



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KESEHATAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DI SMP

Asrianti¹, Ade Nurul Izzati²

1,2. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tadulako,
Indonesia

Email: asriantid3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis literasi kesehatan pada materi Bahasa Indonesia. Pengembangan bahan ajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar secara daring. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa dapat mendapatkan pemahaman mengenai literasi kesehatan yang diintegrasikan Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model APPED. Tahap-tahap penelitian yakni (1) analisis dan penelitian awal, (2) perancangan, (3) produksi, (4) evaluasi, dan (5) desiminasi. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dikemas dalam bentuk video animasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan menggunakan dua variabel, yaitu (1) variabel penyusunan multimedia interaktif dan (2) variabel kesesuaian multimedia interaktif. Data yang diperoleh dikumpulkan kemudian dianalisis. Sedangkan hasil validasi pendapatan persentase *alpha testing* sebesar 92,5% oleh ahli materi, 92,5% oleh ahli instruksional, dan 87,8% oleh ahli media. Maka, menurut ketiga ahli tersebut dinyatakan valid dan tergolong pada kriteria penilaian "Sangat Baik". Hasil pengujian *beta testing* untuk nilai *pre-test* rata-ratanya sejumlah 68 kemudian meningkat menjadi 90 di atas KKM untuk penilaian *post-test*. Sehingga telah dikategorikan "Tuntas" serta disimpulkan bahwasannya produk Multimedia Interaktif Berbasis Kesehatan lebih baik dan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kata kunci: cerita fantasi; literasi kesehatan; bahasa Indonesia.

Abstract

This research is expected to develop interactive multimedia teaching materials based on health

Diserahkan: 29 November 2021 Disetujui: 3 Desember 2021. Dipublikasikan: 3 Desember 2021

Kutipan: "

literacy in Indonesian language materials. The development of these teaching materials is expected to increase students' interest and creativity in online learning. In addition, in the learning process students can gain an understanding of health literacy which is integrated into Indonesian. This research is a development research. The research method used is R&D (Research and Development) using the APPEL model. The research stages are (1) initial analysis and research, (2) design, (3) production, (4) evaluation, and (5) dissemination. This research is focused on the development of Indonesian language learning media packaged in the form of animated videos. This study uses descriptive data analysis by using two variables, namely (1) interactive multimedia preparation variable and (2) interactive multimedia suitability variable. The data obtained were collected and then analyzed. While the results of the income validation of the percentage of alpha testing were 92.5% by material experts, 92.5% by instructional experts, and 87.8% by media experts. So, according to the three experts, they were declared valid and included in the "Very Good" assessment criteria. Beta testing results for the average pre-test score of 68 then increased to 90 above the KKM for post-test assessment. So that it has been categorized as "Completed" and it is concluded that Health-Based Interactive Multimedia products are better and suitable for use in teaching and learning activities in the classroom.

Keywords: *fantasy stories; health literacy Indonesian.*

I. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah menciptakan krisis kesehatan yang berkembang sangat cepat dengan implikasi drastis sepanjang tahun 2020 (Gómez-Salgado dkk., 2020). Salah satu sektor yang sangat berdampak yakni pada bidang pendidikan (Muthuprasad dkk., 2021). Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB mengumumkan bahwa 195 negara telah melaksanakan penutupan sekolah nasional, mempengaruhi hampir 91,3 persen dari populasi siswa, atau 1,598.099.000 pelajar yang terpengaruh. (UNESCO, 2020). Menanggapi hal tersebut, Indonesia mengeluarkan kebijakan terkait kedaruratan kedaruratan COVID-19 yang tertuang dalam Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganannya di lingkungan Kemendikbud serta Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan perubahan sistem pembelajaran yang tidak perlu menyelesaikan semua materi dalam kurikulum. Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara beberapa guru menganggapi perubahan kurikulum sebatas penyelesaian materi tanpa mengaitkan isu atau persoalan yang dapat memberikan wawasan yang relevan dengan kondisi saat ini, yakni berupa keterampilan hidup, kesehatan, dan empati. Kebijakan sistem pendidikan mengubah dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh menghadirkan metode belajar daring. Perubahan metode pembelajaran yang begitu cepat berdampak pada kebiasaan belajar siswa. Siswa telah terbiasa dengan metode pengajaran konvensional tatap muka dan tidak merasa mudah untuk beradaptasi dengan

pembelajaran daring. Perubahan metode pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi kebiasaan belajar siswa selama pembelajaran daring dikhawatirkan akan mempengaruhi motivasi siswa (Zimmerman, 2000). Kebijakan pemerintah terkait pembelajaran daring yang memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Perubahan metode pembelajaran dapat didukung keberhasilannya dengan mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar yang tepat dan menarik dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar (Qandil & Abdel-Halim, 2020). Pengembangan pembelajaran melalui variasi media mengajar dapat dilakukan sebagai upaya membuat pembelajaran menarik sehingga hasil belajar semakin membaik. Bahan ajar yang diperlukan saat ini adalah pengembangan materi yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Pembelajaran daring sangat tidak memungkinkan berbasis teks tetapi diperlukan bahan ajar yang mendukung situasi saat ini, yakni dalam berupa *e-learning*. (Hasan & Bao, 2020). Adanya dukungan teknologi pendidikan sangat diperlukan saat ini sebagai upaya dalam memfasilitasi siswa belajar secara aktif yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan untuk hidup. (Tuma, 2021)

Pembelajaran daring yang dirancang dan diterapkan dengan benar dapat membuat siswa termotivasi aktif belajar sehingga siswa belajar tidak hanya sebatas pengetahuan tetapi dapat memahami pembelajaran sebagai ilmu untuk hidup. Rancangan materi yang dibuat perlu ditambahkan pesan-pesan edukatif untuk menjawab permasalahan masa kini, termasuk mengenai wabah pandemi COVID-19. Pemahaman dalam mencegah dan menghindari penularan COVID-19 merupakan salah satu kemampuan literasi kesehatan yang baik. Pembelajaran saat ini sangat diperlukan pemahaman tentang pentingnya kesehatan yang dimulai dari diri sendiri, lingkungan dan sampai dengan orang lain. Lebih dari itu, literasi kesehatan akan upaya menafsirkan dan merespon dari informasi kesehatan yang diberi. Pengetahuan tentang pencegahan dan pengendalian COVID-19 perlu dimasukkan sebagai sebagai upaya pencegahan informasi *hoax* yang beredar di media sosial mengenai COVID-19 (Coeckelbergh, 2020).

Saat ini informasi *hoax* beradar dari segala lini mengenai kesehatan. Semua orang kewalahan menyerap informasi. Dalam banyak kasus, efek kecemasan dapat terjadi dan membuat tubuh menjadi makin rentan sehingga diperlukan sebuah penguatan literasi, khususnya literasi kesehatan. Literasi kesehatan penting untuk dikuasai sebagai upaya memberikan pemahaman untuk memilah dan menentukan mana informasi kesehatan yang seharusnya diterima dan dijadikan pedoman dalam berperilaku sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat memberikan pengetahuan mengenai literasi kesehatan yang diintegrasikan pada teks pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Model APPED mempunyai beberapa langkah yang mengacu dalam penelitian jenis R&D dan telah disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Model APPED

Langkah pertama yang dikerjakan adalah melakukan analisis dan penelitian awal dengan aktivitas kebutuhan mencakup gambaran umum karakteristik peserta didik yang ditunjukkan dalam proses belajar, fasilitas teknologi yang berbasis teks, analisis cakupan materi, capaian pembelajaran, dan tugas yang diberikan. Kemudian dianalisis pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif di kelas VII SMP Labschool Untad Palu.

Kedua, dengan cara melakukan sebuah perancangan intruksional meliputi luaran atau *outline* dari materi yang akan dirangkum dalam tabel garis besar isi multimedia beserta diagram alirnya. Lalu akan diteruskan dengan pembuatan rancangan *screen design* sekaligus *storyboard*.

Tahapan produksi yang ketiga dilakukan pembuatan produk mulai dari sebuah

prototype awal hingga mendapatkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif yang telah siap untuk divalidasi. Pada proses pembuatannya memerlukan beberapa sentuhan *creating-editing tool* dan *authoring tool*.

Tahap keempat setelah produksi dengan melaksanakan sebuah evaluasi yang bersifat formatif berupa evaluasi *ongoing* untuk pengembang sendiri terdiri dari tiga aspek, *alpha testing* untuk para ahli memiliki tiga kriteria tertentu, dan *beta testing* untuk responden dengan tiga kelompok peserta didik. Untuk langkah terakhir adalah diseminasi yang berarti pengembang akan melakukan sosialisasi produk kepada guru bahasa Indonesia di SMP Labschool Untad Palu

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kesehatan meliputi implementasi *prototype*, *ongoing evaluation*, *alpha testing*, dan *beta testing*.

1.1. Implementasi *Prototype*

Hasil implementasi *prototype* video yang telah selesai dibuat terdapat pada Tabel 1. Ada dua belas macam *scene* yang dimulai dari halaman awal atau *introduction* hingga halaman terakhir.

Tabel 1. Implementasi *Prototype*

<i>Scene</i>	Visual
Intro merupakan <i>scene</i> awal dari multimedia <i>pembelajaran</i> interaktif yang menampilkan sebuah animasi dari cerita fantasi.	
<i>Orientasi</i> menampilkan struktur pengenalan tokoh, latar dan watak.	

Komplikasi menampilkan struktur hubungan sebab akibat hingga mencapai konflik



Komplikasi menampilkan struktur klimaks dari cerita



Resolusi berisi penyelesaian masalah dan peleraian



1.2. Ongoing Evaluation

Hasil dari *ongoing evaluation* pada table 2. Beberapa komponen penilaian aspek fungsi, aspek isi, aspek tampilan dinyatakan valid oleh pengembang.

Tabel 2. Ongoing Evaluation

Aspek Fungsi	Status
Button yang ada berfungsi dengan baik	Valid
Tidak ditemukan <i>error</i> pada media	Valid
Media tidak macet ketika dijalankan	Valid
Aspek Isi	Status
Konsep dan materi tidak salah	Valid
Ejaan dan tata tulis sudah baik	Valid
Materi tidak membuat <i>user</i> bingung	Valid
Aspek Tampilan	Status
Jenis huruf yang dipilih sesuai	Valid
Ukuran huruf sudah tepat	Valid
Warna yang digunakan tidak berlebihan	Valid
Tata letak terlihat serasi	Valid

1.3. Alpha Testing

Hasil penilaian validasi dilakukan oleh tenaga pendidik SMP Labschool Untad Palu sebagai ahli materi. Selain itu, hasil validasi juga dilakukan oleh Bapak Dr.

Gazali, M.Pd sebagai ahli instruksional dan untuk penilaian validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Rizka Ardiasyah, S.Kom., M.Kom.

Hasil keseluruhan persentase dari evaluasi *alpha testing* terdapat pada Tabel 3. Kriteria penilaian yang dihasilkan oleh ketiga ahli tersebut menyatakan “Sangat Baik” atau berstatus valid.

Tabel 3. Alpha Testing

Validator	Persentase	Satus
Ahli Materi	92,5%	Valid
Ahli Instruksional	92,5%	Valid
Ahli Media	87,8%	Valid

1.4. Beta Testing

Hasil *pre-test* dan *post-test* dari *beta testing* responden terdapat pada Tabel 4. Terdapat enam peserta didik yang dijadikan responden dikarenakan setiap dua anak akan mewakili satu kelompok potensial, sedang, dan juga rendah. Adapun nilai KKM yang dijadikan landasan penilaian sebesar 80. Jika responden yang mendapatkan penilaian skor lebih besar sama dengan 80, maka dianggap “Tuntas”.

Tabel 4. Beta Testing

Responden	Pre-test	KKM	Post-test
Andi Saputri	60		90
Ayu Charista	65		80
Budi Anggara	70	80	90
Muh. Adnan	70		90
Nadhifah Aulia	80		95
Khalista Putri	60		90

1.5. Desiminasi

Hasil diseminasi diperoleh dengan cara mengadakan sosialisasi produk melalui perkumpulan guru serumpun yang mengampu mata pelajaran Bahasa

Indonesia. Hal yang disosialisasikan adalah manfaat dari pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat memberikan pemahaman literasi Kesehatan melalui teks cerita fantasi di kelas VII. Hal ini dibuktikan dengan kelengkapan tujuan dan indikator pembelajaran cerita fantasi dalam video pembelajaran tersebut.

Dengan demikian, hasil diseminasi yang dilakukan dapat diterima oleh masyarakat luas serta terbukti bahwa produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Literasi Kesehatan lebih baik dan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di SMP Labschool Untad Palu.

IV. SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis literasi Kesehatan dapat dikembangkan dengan sangat baik dan memenuhi kebutuhan bahan ajar yang memenuhi tahapan pengembangan yang dimulai dengan penelitian awal, perancangan, produksi, evaluasi serta diseminasi. Selain itu berdasarkan hasil penilaian *post-test* responden juga mengalami sebuah peningkatan dari hasil penilaian *pre-test* sebelumnya dengan kategori “Tuntas” di atas KKM. Dengan demikian produk multimedia interaktif berbasis literasi kesehatan yang sudah dikembangkan layak untuk digunakan oleh tenaga pendidik dan bisa diterapkan pada peserta didik kelas VII di SMP Labschool Untad Palu.

Tingginya beberapa komponen biaya personal yang dikeluarkan oleh orang tua bagi siswa jenjang SD, perlu mendapatkan perhatian serius dari Pemerintah Daerah Kabupaten Donggala. Pemerintah Daerah dapat memprogramkan bantuan biaya transportasi dengan menyediakan fasilitas BUS sekolah, bantuan biaya seragam sekolah serta bantuan biaya uang jajan/saku dengan program BSM atau mengalokasikan BOS Daerah.

V. DAFTAR PUSTAKA

Cahyani, Ine, M. Givi Efgivia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di Kelas IX SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No.1.

Coeckelbergh, M. 2020. The Postdigital in Pandemic Times: A Comment on the Covid-19 Crisis and its Political Epistemologies. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 547–550. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00119-2>.

- Gómez-Salgado, J., Andrés-Villas, M., Domínguez-Salas, S., Díaz-Milanés, D., and Ruiz-Frutos, C. 2020. Related Health Factors of Psychological Distress During the COVID-19 Pandemic in Spain. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 3947. <https://doi.org/10.3390/ijerph17113947>.
- Hasan, N., & Bao, Y. 2020. Impact of “e-Learning crack-up” Perception on Psychological Distress Among College Students During COVID-19 pandemic: A Mediating Role Of “Fear of Academic Year Loss.” *Children and Youth Services Review*, 118, 105355. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105355>
- Muthuprasad, T., Aiswarya, S., Aditya, K. S., & Jha, G. K. 2021. Students’ Perception and Preference for Online Education in India During COVID -19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>.
- Tuma, F. 2021. The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, 62, 231-235. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>.
- UNESCO. 2020. COVID-19 Educational Disruption and Response. <https://en.unesco.org/themes/educationemergencies/coronavirus-school-closures>.
- Zimmerman, B. J. 2000. Self-Efficacy: An Essential Motive to Learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 82–91. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1016>.
- Qandil, A. M., & Abdel-Halim, H. 2020. Distance e-Learning is Closer Than Everybody Thought: A Pharmacy Education Perspective. *Health Professions Education*, 6(3), 301- 303. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2020.05.004>.