PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KARAKTER DALAM KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT BAGI SISWA KELAS X MA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN.

**Luhlu Zahara1), Tri Indah Kusumawati2)**

1Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Jl. Williem Iskandar Psr. V Medan Estate

E-mail: luhlu0314212011@gmail.com

E-mail: triindahkusumawati@uinsu.ac.id

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat konten video karakter dengan menggunakan standar yang sah, bermanfaat, dan efisien untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X MA Muhammadiyah 01 Medan. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi semuanya termasuk dalam model ADDIE Dick and Carry, yang merupakan model pengembangan yang digunakan. Saya mengujicobakan video karakter pada materi teks anekdot pada siswa kelas X di MA Muhammadiyah 01 Medan dan melakukan validasi kepada ahli konten, media, dan bahasa untuk mengetahui ketepatan video karakter tersebut. Pendapat guru dan siswa mengenai ketepatan, penerapan, dan kegunaan media video karakter untuk pembelajaran teks anekdot dikumpulkan melalui survei kuesioner untuk menilai kegunaan sumber belajar.

Post-test yang mengukur hasil belajar siswa setelah penggunaan media video karakter pada materi teks anekdot di kelas bahasa Indonesia dilakukan untuk memastikan keefektifan media video karakter pada teks anekdot. Berdasarkan hasil penelitian, video karakter tersebut memenuhi persyaratan sangat valid, bermanfaat, dan efektif. Temuan dari penelitian ini memiliki konsekuensi yang signifikan untuk studi teks anekdot Indonesia. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi baru yang penting tentang bagaimana video karakter dapat digunakan secara kreatif dan efektif untuk mengajarkan teks anekdot dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Diharapkan hal ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia secara keseluruhan dan membantu menciptakan materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Karakter, Teks Anekdot

***Abstract***

*The purpose of this research is to create character video content using legitimate, useful, and efficient standards for Indonesian language subjects in class X MA Muhammadiyah 01 Medan. Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation are all included in Dick and Carry's ADDIE model, which is the development model used. I piloted the character video on anecdote text material on grade X students at MA Muhammadiyah 01 Medan and conducted validation to content, media, and language experts to determine the accuracy of the character video. Teachers' and students' opinions on the appropriateness, applicability, and usefulness of the character video media for anecdote text learning were collected through a questionnaire survey to assess the usefulness of the learning resources.*

*A post-test measuring students' learning outcomes after the use of character video media on anecdote text material in Indonesian language classes was conducted to ensure the effectiveness of character video media on anecdote text. Based on the results of the study, the character videos met the requirements of highly valid, useful, and effective. The findings from this study have significant consequences for the study of Indonesian anecdote texts. The results of this study can provide important new information on how character videos can be used creatively and effectively to teach anecdote texts in Indonesian language lessons.*

*It is hoped that this will improve the overall effectiveness of Indonesian language learning and help create learning materials that are more in line with students' needs and interest.*

***Keywords:*** *Learning Media, Character Video, Text Anecdote*

# PENDAHULUAN

Merancang, membuat, dan merakit berbagai jenis media atau alat bantu untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dikenal sebagai pengembangan media pembelajaran. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran efisien dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sejumlah prinsip dan tahapan disertakan dalam pengertian pengembangan media pembelajaran. Pengembang media pembelajaran dapat menghasilkan sumber belajar yang menarik dan sukses yang memenuhi persyaratan kurikuler dan tuntutan siswa dengan memahami gagasan-gagasan ini. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Kemampuan untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, atau perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis dikenal sebagai keterampilan menulis (Taufina, 2016). Setelah anak-anak menguasai keterampilan berbicara, mendengarkan, dan membaca, mereka perlu meningkatkan keterampilan menulis. Media pembelajaran merupakan salah satu dari sekian banyak elemen yang dapat berkontribusi terhadap prestasi belajar (Rohima, 2023). Menurut Aqib (2010), media pembelajaran mencakup semua metode untuk menyampaikan informasi dan membangkitkan minat, pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga dapat mendukung proses belajar mereka. Istilah “media pembelajaran” menggambarkan berbagai instrumen, bahan, dan teknik yang digunakan guru untuk menyediakan materi pembelajaran dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Materi-materi ini dimaksudkan untuk menarik dan menstimulasi panca indera siswa (Hambali, 2022). Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan, penggunaan media di dalam kelas memiliki dampak psikologis yang besar bagi siswa. Media visual masih menjadi salah satu alat pembelajaran yang paling sering digunakan (A'yunia, 2022). Menurut Wati (2016), media visual adalah kategori media yang mencakup komponen-komponen presentasi termasuk garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan standar pendidikan secara keseluruhan. Komponen terpadu dari upaya untuk meningkatkan kualitas manusia, termasuk kemampuan, kepribadian, dan tanggung jawab kewarganegaraan, adalah peningkatan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran merupakan fondasi untuk meningkatkan standar pendidikan secara nasional, karena para profesional pendidikan telah mengakui bahwa kualitas pembelajaran dan kualitas guru sangat erat kaitannya. Anies membandingkan sistem pendidikan saat ini dengan sistem pendidikan yang mengabaikan kreativitas dan terlalu menekankan pada aspek kognitif (via Asmani, 2011: 37-39). Kemampuan menulis adalah keterampilan mekanis.

Bagi sebagian besar orang, menulis adalah kegiatan yang menyenangkan; bagi sebagian orang lainnya, menulis adalah sebuah keharusan. Sebagai contoh, jurnalis di media cetak atau elektronik dituntut untuk melaporkan suatu peristiwa dengan menggunakan rangkaian kata-kata; demikian pula dengan menulis, kita dapat menjelaskan pikiran kita. Keterampilan menulis membutuhkan penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Keterampilan menulis tidak dapat dikuasai hanya melalui teori saja, melainkan harus dipraktikkan secara konsisten agar dapat menghasilkan tulisan yang tersusun dengan baik. sebuah catatan atau informasi pada suatu media dengan menuangkan pikiran dan pendapat ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan aksara. Karena menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif, penulis harus mampu menggunakan struktur bahasa, sintaksis, dan kosakata.

Tulisan dapat dibagi menjadi empat kategori berdasarkan tujuan penggunaannya: ekspositoris, naratif, persuasif, dan deskriptif. Salah satu dari empat kategori tulisan tersebut adalah naratif, yang biasanya panjang karena menceritakan sebuah kisah. Selain menyajikan fakta, penulis berusaha untuk menciptakan dan menyampaikan sebuah narasi, lengkap dengan karakter, konflik, dan tempat. Puisi, anekdot, cerpen, dan novel adalah bentuk-bentuk tulisan naratif. Menulis anekdot adalah cara untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan ide tentang pengalaman sendiri serta pengalaman orang lain dengan cara yang ringkas dan menarik. Anekdot biasanya berisi sindiran dan kritik yang jenaka serta rasa kepedulian terhadap masalah-masalah sosial.

Siswa kelas X di MAS Muhammadiyah Medan menghadapi tantangan dalam mengekspresikan pemikiran mereka secara tertulis karena mereka tidak diajarkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelas. Siswa kesulitan untuk menyelesaikan penilaian atau pekerjaan rumah yang diberikan guru. Selain itu, berdasarkan data observasi dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas X MAS Muhammadiyah Medan, khususnya Ibu Elisa Safitri, S.Pd., diketahui bahwa banyak siswa yang masih mendapatkan nilai yang relatif rendah dan tidak mencapai KKM dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Untuk meningkatkan nilai siswa, beberapa dari mereka bahkan ditawarkan pengajaran remedial. Hal ini terjadi sebagai akibat dari guru yang menggunakan materi pembelajaran yang tidak menarik, yang menyebabkan siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti ingin mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Berkarakter dalam Kemampuan Menulis Teks Anekdot untuk Kelas X MAS Muhammadiyah untuk mengatasi masalah tersebut di atas. Untuk membantu siswa kelas X meningkatkan kemampuan menulis, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat seberapa baik mereka dapat menulis teks anekdot. Penggunaan konten video yang berbeda untuk mengajarkan siswa kelas X di MAS Muhammadiyah Medan teks anekdot adalah jawaban dari masalah tersebut.

Penelitian yang relevan pengembangan media pembelajaran yang pernah dijadikan penelitian di jurnal, terdapat salah satunya pada jurnal Rahmayati Fitria Purba, Tri Indah Kesumawati, dan Aufa Aufa yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Islam Swasta Al-Asri”. Lalu jurnal Purnama Sari Siregar, Tri Indah Kusumuwati, dan Budiman Budiman yang berjudul “Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII MTS Islamiyah Medan”. Terakhir terdapat jurnal Alya Putri Dumayanti, Tri Indah Kusumawati yang berjudul “Penerapan Media Berbasis Virtual Reality Untuk Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Media video, yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan, diketahui dapat melibatkan kedua indera tersebut secara bersamaan. Sebelumnya, teks anekdot telah digunakan sebagai penelitian dalam pendekatan pengajaran berbasis video. Salah satunya pada skripsi Puji Lestari (2018) di Universitas Muhammadiyah Palembang dengan judul "Kemampuan Menulis Teks Anekdot Melalui Media Visual Siswa SMA YWKA Palembang". Perbedaan penelitiannya terletak pada media yang digunakan Puji Lestari yaitu media visual. Lokasinya pun berbeda yaitu di SMA YWKA Palembang, dan Penelitian Aji Aprilius Z. (2017) dari Universitas Santara Dharma Yogyakarta dengan judul "Keefektifan Media Karikatur dan Video Stand-Up Comedy dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA Negeri I Sewon Tahun ajaran 2017/2018". Alasan penulis memilih judul, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Karakter dalam Kemampuan Menulis Teks Anekdot Bagi MAS Muhammadiyah Kelas X" adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan siswa menulis teks anekdot melalui video karakteristik.

Peneliti memilih media video karakter karena agar meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut terutama dalam materi teks anekdot. Peneliti berharap adanya peningkatan pembelajaran dalam hal tersebut, sekaligus menjadi daya tarik siswa agar mampu menulis teks anekdot dengan baik.

Peneliti memilih MAS. Muhammadiyah Medan sebagai objek penelitian karena MAS. Muhammadiyah Medan belum menerapkan Media Video karakter dalam pembelajaran materi tentang teks anekdot sebagai salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Karakter Dalam Kemampuan Menulis Teks Anekdot Bagi Kelas X MAS. Muhammadiyah". Adapun alasan lain karena peneliti melakukan Mata Kuliah Magang 3 atau PPL di sekolah tersebut, sehingga saya ingin mengetahui kemampuan menulis dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media yang berbeda.

# METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D) atau penelitian pengembangan. Salah satu teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya adalah proses penelitian dan pengembangan. Hal ini sesuai dengan pandangan Sugiyono (2016: 407) bahwa penelitian dan pengembangan berusaha untuk menciptakan barang yang memiliki aplikasi yang cocok dalam pendidikan dengan menganalisis kebutuhan. Lebih lanjut, menurut Ibrahim dkk. (2018: 153), penelitian pengembangan adalah proses atau tahapan-tahapan yang digunakan untuk menciptakan suatu produk baru yang telah tersedia dan dipertanggungjawabkan.

Lokasi penelitian di MAS Muhammadiyah Medan didasarkan pada pengamatan guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X dan pengalaman praktik mengajar saya selama tiga bulan. Populasi penelitian terdiri dari 22 siswa kelas X. Penelitian akan dimulai pada semester pertama tahun ajaran 2024-2025, yaitu pada bulan Mei 2025 s/d selesai. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pengembangan bahan ajar, pelaksanaan uji coba, dan analisis hasil.

Metode untuk mengumpulkan data merupakan komponen penting dari prosedur penelitian (Sahir, 2021: 28). Pretest dan kuesioner adalah contoh instrumen penelitian atau teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kaitannya dengan kegiatan penelitian yang direncanakan. Untuk mengumpulkan informasi, peneliti memberikan pretest, yang merupakan penilaian yang diberikan sebelum pelajaran atau intervensi, untuk mengukur pengetahuan atau kemampuan awal siswa dan menunjukkan masalah di sekolah yang diteliti. Selain itu, tes dilakukan kembali di MAS Muhammadiyah Medan sebagai bagian dari protes dari para peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen kuesioner untuk mengumpulkan data tanggapan terhadap pengembangan bahan ajar. Pada tahap ini peneliti memberikan angket penilaian untuk ahli media dan ahli materi. Angket yang digunakan untuk penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert. Data yang diperoleh dari angket yang digunakan untuk penilaian ahli media dan ahli materi akan dianalisis dengan cara menghitung setiap skor yang diperoleh. Kuesioner berisi masukan dan kritik terhadap suplemen bahan ajar.

Penelitian ini dilakukan di MA Muhammadiyah 01 Medan pada bulan April 2025. Peneliti memilih 22 siswa kelas X dari MA Muhammadiyah 01 Medan sebagai sumber data untuk penelitian ini. untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini. Kuesioner adalah salah satu alat yang digunakan peneliti. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X di MA Muhammadiyah 01 Medan.

Peneliti menggunakan langkah-langkah berikut untuk menganalisis data:

1. Sebelum menggunakan media, peneliti memberikan lembar penilaian untuk menyusun teks anekdot. Pendekatan ceramah digunakan seperti biasa, tanpa media.

2. Setelah menggunakan media video karakter untuk mengajar lagi, peneliti memberikan lembar penilaian menulis teks anekdot sekali lagi.

Kategori kemampuan siswa tergambar dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Kategori Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **Rentang Nilai** |
| Sangat Baik | 90 - 100 |
| Baik | 89 - 72 |
| Cukup | 71 - 51 |
| Kurang | 56 - 0 |

Peneliti melakukan perhitungan nilai rata-rata berdasarkan formula yang dikemukana oleh Djiwandono (2008.)

 Total Skor Siswa

Nilai Rata - rata = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Jumlah Siswa

Data kualitatif yang berisi saran dan masukan dari ahli media dan materi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap video karakter pada materi teks anekdot kelas X. Data kuantitatif yang berupa skor diperoleh dari penilaian kualitas video karakter pada materi teks anekdot kelas X. Lembar penilaian bahan ajar menggunakan skala likert dengan ketentuan 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = ragu-ragu, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas video karakter pada materi teks anekdot pada sekolah MAS Muhammadiyah Medan.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini berkaitan dengan setiap fase dari paradigma ADDIE, yang meliputi:

a. *Analys* (Analisis)

Penelitian diawali dengan observasi di MA Muhammadiyah 01 Medan. Selama tiga bulan penulis melakukan PPL, upaya pra-penelitian yang meliputi wawancara dan observasi terhadap siswa MA Muhammadiyah 01 Medan dimulai. Materi teks anekdot merupakan salah satu materi yang sesuai, menurut wawancara guru. Hal ini disebabkan oleh pemahaman siswa yang kurang lengkap terhadap isi teks anekdot. Satu-satunya cara untuk mengajarkan materi mengenai teks anekdot adalah melalui ceramah dan debat. ketika mendapatkan pengetahuan tentang konten video karakter.

b. Perencanaan (*Desain*)

Tahap perancangan meliputi persiapan pelajaran, pemilihan media, analisis mata pelajaran, tujuan pembelajaran, dan konten. Tahap penyusunan adalah nama lain dari tahap ini. Tahap ini dilakukan secara metodis. Dengan kata lain, perancangan berhubungan dengan proses, metodologi, identifikasi, produksi, dan penilaian produk jadi. Elemen yang paling penting dari desain atau rencana pengembangan produk sekarang dikenal sebagai komponen produk. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat produk teks anekdot dengan menggunakan film karakter tentang topik tersebut. Video karakter berdasarkan teks anekdot. Contoh konten teks anekdot akan langsung dieksplorasi nantinya dalam video karakter. Tahap perencanaan pembuatan teks anekdot meliputi penyajian dan substansi contoh materi teks anekdot yang relevan, serta tampilan dan audio. Hal ini dilakukan dengan menggunakan berbagai bahan referensi, termasuk buku, jurnal, dan sumber daya online lainnya.

**Gambar 1. Tampilan video teks anekdot.**



c. Mengembangkan (*Development*)

Untuk menciptakan materi pembelajaran teks anekdot yang sesuai dengan persyaratan struktural yang berdampak langsung pada penulisan teks anekdot pada tingkat perkembangan ini, lembar penilaian penulisan teks anekdot digunakan baik sebelum maupun sesudah penggunaan media. Validator akan memvalidasi temuan awal pada tahap ini. Empat orang validator-ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi (guru bahasa Indonesia)-akan menilai produk media pembelajaran video berkarakter untuk mengetahui apakah media tersebut dapat digunakan atau diujicobakan pada tahap implementasi.

Para ahli media memverifikasi tampilan yang digunakan oleh para pengajar bahasa Indonesia, memastikan kualitas konten dan tampilan desain yang dibuat. Kuesioner validasi tersedia untuk para validator di lampiran. Data validasi akan digunakan untuk menghasilkan ide-ide untuk perbaikan sebelum pengujian siswa. Alat untuk validasi produk dikembangkan dengan menggunakan kuesioner skala Likert. Validasi ini merupakan bagian dari evaluasi formatif, salah satu proses evaluasi.

1) Uji Kelayakan

Uji kelayakan diperoleh diperoleh data melalui ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Berikut hasil validasi para ahli:

**Tabel. 2 Hasil Validasi Ahli**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Validator** | **Skor** | **Kriteria** |
| Budiman, S.Pd.I., M.Pd.(Materi) | 95 | Sangat Valid |
| Dr. Faridah, M. Hum.(Bahasa) | 90 | Sangat Valid |
| Prof. Mardianto(Media) | 80 | Sangat Valid |
| **Hasil Akhir** | **95 + 90 + 80 = 265/300 = 88%** | **Sangat Valid** |

Berdasarkan tabel 2. Hasil akhir dari skor yang dipeproleh oleh ketiga validator ahli materi, bahasa dan media sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat simpulkan bahan ajar digital yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media, materi dan bahasa dinyatakan sangat valid untuk diimplementasikan di kelas.

d. *Implementation*(Implementasi)

Implementasi sebagai tahap keempat dari kegiatan penelitian yang meliputi uji coba kelompok besar dan kelompok kecil untuk mengumpulkan informasi mengenai kegunaan dan keefektifan lembar kerja siswa, juga dapat ditunjukkan dengan dokumentasi berupa gambar kegiatan penelitian. Setelah itu, kuesioner dengan alat penilaian media yang telah disiapkan harus diisi oleh guru mata pelajaran dan siswa. Peserta didik dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diminta untuk mengisi mengenai media yang dihasilkan untuk mengisi kuesioner. Untuk melihat penerapannya, peeserta juga melakukan uji coba dikelas. Beberapa kegiatan yang dilakukan telah dilakukan dikelas, Berikut ini adalah rangkuman hasil uji coba :

**Gambar 1. Uji Tes Sebelum Menggunakan Media**



**Gambar 2. Uji Tes Sesudah Menggunakan Media (Diawasi Oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia)**

 

2) Uji Coba dan Uji Kepraktisan

Uji coba mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X menggunakan 22 peserta didik, adapun tanggal pelaksanaannya pada tanggal 28 April sampai 30 April 2025. Pada tahap menghantarkan surat izin pada tanggal 14 April 2025. a) Uji Kepraktisan Uji kepraktisan, data diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan penggunaan lembar kerja peserta didik, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Berikut deskripsi hasil perolehan uji kepraktisan:

**Tabel 3. Hasil Lembar Angket Respon Pendidik**

|  |  |
| --- | --- |
| **Observer** | **Skor** |
| Elisa Safitri, S. Pd. | 34 : 35 x 100 = 97 |

Berdasarkan tabel 3. Skor dari angket yang diperoleh oleh observer sebesar 97 dengan kriteria sangat baik (sesuai). Sehingga dapat disimpulkan angket guru mata Pelajaran bahasa Indonesia puas, artinya pendidik merasa sangat sesuai untuk diimplementasikan di kelas.

**Tabel 4. Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Skor** | **Frekuensi** | **Persentase** | **Kategori** |
| 81 - 100 | 18 | 89% | Sangat Baik |
| 61 - 80 | 4 | 11% | Baik |
| 41 - 60 | - | - | Cukup |
| 21 - 40 | - | - | Kurang |
| 0 – 2- | - | - | Sangat Kurang |
| **Total** | 22 | 100% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas terdapat 22 siswa yang mengisi data angket dengan pernyataan yang diberikan di kolom penilaian merupakan kategori sangat baik sebesar 89% juga baik di persentase 11% yang artinya setiap point dari hal tersebut dinyatakan media yang digunakan sangat baik dan baik.

3) Uji Keefektifan

Uji keefektifan, data diperoleh melalui tes hasil belajar peserta didik. Berikut deskripsi hasil perolehan uji keefektifan:

**Tabel 4. Hasil Lembar Nilai Menulis Teks Anekdot Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Video Anekdot Peserta Didik**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SAMPEL** | **SEBELUM** | **SESUDAH** |
| 22 Peserta Didik | Nilai Rata-rata = 1.481 | Nilai Rata-rata = 2.022 |
| 1.481 : 22 = 67 | 2.022 : 22 = 91 |

Hasil akhir dari skor yang diperoleh oleh peserta didik dengan nilai rata-rata meningkat sebesar 91 dengan kriteria sangat sesuai. Sehingga dapat simpulkan media video karakter terhadap materi teks anekdot yang dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan efektif berdasarkan hasil evaluasi peserta didik dan dinyatakan sangat sesuai untuk diimplementasikan di kelas.

e. Menilai (*Evaluation*)

 Pada tahap evaluasi ini, hanya penilaian formatif yang dilakukan. Hal ini dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah media yang dihasilkan layak, bukan untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut. Pre-test dan post-test harus dimasukkan ke dalam evaluasi sumatif karena keduanya menyoroti seberapa baik siswa menguasai keterampilan yang telah mereka pelajari. Sesuai dengan pendapat (Fitria et al., 2017) bahwa data uji validitas dikumpulkan dari formulir validasi yang diisi oleh para profesional yang dikenal sebagai validator, penelitian pengembangan media video karakter pada materi teks anekdot ini juga dinilai praktis oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Dinyatakan praktis sangat baik berdasarkan respon peserta didik sebesar dengan kriteria sangat praktis dan sebanyak 91 kriteria praktis dan respon guru sebesar 97 dengan kriteria sangat praktis pada MA Muhammadiyah 01 Medan. Sejalan dengan pendapat (Fitria, dkk., 2017) dan (Ernawati, 2017) bahwa data uji kepraktisan dikumpulkan melalui instrumen penelitian berupa kuesioner respons yang diberikan kepada peserta didik. Selanjutnya dinyatakan efektif terhadap sikap peserta didik melalui pengisian angket sikap memperoleh skor 89% dengan kriteria sangat baik dan sebanyak 11% kriteria baik. (Fitria, dkk., 2017) bahwa Informasi uji keefektifan dikumpulkan melalui instrumen penelitian berupa serangkaian tes yang dikerjakan oleh peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran menggunakan media yang telah dibuat.

Berdasarkan temuan penelitian, pembelajaran menulis teks anekdot tampaknya membutuhkan penggunaan sumber belajar yang tepat dan kemampuan guru untuk membimbing siswa. Penggunaan materi pembelajaran yang sesuai, khususnya video sebagai media video karakter, membantu keberhasilan pembelajaran menulis teks anekdot dalam penelitian ini. Hasil belajar siswa, khususnya kemampuan menulis teks anekdot, secara langsung mencerminkan penggunaan konten video karakter. Tabel di bawah ini menunjukkan kemampuan menulis anekdot siswa.

# KESIMPULAN

berdasarkan hasil temuan produksi media video karakter dan pembelajaran pada materi teks anekdot, yang mencakup konten yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan menulis siswa. Tahapan model pengembangan ADDIE dirancang untuk mengetahui kelayakan, kegunaan, dan keefektifan konten video karakter pada materi teks anekdot dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang digunakan di MA Muhammadiyah 01 Medan. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: Informasi tentang kelayakan video karakter berdasarkan standar yang sangat sangat baik dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. agar media video karakter yang peneliti kembangkan dapat digunakan secara keseluruhan.

Data kepraktisan media video karakter berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan lembar kerja peserta didik sebesar 91 dengan kriteria sangat sesuai, angket respon pendidik sebesar 97 dengan kriteria sangat baik dan angket respon peserta didik sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat simpulkan media video karakter yang dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan praktis berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik.

Sehingga dapat disimpulkan, peserta didik tidak hanya di ajarkan melalui metode ceramah karena jika hanya menggunakan metode ceramah tersebut peserta didik hanya mampu mengetahui dasar secara monoton, tanpa pandai dalam mencotohkan langsung praktek menulis, dalam hal ini peniliti ingin meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Jadi, tak hanya mengetahui dasar pengertiannya saja namun peserta didik mampu memahami.

# REFERENSI

Aqib, Z. (2010). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 112-120.

Asmani, V. (2011). *Pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan moder*n (hal. 37-39). Yogyakarta: Penerbit Edukasi.

A’yunia, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 12(1), 98-108.

Ernawati, I. (2017). “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server”. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

Fitria, dkk. (2017). “Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap”. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 4(2), 14–28. <http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669>

Hamzah, Amir. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development. Malang: Literasi Nusantara.

Hambali, M. (2022). Inovasi media pembelajaran dalam pendidikan digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 205-215.

Ibrahim, Andi, dkk. (2018). Metodologi Penelitian. Makassar: Gunadarma Ilmu.

Miarso, Y. (2004). Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

Rohima, A. (2023). Keterampilan menulis dalam pendidikan bahasa: *Teori dan praktik*. *Jurnal Pendidikan Bahasa indonesia*, 18(1), 75-85.

Sahir, Syafrida Hafni. (2021). Metodologi Penelitian. Jogjakarta: KBM Indonesia.

Sugiyono, S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Taufina, A. (2016). Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa indonesia: *Tantangan dan solusi* . *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10 (2),150-160.

Wati, S. (2016). Peran media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(3), 145-155.

Zuhri, A. (2014). Struktur Teks dan Unsur Konteks Anekdot Gus Dur sebagai Alternatif Pemiilihan Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Jurnal Tuturan, 3, 548–566