menurut Arikunto (Rahmat & dkk, 2021).

Tabel 1

Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran		
No.	Skor (%)	Kategori Kelayakan
1.	<21	Sangat tidak layak
2.	21-40	Tidak layak
3.	41-60	Cukup layak
4.	61-80	Layak
5.	81-100	Sangat layak

Hasil dan Pembahasan

Agar mudah, berikut akan disajikan dalam dua subbab, yaitu hasil dan pembahasan. Pada hasil, akan dipaparkan bentuk isi dari video pembelajaran dan hasil dari validator. Pada pembahasan akan disajikan pembahasan dari hasil angket validator sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validasi bahan ajar berupa video pembelajaran teks deskripsi wisata religi Surabaya. Oleh sebab itu, berikut disajikan hasil penelitian berupa tangkapan layar dari beberapa bagian pada video powtoon dan hasil validasi dari validator.



Gambar 1. Bentuk Tampilan Media Video Pembelajaran

Berikut ini adalah hasil validasi dari ahli media. Kualifikasi dari ahli media ini adalah dosen pengajar mata kuliah teknologi informasi dan komunikasi serta pernah mengembangkan bahan ajar.

Tabel 2

Hasil Validasi Ahli Media		
No.	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Ketepatan pemilihan warna agar bagus dilihat	4
2.	Ketepatan pemilihan jenis, ukuran, dan warna teks	4
3.	Konsistensi komposisi <i>layout</i>	4
4.	Penyajian materi dalam video tidak monoton	4
5.	Proporsi penggunaan media (gambar dan animasi) tidak terlalu berlebihan	4

6.	Kualitas suara yang disajikan dalam video	3
7.	Kesesuaian media (gambar, animasi) yang dipilih dengan materi	4
	Total Nilai	27
	Persentase	96,4%

Selain ahli media, dilakukan juga validasi dari segi materi dengan dua orang validator. Kualifikasi dari ahli materi ini dosen atau guru bahasa Indonesia serta pernah mengembangkan bahan ajar.

Tabel 3
 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	V1	V2	Rata-Rata
1.	Kesesuaian materi dalam video pembelajaran dengan CP	3	3	3
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	2	2,5
3.	Ketepatan konsep materi dalam video	3	3	3
4.	Kebermanfaatan materi dalam menambah wawasan pengetahuan	4	4	4
5.	Kesesuaian antara tugas dan materi	4	4	4
6.	Keterbacaan tulisan	4	4	4
7.	Kekomunikatifan penggunaan bahasa	3	3	3
	Total Nilai	24	23	23,5
	Persentase		73,43 %	

Pembahasan

Berdasarkan tujuan penelitian, berikut akan dibahas dalam dua sub, yaitu kevalidan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan kevalidan media pembelajaran berdasarkan ahli materi.

Kevalidan Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Media

Media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas tentu haruslah valid. Karena berupa media pembelajaran, tentunya media berupa video pembelajaran teks deskripsi “Wisata Religi Suroboyo” fase D harus valid berdasarkan ahli media. Sebelum media diimplementasikan ataupun diuji cobakan kepada siswa, media perlu divalidasi oleh ahli media dan dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian validator.

Ada beberapa aspek yang menjadi indikator media yang dikembangkan dinyatakan valid, yaitu (1) pemilihan warna, (2) pemilihan huruf, (3) *layout*, (4) teknik penyajian materi, (5) proporsi penggunaan media/gambar dan animasi, (6) kualitas suara, dan (7) pemilihan gambar berdasarkan materi. Diantara semua aspek penilaian yang ditentukan, hanya satu aspek yang memperoleh nilai 3. Aspek yang lainnya memperoleh nilai 4. Aspek yang memperoleh nilai 3 berkaitan dengan kualitas suara. Penilaian pada video tersebut, hanya menggunakan satu jenis musik sehingga terdengar monoton. Selain itu, suara dari musik tersebut terlalu cepat.

Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa jumlah total nilai dari validator media sejumlah 27 poin. Nilai tersebut dipersentase menjadi 96,4%. Kemudian, hasil persentase tersebut dicocokkan dengan tabel interpretasi kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan interpretasi tersebut, diketahui bahwa media video pembelajaran teks deskripsi “Wisata Religi Suroboyo” fase D dinyatakan sangat layak.

Jumlah persentase yang tinggi pada kevalidan media salah satunya didukung dengan digunakannya aplikasi Powtoon. Aplikasi ini menyediakan banyak variasi template sehingga menarik untuk dilihat (Anggita, 2021). Selain itu, aplikasi ini juga mampu mengkombinasikan teks, animasi, gambar gerak, audio, video, serta *game* (Cahyati, Syafdaningsih, & Rukiyah, 2018). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang mengembangkan media video dengan menggunakan aplikasi Powtoon berbasis HOTS juga valid dan efektif digunakan siswa (Fauziyyah & Sari, 2022).

Kevalidan Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Materi

Hal terpenting dalam pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Sebaik apapun media tentu harus dapat menyampaikan pesan dengan baik. Penyampaian pesan yang baik diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Agar media dikatakan mampu menyampaikan pesan yang baik, media perlu divalidasi materi oleh ahli. Sebelum diuji cobakan ataupun diimplementasikan kepada siswa. Ahli yang memvalidasi sebanyak dua orang. Beberapa aspek penilaian yang ditentukan agar media yang dikembangkan dikatakan valid dari segi materi, yaitu (1) kesesuaian materi dalam video pembelajaran dengan CP, (2) kejelasan tujuan pembelajaran, (3) ketepatan konsep materi dalam video, (4) kebermanfaatan materi dalam menambah wawasan pengetahuan, (5) kesesuaian antara



tugas dan materi, (6) keterbacaan tulisan, dan (7) Kekomunikatifan penggunaan bahasa.

Nilai dari validator materi terhadap media yang dikembangkan bervariasi. Di antara semua aspek yang ditetapkan, aspek yang memiliki nilai 4 dari kedua validator terdapat 3 aspek, yaitu kebermanfaatan materi dalam menambah wawasan pengetahuan, kesesuaian tugas dengan materi, dan keterbacaan tulisan. Selanjutnya, aspek yang memiliki nilai 3 dari kedua validator terdapat 3 aspek, yaitu kesesuaian materi dalam video pembelajaran dengan CP, ketepatan konsep materi dalam video, dan penggunaan bahasa yang komunikasi dan mudah dipahami siswa. Aspek yang memiliki nilai terendah terdiri atas 1 aspek, yaitu kejelasan tujuan pembelajaran. Berdasarkan semua penilaian tersebut, diperoleh nilai rata-rata 23,5. Nilai tersebut kemudian dipersentase dan mendapatkan hasil 73,45%. Jika diinterpretasikan pada tabel interpretasi kelayakan modul, media yang dikembangkan dapat dikategorikan layak.

Berdasarkan penilaian validator, kekurangan dari media yang dikembangkan adalah kejelasan tujuan pembelajaran. Pengembang belum menyertakan tujuan pembelajaran secara rinci serta penampilan dari tujuan pembelajaran terlalu cepat. Selain itu, kelemahan dari media yang dikembangkan jika dilihat dari catatan validator adalah masi ditemukannya menggunakan tanda baca dan huruf kapital yang kurang tepat. Hal tersebut disebabkan oleh kekurangan telitian pengembang terhadap penggunaan ejaan. Meskipun terkesan sepele, penggunaan ejaan ini merupakan hal yang penting dan perlu ketelitian dari penulis (Marselina, 2022). Meskipun demikian, isi materi serta kesesuaian materi dengan tugas pada media yang dikembangkan dikatakan baik, yaitu dengan nilai rata-rata 3 dan 4.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diketahui bahwa secara umum media video yang dikembangkan layak/valid berdasarkan validator ahli dan materi. Berdasarkan ahli media, media valid dengan nilai persentase 96,4% (kategori sangat layak). Selanjutnya, berdasarkan ahli materi, media yang dikembangkan valid dengan persentase 73,4% (kategori layak). Berdasarkan hal tersebut, media video teks deskripsi bertema “Wisata Religi Suroboyo” dapat dilanjutkan untuk diuji coba kepada siswa. Hal-hal yang perlu disempurnakan dari media ini adalah pemerincian tujuan pembelajaran, pembetulan penulisan ejaan dan huruf kapital yang salah, dan kualitas suara video.

Daftar Rujukan

- Adi, N. N., Oka, D. N., & Wati, N. M. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 43-48. <https://doi.org/10.23887/jip.p.v5i1.32803>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44-52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 160-170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Daga, A. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Aducatio*, 7(3), 1075-1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Djaali, D. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fatin, I., & Yunianti, S. (2019). Kualitas Bahan Ajar Keterbacaan Berorientasi *Direct Instruction*. *Belajar Bahasa*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.32528/bb.v4i1.1866>
- Fauziyyah, A., & Sari, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1607-1616. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945>
- Marselina, S. (2022). Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia pada Artikel Ilmiah Mahasiswa STIE Sakti Alam Kerinci. *Sintaks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 101-106. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i1.272>
- Mulyaningtyas, R. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Alim s Publishing Jakarta.
- Muskania, R., & MS, Z. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 6(2), 155-165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>
- Rahmadani, N., Handayani, M., & Putri, P. (2020). Pemanfaatan E-Commerce bagi Generasi Milenial. *Jurdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 123-128. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.505>



E-ISSN: 2656-940X

P-ISSN: 2442-367X

URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume: 9

Nomor : 2

Bulan : Mei

Tahun : 2023

- Rahman, A., Masitoh, S., & Mariono, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Tata Boga bagi Murid Tunarungu, 8 (4). *Ideas: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1443-1450. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1061>
- Rahmat, A., & dkk. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *Literasiologi*, 1(2), 144-159. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>
- Trisnawati, Z., Syahril, S., & Ansori, A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Sumber Belajar Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mapel Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pasir Sakti. *UNISAN Journal: Jurnal Manajemen & Pendidikan*, 1(4), 18-27. Retrieved from <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>