



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi

Wita Oktavia, Hary Soedarto Harjono

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi
witaoktavia2@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari Penelitian ini untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi di SMP Negeri 22 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan penelitian dan pengembangan ini meliputi: (1) tahap analisis dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi, wawancara dan penyebaran angket; (2) tahap desain dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*; (3) tahap pengembangan dilakukan validasi produk dan revisi produk; (4) tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar; dan (5) tahap evaluasi yang meliputi evaluasi formati dan sumatif. Berdasarkan hasil penelitian multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi efektif untuk digunakan. Hal ini dilihat dari hasil tes menulis teks deskripsi siswa yang terdiri dari *pretest* dengan rata-rata 60,3, *posttest* dengan rata-rata 75, dan capaian hasil belajar dengan rata-rata 14,7.

Kata kunci: Multimedia pembelajaran, *Videoscribe*, teks deskripsi.

Abstract

*The purpose of this research is to develop multimedia learning to write descriptive text in SMP Negeri 22 Kota Jambi. This study uses research and development methods with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The stages of research and development include: (1) analysis conducted curriculum analysis and analysis needs analysis, interviews and questionnaire distribution; (2) the design process is done by making a flowchart and storyboard; (3) the product development and product revision process is carried out; (4) the trial is carried out by small groups and large groups; and (5) Based on the results of multimedia learning research using *Videocribe*, writing descriptive text in class VII H of SMP Negeri 22, Jambi City is effective for use. This is seen from the results of writing a text test consisting of pretest students with an average of 60.3, posttests with an average of 75, and learning outcomes with an average of 14.7.*

Keywords: *Multimedia learning, Videocribe, text description.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum 2013 banyak sekali membahas mengenai teks. Semua jenis teks tersebut bertujuan untuk membuat siswa mampu memahami dan menghasilkan tulisan berdasarkan struktur dan kebahasaan, tidak terkecuali teks deskripsi yang merupakan jenis teks yang pertama kali dipelajari di SMP kelas VII semester I pada kompetensi dasar 3.1, 3.2, 4.1, dan 4.2. Proses tertinggi pembelajaran teks deskripsi adalah siswa belajar mengungkapkan apa yang ia pikirkan ke dalam bentuk tulisan yang dikemas menarik dan mampu dinikmati banyak orang. Menuangkan ide ke dalam tulisan cukup sulit, dimana membutuhkan kemampuan dan kemahiran tingkat tinggi (Permanasari, 2007). Menulis bisa menjadi salah satu tolak ukur intelektual seseorang termasuk dalam pembelajaran teks deskripsi, karena dalam keterampilan berbahasa menulis menjadi bagian tertinggi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan siswa didapatkan kesimpulan bahwa perlu adanya penelitian pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan *Videoscribe*. Penggunaan multimedia dianggap dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menyenangkan bagi peserta didik selama proses pembelajaran (Nurrohmah, F., Fredi, G.P., & Farida. (2018). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran dalam pendidikan. Media merupakan salah satu komponen penting dan berpengaruh untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Ambarsari & Bambang, 2017). Sehingga guru perlu mempertimbangkannya dan memperhatikan penggunaan media dalam menyampaikan materi.

Penelitian pengembangan multimedia menulis teks deskripsi ini juga berdasarkan penelitian terdahulu terkait teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi yang dilakukan oleh Sovia Jesi Olvira berjudul *Kemampuan Mengidentifikasi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 22 Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018*, selanjutnya. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan kemampuan mengidentifikasi teks deskripsi siswa tahun ajaran 2017/2018 tergolong kurang mampu dengan nilai rata-rata 41,8. Selanjutnya oleh Supriadi Sitanggung yang berjudul *Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Siswa Kelas VII A SMP Negeri 22 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2015/2016*. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penulisan paragraf deskriptif berdasarkan kriteria penilaian siswa kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi hanya memperoleh nilai 59%. Berdasarkan tabel kriteria interval 40%-59%, maka disimpulkan bahwa penulisan paragraf deskriptif siswa tahun pelajaran 2015/2016 berkriteria kurang mampu. Selain itu, jika ditinjau dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 22 Kota Jambi yaitu 70. Sehingga nilai 59 tersebut termasuk nilai

yang berkriteria tidak tuntas. Penelitian yang dilakukan Sovia Jesi Olvira dan Supriadi Sitanggang menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada materi teks deskripsi tergolong rendah, baik dalam mengidentifikasi maupun menulis teks deskripsi.

Videoscribe merupakan sebuah aplikasi video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian dipindahkan ke dalam aplikasi tersebut. Pembuatan *Videoscribe* juga dapat dilakukan tanpa adanya layanan internet, hal ini lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Videoscribe* (Pamungkas, 2018). Pengguna hanya perlu mendownload aplikasi dan diinstall pada laptop yang dimiliki, alasan inilah yang membuat peneliti memilih *Videoscribe*. Multimedia menggunakan aplikasi *Videoscribe* termasuk dalam jenis multimedia linear atau *non Interactive* multimedia. Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau pengguna multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan tahapan pengemasan materi yang ditentukan (Sanjaya (2014: 224-227).

Peneliti semakin yakin untuk menggunakan *Videoscribe* untuk karena adanya keberhasilan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Frisciliani Sitompul yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII B Di SMPN 22 Kota Jambi*. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe* dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Skor validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 94,444% dilihat dari mutu teknis dan aspek media. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 84,615% dilihat dari aspek media dan kesesuaian isi materi.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Aryuntini, dkk (2018) meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif studi bahasa Inggris. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua: (1) Siswa kelas VII MTs di Taminiyah Kubu Raya pada tahun akademik 2017/2018 berjumlah 24 orang. (2) Guru Bahasa Inggris yang akan diamati oleh dua pengamat yang merupakan sesama peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis Teks Deskriptif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dan melakukan pretest dan posttest, 25 siswa dari Kelas VII MTs Di Taminiyah. Dari hasil *pretest*, peneliti memperoleh skor rata-rata 55,63, yang berarti bahwa hasil belajar siswa berada

dalam kategori cukup baik, kemudian setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* peneliti melakukan *posttest* pada siswa dengan tujuan mengetahui hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *VideoScribe*. Dari hasil *posttest*, peneliti memperoleh skor rata-rata siswa di 67,88, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Videoscribe* yang dilengkapi dengan gambar, animasi, teks, suara, musik, video serta dilengkapi dengan aplikasi pendukung yaitu *n-track 9* dan aplikasi *Audio Video cutter*. Sehingga produk yang dihasilkan dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis teks deskripsi. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap proses pengembangan yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi, 2) mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi. Teori yang digunakan pada penelitian ini meliputi: 1) penelitian pengembangan, 2) media pembelajaran, 3) multimedia menggunakan *Videoscribe*, 4) pengertian menulis, 5) teks deskripsi. Teori-teori tersebut akan menjadi landasan dasar dalam pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh hasil yang efektif. Peneliti memilih model ADDIE karena kerangka kerjanya yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Kerangka ADDIE dapat difragmentasi sesuai dengan tahapan yang diinginkan oleh peneliti (Rusdi, 2018: 116).

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi yang berjumlah 30 orang, 6 orang siswa mewakili sebagai subjek tahap uji coba kelompok kecil. Peneliti memilih 6 orang siswa karena berdasarkan pengambilan sampel acak

berstrata (*Stratified Random Sampling*) yang merupakan pengambilan sampel berdasarkan tingkatan tertentu (atas, menengah, dan bawah). Sedangkan 24 orang siswa lainnya sebagai subjek uji coba lapangan. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis sebagai berikut:

Menghitung presentase dari masing-masing subjek dengan rumus:

$$\text{Persentase} \frac{\sum X}{\sum MI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah skor

$\sum MI$ = Skor Maksimal Ideal

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

(Tegeh dkk, 2014: 82-83)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 22 Kota Jambi diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia hanya sebatas buku teks dan LKS saja. Analisis tahap ini tidak hanya sebatas observasi saja akan tetapi peneliti juga melakukan wawancara dan penyebaran angket untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu peneliti juga melakukan analisis kurikulum, berdasarkan analisis kurikulum diketahui bahwa SMP Negeri 22 Kota Jambi menggunakan kurikulum 2013, penggunaan kurikulum 2013 ini kurang lebih sudah sekitar 2 tahun. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran khususnya untuk siswa kelas VII SMP.

Peneliti menetapkan materi mengenai menulis teks deskripsi yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* mengingat bahwa materi yang pertama kali dipelajari di SMP khususnya mengenai teks adalah teks deskripsi yang juga tertera pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013. Setelah melakukan analisis kurikulum peneliti melanjutkan dengan melakukan analisis tujuan. Analisis tujuan dilakukan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 22 Kota Jambi yaitu kurikulum 2013.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan produk multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* terdiri menjadi beberapa bagian diantaranya:

a. Tim pengembangan

Tahapan pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi memiliki tim kerja yang mempunyai peran masing-masing, yang terdiri dari: a) peneliti sebagai pembuat produk media pembelajaran, b) pembimbing I Bapak Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M. Pd dan Pembimbing II Bapak Priyanto, S. Pd., M. Pd yang memberikan arahan dan saran dalam proses pengembangan produk, c) ahli media Bapak Drs. Imam Suwardi, M. Pd dan dan ahli materi Bapak Dr. Drs. Herman Budiyo, M. Pd., d) guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi Bapak Rian Bromanggara, S. Pd serta siswa kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi.

b. Bentuk *flowchart* dan *storyboard*

Flowchart yang telah dibuat sebelumnya digunakan sebagai dasar atau acuan pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* kemudian akan dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang juga sebagai gambaran awal media pembelajaran berupa multimedia menggunakan *Videoscribe*. Berdasarkan *Flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada bab III diperoleh beberapa tampilan yaitu: a) tampilan awal, b) kompetensi dasar, c) materi pembelajaran, c) soal latihan, d) penutup.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini validasi terbagi menjadi dua, yaitu validasi media dan validasi materi.

a. Validasi Ahli Media

Angket dari ahli media terdiri dari 18 pertanyaan dengan skor tertinggi dari setiap soal adalah 5 dengan jumlah responden 1 orang yaitu Bapak Drs. Imam Suwardi, M. Pd, maka diperoleh skor maksimum 90. Adapun untuk skor terendah dari setiap soal adalah 1, maka diperoleh skor

minimumnya yaitu 18. Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan skor 83,33% telah memenuhi kriteria “Layak” untuk diujicobakan.

b. Validasi Ahli Materi

Angket dari ahli materi terdiri dari 15 pertanyaan dengan skor tertinggi dari setiap soal adalah 5 dengan jumlah responden 1 orang yaitu Bapak Dr. Drs. Herman Budiyono, M. Pd, maka diperoleh skor maksimum 75. Adapun untuk skor terendah dari setiap soal adalah 1, maka diperoleh skor minimumnya yaitu 15. Berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan skor 78,66% telah memenuhi kriteria “Layak” untuk diujicobakan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum multimedia pembelajaran diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar, multimedia pembelajaran harus diujicobakan terlebih dahulu kepada guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi untuk melihat respon guru terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

a. Hasil Ujicoba Respon Guru

Angket dari respon guru terdiri dari 22 pertanyaan dengan skor tertinggi dari setiap soal adalah 5 dan jumlah responden 1 orang yaitu Bapak Rian Bromanggara, S. Pd maka diperoleh skor maksimum 110. Adapun untuk skor terendah dari setiap soal adalah 1, maka diperoleh skor minimumnya yaitu 22. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan skor 97,27%. dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berkriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

b. Ujicoba Kelompok Kecil

Multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi diujicobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa yang dipilih secara berstrata, yaitu mulai dari peringkat teratas (peringkat 1 dan 2), peringkat pertengahan (peringkat 14 dan 15), dan peringkat yang paling bawah (peringkat 29 dan 30). Angket respon siswa pada ujicoba kelompok kecil berjumlah 22 pertanyaan dengan skor tertinggi dari setiap soal adalah 5 poin, maka diperoleh skor maksimum 660. Adapun untuk skor terendah dari setiap soal adalah 1, maka diperoleh skor minimumnya yaitu 132. Berdasarkan hasil dari penilaian kelompok kecil

dengan skor 93,48% dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Ujicoba Kelompok Besar

Multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi selanjutnya diujicobakan pada kelompok besar yang berjumlah 24 siswa. Angket respon siswa pada ujicoba kelompok besar berjumlah 22 pertanyaan dengan skor tertinggi dari setiap soal adalah 5 poin, maka diperoleh skor maksimum 2.640. Adapun untuk skor terendah dari setiap soal adalah 1, maka diperoleh skor minimumnya yaitu 528 . Berdasarkan hasil dari penilaian kelompok besar dengan skor 97,34% dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan melalui dua tahapan, yaitu: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi dari tim ahli media dan ahli materi menjadi indikator untuk perbaikan media pembelajaran pada materi menulis teks deskripsi. Penilaian guru dan ujicoba media pembelajaran pada kelompok kecil dan kelompok besar, serta tes menulis di kelas VII H bertujuan untuk melihat kelayakan dan kemenarikan serta keefektifan media yang akan dikembangkan. Kedua evaluasi tersebut penting dilakukan untuk mengetahui apakah produk multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* pada materi menulis teks deskripsi ini layak secara keseluruhan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Keefektifan Multimedia Pembelajaran

Penilaian Menulis Teks Deskripsi

Penilaian mengenai menulis teks deskripsi dilakukan sebanyak dua kali yaitu, *pretest* dan *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi. Berikut hasil penilaian menulis teks deskripsi siswa kelas VII H:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* di Kelas VII H

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i> (x_1)	<i>Posttest</i> (x_2)	Capaian Hasil Belajar	d^2
				$x_2 - x_1 = d$	
1.	S1	51	95	44	1936
2.	S2	48	80	32	1024
3.	S3	77	80	3	9
4.	S4	75	75	0	0
5.	S5	48	85	37	1369
6.	S6	48	75	27	729
7.	S7	60	70	10	100
8.	S8	41	47	6	36
9.	S9	77	80	3	9
10.	S10	51	75	24	576
11.	S11	55	62	7	49
12.	S12	59	62	3	9
13.	S13	80	85	5	25
14.	S14	72	80	8	48
15.	S15	44	80	36	1296
16.	S16	64	80	16	256
17.	S17	52	72	20	400
18.	S18	62	75	13	169
19.	S19	44	59	15	225
20.	S20	41	62	21	441
21.	S21	64	75	11	121
22.	S22	72	75	3	9
23.	S23	65	80	15	225
24.	S24	41	56	15	225
25.	S25	70	85	15	225
26.	S26	75	80	5	25
27.	S27	65	85	20	400
28.	S28	67	75	8	48
29.	S29	72	80	8	48
30.	S30	69	80	11	121
	$\sum N$	$\sum x_1$	$\sum x_2$	$\sum d$	$\sum d^2$
	30	1809	2250	441	
	Rata-rata	60,3	75	14,7	10153
JUMLAH SISWA TUNTAS		5	22		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai hasil *Pretest* menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan rata-rata 60,3 dan nilai hasil *Posttest* di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan rata-rata 75. Adapun capaian hasil belajar dengan rata-rata 14,7 hal ini menunjukkan bahwa nilai *Posttest* lebih tinggi dari nilai *Pretest*.

PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil validasi ahli media mendapatkan skor kederhanaan 29, keterpaduan 18, penekanan 4, keseimbangan 8, bentuk 12, warna 4. Jumlah keseluruhan skor adalah 75, presentase keseluruhan 83,33% dengan kriteria “Layak” untuk diujicobakan. Begitu pula dengan validasi ahli materi dengan skor format 16, isi 23, bahasa 20. Jumlah keseluruhan skor 59, persentase keseluruhan 78,66% dengan kriteria “Layak” untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil ujicoba respon guru bahasa Indonesia diperoleh skor media 69, materi 30, bahasa 8 dengan jumlah skor keseluruhan 107, persentase keseluruhan 97,27% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk diujicobakan. Selanjutnya dilakukan ujicoba pada kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa dipilih secara berstrata, dan kelompok besar yang berjumlah 24 siswa. Berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh skor media 418, materi 142, bahasa 57. Jumlah skor keseluruhan 617, persentase keseluruhan 93,5% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Setelah dilakukan ujicoba kelompok kecil, maka selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok besar dengan perolehan skor media 1.751, materi 583, bahasa 236. Jumlah skor keseluruhan 2.570, persentase keseluruhan 97,34% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran yang dikembangkan maka dilakukan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi sebelum menggunakan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi. Berdasarkan data hasil *Pretest* menulis teks deskripsi terdapat 5 siswa yang dikategorikan tuntas dan 25 siswa tidak tuntas, sedangkan *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil *Posttest* terdapat 22 siswa dikategorikan tuntas dan 8 siswa dikategorikan tidak tuntas. Berdasarkan hasil *Pretest* dengan rata-rata 60,3, *Posttest* dengan rata-rata 75, dan capaian hasil belajar dengan rata-rata 14,7 menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi efektif untuk digunakan.

Berbagai hasil positif di atas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Videoscribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil yang baik. Hal ini juga selaras dengan pendapat Sakti (2019) bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Software ini merupakan salah satu

alternatif yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran video yang interaktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan, minat, perhatian, aktivitas, dan imajinasi siswa dalam pembelajaran. Dariyadi. (2018); Hudhana & Sulaeman (2019). Maka, tepatlah jika multimedia pembelajaran berbasis *Videoscribe* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu alternatif guna meningkatkan minat, aktivitas, dan pemahaman siswa selama proses belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi efektif untuk digunakan dilihat dari hasil tes menulis teks deskripsi siswa yang terdiri dari *pretest* dengan rata-rata 60,3, *posttest* dengan rata-rata 75, dan capaian hasil belajar dengan rata-rata 14,7. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan agar dapat mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* dengan cakupan materi yang lebih luas, gambar, animasi, audio, dan video yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pelajaran yang berbeda. Multimedia pembelajaran yang sudah ada dapat digunakan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah khususnya guru bahasa Indonesia kelas VII materi teks deskripsi.

DAFTAR RUJUKAN.

- Ambarsari, D.W., & Bambang, H. (2017). Pengembangan Media *Pop Culture Up* Rumah Adat Jawa Untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Smp Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 1-10.
Doi: <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i2.p1-10>
- Aryuntini, N., Indri A., & Yohanes G.S.Y. (2018). Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3(2), 187-194.
- DARIYADI, M. W. (2018). Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 4(4), 272-282.
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 31-46.
DOI: <https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6839>
- Nurrohmah, F., Fredi, G.P., & Farida. (2018). Development of Sparkol Video Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 233-250.
Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613>

- Pamungkas, A.S., dkk. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135. Doi: <http://dx.doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Permanasari, D. (2017). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 156-162. Doi: <https://doi.org/10.26638/jp.444.2080>
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan (Konsep, prosedur, dan sintesis pengetahuan baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Sakti, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar. *PHYDAGOGIC: Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 1(2), 49-54. Doi: <https://doi.org/10.31605/phy.v1i2.278>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu