

Pengembangan Bahan Ajar “VIPASI” Materi Pesan dan Informasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Suci Fathma Dzi Anti¹, Kukuh Andri Aka², Nursalim³
sucifathmadzianti@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id²,
nursalim@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan peserta didik terhadap materi pesan dan informasi pada teks narasi di kelas IV SDN 1 Macanan. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan LKS sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan video bahan ajar VIPASI (Video Pesan dan Informasi) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan teks narasi siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Macanan yang berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video bahan ajar VIPASI memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, video bahan ajar VIPASI layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pesan dan informasi dalam teks narasi di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: video pembelajaran, bahan ajar, teks narasi, ADDIE, sekolah dasar

Abstract

This study was motivated by the low mastery of fourth-grade elementary school students in understanding messages and information contained in narrative texts. Learning activities were still dominated by textbooks and worksheets, resulting in low student engagement. This study aimed to develop a learning video called VIPASI (Video of Messages and Information) that is valid, practical, and effective in improving students' mastery of narrative texts. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 29 fourth-grade students of SDN 1 Macanan. The research instruments included media validation sheets, material validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as pretests and posttests. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques. The findings indicated that the VIPASI learning video met the validity criteria based on expert assessments, was practical according to teacher and student responses, and was effective in improving students' learning outcomes. Therefore, VIPASI is feasible as a learning medium for Indonesian language learning, particularly in narrative text materials for elementary school students.

Keywords: learning video, teaching material, narrative text, ADDIE, elementary school

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, memirsa, dan menulis sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik kelas IV adalah memahami pesan dan informasi yang terdapat dalam teks narasi, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Kompetensi tersebut penting karena menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, serta menyimpulkan amanat yang terkandung dalam sebuah teks narasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Macanan, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual masih sangat terbatas sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dari 29 siswa hanya 10 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 19 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan.

Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk bahan ajar audiovisual yang mampu mengintegrasikan unsur gambar, suara, teks, dan animasi sehingga dapat menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan video pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman visual dan auditori secara bersamaan sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini dikembangkan video bahan ajar yang diberi nama VIPASI (Video Pesan dan Informasi) yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami materi pesan dan informasi pada teks narasi.

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wiratama et al., 2024). Namun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak mengembangkan video pembelajaran untuk tema umum maupun mata pelajaran lain. Pengembangan video pembelajaran yang secara khusus memfokuskan materi pesan dan informasi dalam teks narasi pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan video bahan ajar VIPASI yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas IV serta capaian pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model tersebut dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dan memberikan

kesempatan melakukan evaluasi pada setiap tahapan pengembangan sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video bahan ajar VIPASI yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pesan dan informasi dalam teks narasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa video bahan ajar VIPASI (Video Pesan dan Informasi) untuk meningkatkan penguasaan teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan sekaligus mengevaluasi produk pembelajaran pada setiap tahap (Puspita et al., 2025).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, dan analisis kebutuhan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami pesan dan informasi pada teks narasi masih rendah. Dari 29 siswa kelas IV SDN 1 Macanan, hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 19 siswa belum mencapai ketuntasan. Selain itu, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan LKS sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap *design* difokuskan pada penyusunan rancangan video pembelajaran yang memuat materi pesan dan informasi dalam teks narasi sesuai capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pengumpulan materi, penyusunan alur penyajian, pembuatan naskah video, serta penyusunan instrumen penelitian. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap *development* dilakukan dengan memproduksi video bahan ajar VIPASI sesuai rancangan yang telah disusun. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek tampilan, isi, bahasa, penyajian, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi sehingga diperoleh produk yang layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada 10 siswa dan uji coba luas kepada siswa kelas IV SDN 1 Macanan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data kepraktisan melalui angket respons guru dan siswa, sedangkan keefektifan produk diukur menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest.

Tahap terakhir adalah *evaluation*, yaitu mengevaluasi keseluruhan proses pengembangan berdasarkan hasil validasi, hasil uji coba, respons pengguna, dan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa video bahan ajar VIPASI memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pesan dan informasi dalam teks narasi.

Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas IV SDN 1 Macanan, Kabupaten Nganjuk. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Data validitas, kepraktisan, dan keefektifan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor penilaian ke dalam kategori kelayakan sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Video Bahan Ajar VIPASI (Video Pesan dan Informasi) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV sekolah dasar memahami materi pesan dan informasi pada teks narasi melalui media pembelajaran berbasis audiovisual yang menarik dan interaktif. Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan analisis kebutuhan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual belum optimal sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil belajar menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus membantu pemahaman konsep. Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan.

Tahap Desain adalah melakukan perancangan video bahan ajar VIPASI. Tahap ini meliputi penyusunan materi, penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan naskah (*storyboard*), pemilihan gambar, animasi, audio, serta evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV dan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sehingga menghasilkan tampilan yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami peserta didik.

Development adalah kegiatan yang menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengembangan desain produk

yang dikembangkan adalah video bahan ajar. Tahap *development* diawali dengan kegiatan pembuatan produk sesuai dengan desain.



Gambar 1.1 Bagian Judul



Gambar 1.2 Pengertian teks



Gambar 1.3 Bagian Contoh Teks Narasi

Dari hasil pengembangan bahan ajar video materi pesan dan informasi teks narasi di atas perlu dilakukan validasi ke ahli materi dan dan ahli media sebelum ke tahap implementasi.

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media, dan ahli. Validasi dilakukan dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang akan divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas jernih dan tidak pecah					√
2.	Elemen pada gambar dan warna seimbang				√	
3.	Teks mudah dibaca					√
4.	Penggunaan warna konsisten				√	
5.	Narasi sesuai dengan visual				√	
6.	Intonasi dan kecepatan sesuai					√
7.	Musik atau efek suara sesuai				√	

8.	Menggunakan font yang mudah dibaca					
9.	Isi sesuai tujuan pembelajaran				√	
10.	Alur penyajian sistematis					√
11.	Contoh sesuai teks narasi legenda cerita rakyat				√	
12.	Durasi bahan ajar video sesuai					√
13.	Jenis bahan ajar video mudah dibuka				√	
14.	Pesan pembelajaran mudah difahami				√	
15.	Konsistensi tujuan-materi-evaluasi				√	
Skor Total		66				
Skor Maksimal		75				
Presentase Skor		88%				

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh hasil 88%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat baik digunakan pada proses pembelajaran.

Tabel 2. Validasi ahli materi

No	Aspek yang akan divalidasikan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.				√	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					√
3.	Bahasa yang digunakan mudah difahami.					√
4.	Materi yang disajikan dapat memotivasi belajar siswa					√
5.	Materi mudah dipahami				√	

6.	Keruntunan dalam penyajian materi				√	
7.	Bahasa kosakata mudah dipahami				√	
8.	Materi dilengkapi gambar yang menarik				√	
9.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan				√	
10.	Penyajian materi dapat membuat siswa menyimak dengan baik					√
Skor Total		44				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		88%				

Setelah dilakukan validasi ahli materi hasil yang diperoleh kevalidan produk 88% sehingga materi video bahan ajar dinyatakan valid dan layak diterapkan pada proses pembelajaran.

Setelah proses validasi dilakukan oleh para validator, maka selanjutnya dilakukan tahap implementasi merupakan tahap mengimplementasikan bahan ajar yang dikembangkan dengan melibatkan peserta didik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Video bahan ajar diuji cobakan secara terbatas dan luas pada siswa kelas IV SDN 1 Macanan. Uji coba terbatas melibatkan 10 siswa serta untuk uji coba luas melibatkan 19 siswa. Dalam uji coba tersebut, siswa mendapatkan perlakuan yang sama yaitu menggunakan video bahan ajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi (post-test) berbentuk pilihan ganda 10 butir. Kemudian, skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus ketuntasan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Uji Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Soal Evaluasi	Keterangan
1	FYLF	86,66	Tuntas
2	MR	9,33	Tuntas
3	RAK	86,66	Tuntas
4	ANR	93,33	Tuntas
5	LU	80	Tuntas
6	MFT	93,33	Tuntas
7	FB	66,66	Tidak Tuntas
8	AQ	93,33	Tuntas
9	DA	80	Tuntas
Jumlah		9 Tuntas	
Rata-rata		90%	
Kategori		Sangat Efektif	

Berdasarkan hasil post-test pada uji coba terbatas dari 10 siswa, 9 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Presentase keefektifan 90 % yang memenuhi standar ketuntasan klasikal dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, video bahan ajar sangat efektif diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat digunakan pada uji coba luas.

Tabel 4. Hasil ketuntasan Belajar Siswa Uji Luas

No	Nama Siswa	Nilai Soal Evaluasi	Keterangan
1	SFM	93,33	Tuntas
2	MZS	100	Tuntas
3	MYSN	93,33	Tuntas
4	KS	100	Tuntas
5	ABM	93,33	Tuntas
6	AGR	86,66	Tuntas
7	FH	66,66	Tidak Tuntas

8	MZS	100	Tuntas
9	MYH	80	Tuntas
10	LV	80	Tuntas
11	NS	75,55	Tuntas
12	PSR	75,55	Tuntas
13	ND	80	Tuntas
14	PPT	86,66	Tuntas
15	KNZ	86,66	Tuntas
16	JN	86,66	Tuntas
17	SM	93,33	Tuntas
18	ANR	93,33	Tuntas
19	SF	93,33	Tuntas
Jumlah		18 Tuntas	
Rata-rata		94,73%	
Kategori		Sangat Efektif	

Berdasarkan hasil ketuntasan dari 19 siswa, 18 siswa tuntas dengan perolehan skor presentase 94,73% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKTP. Tahap evaluasi merupakan proses menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan”. Tahap evaluasi dilakukan di setiap tahapan pengembangan bahan ajar video materi pesan dan informasi kelas IV.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan video bahan ajar VIPASI (Video Pesan dan Informasi) pada materi pesan dan informasi dalam teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video bahan ajar VIPASI memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat kevalidan diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 90%, serta respon siswa pada uji coba luas sebesar 94,73%, yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video bahan ajar VIPASI layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pesan dan informasi pada teks narasi.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel dalam Jurnal atau Majalah:

- Ambarsari, R. Y., Santoso, A. B., Asfuri, N. B., & Nurjihat, I. (2023). Analisis kemampuan menulis teks narasi kelas III SD Negeri Ngarum 3 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 50-59.
- Cahyani, A., Dewi, N. K., & Setiawan, H. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa Tulis Pada Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 13 Manggelewa Kabupaten Dompu. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 41-49.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109-115
- Puspita, F. D., Afandi, Z., & Wiratama, N. S. (2025, July). Media Pembelajaran Katalog Digital Museum Airlangga Menggunakan Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik X SMAN 1 MOJO. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1691-1702).
- Wiratama, N. S., Budiono, H. ., Budianto, A. ., Afandi, Z., Widiatmoko, S., Yatmin, ... Rahmadhani, S. . (2024). The Symbolism of Love in the Story of Panji Asmarabangun and Galuh Candrakirana as a Cultural Identity of Kediri: A Textual Study and Interpretation. *International Journal of Contemporary Sciences (IJCS)*, 2(2), 207–214. <https://doi.org/10.55927/ijcs.v2i2.12957>



Buku:

Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.