



Validitas Pengembangan Media Multimodal untuk Pembelajaran Puisi dalam Era Digital di Sekolah Menengah Pertama

Sari Rahmatin^{*1}, Elmustian², Zulfahfizh³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: sari.rahmatin1666@student.unri.ac.id, elmustian@lecturer.unri.ac.id, zulfahfizh@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-02 Keywords: <i>Validity;</i> <i>Instructional Media;</i> <i>Digital;</i> <i>Multimodals.</i>	This research aims to describe the validity of multimodal learning media for teaching poetry in the digital era at the junior high school level. The research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. The validity of the media is evaluated based on four aspects: content, language, media, and assessment items. After development, the multimodal media for poetry instruction was validated by three experts and one practitioner, each specializing in content, media, language, and assessment, using a validation sheet as the research instrument. Data analysis revealed that the multimodal media for teaching poetry in the digital era at junior high schools is valid for use, with an average validation score of 90%, categorized as highly valid.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-02 Kata kunci: <i>Validitas;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Digital;</i> <i>Multimodal.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan validitas media pembelajaran multimodal dalam pengajaran puisi di era digital untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>R&D</i>) dengan pendekatan model <i>ADDIE</i> . Validitas media dievaluasi berdasarkan empat aspek, yaitu materi, bahasa, media, dan soal. Setelah pengembangan, media multimodal yang dirancang untuk pembelajaran puisi tersebut divalidasi oleh tiga ahli dan satu praktisi di bidang materi, media, bahasa, dan soal, dengan menggunakan instrumen lembar validasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa media multimodal untuk pembelajaran puisi dalam era digital di Sekolah Menengah Pertama ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata validasi sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori penilaian yang sangat valid.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses pelaksanaan kurikulum di lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan. Tujuan ini tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan perilaku dalam aspek intelektual, moral, dan sosial. Melalui pembelajaran, siswa diajarkan untuk berpikir kritis, memahami nilai-nilai etika, dan berinteraksi dengan masyarakat di sekitarnya. Selain itu, pembelajaran juga berperan penting dalam membentuk karakter siswa, agar mereka dapat hidup mandiri dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Dengan pendidikan yang baik, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup, beradaptasi dengan perubahan, serta menjalani hubungan sosial yang sehat. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk individu yang utuh dan berdaya saing dalam kehidupan sosial (Nurfadhillah, 2021).

Puisi merupakan ekspresi pengalaman batin (jiwa) penyair mengenai kehidupan manusia,

alam, dan Tuhan melalui media bahasa yang estetik yang secara padu dan utuh dipadatkan kata-katanya, dalam bentuk teks yang dinamakan puisi (Rahman, 2004). Salah satu karakteristik utama puisi adalah penggunaan bahasa yang lebih padat dan simbolis. Puisi seringkali memanfaatkan imaji, metafora, dan permainan kata untuk menyampaikan makna yang mendalam dan kompleks. Penggunaan bahasa yang kreatif memberikan kebebasan kepada penyair untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, atau pengalaman dengan cara yang unik dan menggugah emosi. Selain itu, ritme menjadi aspek penting dalam puisi. Beberapa puisi memiliki pola dan ritme yang teratur. Pilihan pola ritme dapat memberikan irama dan suara khas yang memperkuat pesan yang disampaikan oleh penyair. Puisi juga dapat dibedakan oleh strukturnya.

Penggunaan media multimodal dalam pembelajaran puisi memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi puisi di kalangan siswa. Media multimodal memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan

video untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. Media multimodal menyediakan dimensi visual yang dapat meningkatkan pemahaman puisi. Puisi seringkali penuh dengan imaji dan metafora, dan elemen visual seperti gambar atau ilustrasi dapat membantu siswa memvisualisasikan makna puisi dengan lebih baik. Media ini membantu untuk memahami aspek imajinatif dan unsur intrinsik maupun ekstrinsik dari puisi, yang mungkin sulit dipahami hanya melalui teks tulisan. Melalui visualisasi, siswa dapat lebih dekat dengan nuansa puisi, dengan demikian meningkatkan pemahaman terhadap makna yang tersembunyi. Selain itu, dimensi suara dalam media multimodal dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. (Rohmadi et al., 2019).

Pada penelitian Faisal dkk penggunaan model ADDIE sebagai dasar untuk merancang sistem pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran menulis puisi berbasis Android dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media ini terletak pada kemampuannya untuk mengakomodasi kegiatan pembelajaran melalui fitur-fitur inovatif dan menarik yang terintegrasi dalam platform tersebut. Fitur-fitur inovatif tersebut mencakup tiga opsi untuk menghasilkan ide, yaitu melalui gambar, video, dan berita. Selain itu, terdapat fitur kolom untuk menulis puisi dan fitur penyimpanan, sehingga karya puisi siswa dapat disimpan dan ditindaklanjuti setelah proses pembelajaran (Faisal et al., 2020).

Metode yang diterapkan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur, yang melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal dan artikel. Pemanfaatan media pembelajaran digital dianggap efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, yang melibatkan partisipasi aktif dari guru dan siswa. Dengan memilih dan menguasai media digital yang sesuai, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengatasi kebosanan dalam kelas. Terdapat beragam jenis media digital yang dapat digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik. Mengingat siswa saat ini adalah generasi yang terbiasa dengan teknologi digital, penyajian materi pembelajaran yang menarik dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas di era digital ini (Kuntari, 2023).

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah inisiatif pendidikan yang diperkenalkan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan

fleksibilitas dan relevansi pendidikan dengan kebutuhan siswa di era digital. Salah satu aspek utama dari Kurikulum Merdeka adalah memberikan keleluasaan bagi sekolah dalam merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lokal, termasuk penggunaan teknologi dan media multimodal dalam pembelajaran. Dalam konteks judul tersebut, SMP Negeri 6 Mandau dapat memanfaatkan fleksibilitas yang diberikan oleh Kurikulum Merdeka untuk mengintegrasikan media multimodal dalam pembelajaran puisi sesuai dengan karakteristik siswa dan infrastruktur yang tersedia. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, judul tersebut dapat dihubungkan dengan upaya memanfaatkan media multimodal, seperti video, audio, dan aspek interaktif lainnya, untuk memberikan pengalaman pembelajaran puisi yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa di era digital. Penggunaan media multimodal dalam pembelajaran puisi juga dapat membantu siswa untuk merespon puisi dengan cara yang lebih dekat dengan pengalaman mereka dalam menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan siswa.

Pengembangan media multimodal dalam pembelajaran puisi di SMP Negeri 6 Mandau dipilih sebagai topik penelitian berdasarkan hasil wawancara terhadap guru. Berdasarkan wawancara tersebut, banyak siswa mengalami kesulitan dalam beberapa aspek kritis pembelajaran puisi. Pertama-tama, mereka seringkali kesulitan dalam menentukan tema puisi. Puisi seringkali mengandung makna yang mendalam dan tersembunyi, membuat siswa sulit untuk mengidentifikasi tema yang mendasari karya sastra tersebut. Selain itu, siswa juga seringkali menghadapi tantangan dalam memahami struktur puisi secara menyeluruh. Gaya bahasa seperti metafora, personifikasi, atau rima mungkin terasa rumit bagi mereka yang belum terbiasa dengan sastra. Tidak hanya itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengapresiasi nilai seni yang terkandung dalam puisi. Puisi bukan hanya sekadar rangkaian kata, tetapi juga sebuah karya seni yang mengandung keindahan bahasa dan kekayaan imaji. Namun, siswa mungkin belum mampu memahami dan menilai aspek-aspek estetika ini dengan sepenuhnya. Selain itu, melihat karakteristik era digital saat ini, siswa cenderung lebih terbiasa

dengan penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media multimodal dapat menjadi alternatif yang menarik. Media seperti video animasi, audio narasi, gambar, dan teks interaktif dapat digunakan untuk dapat mengilustrasikan dan menjelaskan elemen-elemen puisi secara lebih jelas dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan media multimodal dalam pembelajaran puisi di SMP Negeri 6 Mandau diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam menentukan tema dan struktur puisi, serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap karya sastra tersebut secara keseluruhan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk dapat meneliti, merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk yang dihasilkan. Sukmadinata (2007) mengatakan R&D adalah susunan tahapan-tahapan dalam mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya, dan pengembangan yang dilakukan harus dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ADDIE ini merupakan model yang relevan dan efektif untuk digunakan. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan juga *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahapan *Development* (pengembangan) saja.

Penelitian ini menghasilkan produk media. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk dapat meneliti, merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk yang dihasilkan. Sukmadinata (2007) mengatakan R&D adalah susunan tahapan-tahapan dalam mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya, dan pengembangan yang dilakukan harus dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ADDIE ini merupakan model yang relevan dan efektif untuk digunakan.

Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan juga *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahapan *Development* (pengembangan) saja.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran multimodal untuk pembelajarannya puisi dalam era digital di sekolah menengah pertama yang kemudian akan dilakukan validasi dengan 4 aspek yaitu materi, bahasa, media dan soal. Hasil data yang didapat berupa persentase kemudian dengan metode deskriptif kuantitatif dianalisis dengan membandingkan skor hasil data dari semua validator dengan skor kriteria. Penilaian validasi menggunakan perhitungan skala *likert* pada table 1 berikut ini:

Tabel 1. Kategori Validasi Para Ahli

No	Tingkat	Kategori Penilaian	Deskripsi
1	0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Revisi
2	20,1% - 40%	Kurang Valid	Revisi
3	40,1% - 60%	Cukup Valid	Revisi
4	60,1% - 80%	Valid	Revisi Sebagian
5	80,1% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Riduan dan Sunarto, 2012)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan dari analisis kebutuhan media pembelajaran sebelum dikembangkan. Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA dilakukan dengan penyebaran angket analisis kebutuhan yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Materi

Pernyataan	Rata-rata	Persentase
P1	4.48	89.63
P2	4.48	89.76
P3	4.48	89.76
P4	4.61	92.22
P5	4.22	84.44
P6	4.70	94.07
Rata-rata	4.49	89.80%
Kategori	Sangat Valid	

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Metode

Penyataan	Rata-rata	Persentase
P7	4.43	88.52
P8	4.59	91.85
P9	4.17	83.33
P10	4.37	87.41
Rata-rata	4.39	87.80%
Kriteria	Sangat Butuh	

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Evaluasi

Penyataan	Rata-rata	Persentase
P11	4.48	89.63
P12	4.33	86.67
P13	4.33	87.04
P14	4.63	92.59
Rata-rata	4.43	89%
Kriteria	Sangat Butuh	

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan masalah dari tahap analisis, tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan. Peneliti akan membuat produk yang sesuai kebutuhan yaitu berupa media pembelajaran multimodal. Dalam penyusunan pengembangan media pembelajaran multimodal disusun menjadi tiga bagian yaitu:

a) Tampilan Awal

Berisi judul pembelajaran, kelas dan semester target peserta didik yang ditulis tebal, berwarna putih dan menampilkan tombol *start*.

b) Pentunjuk penggunaan

Berisi tata cara penggunaan media mulai dari fungsi tombol navigasi, hingga tata cara penggunaan media. simbol *start* untuk memulai, simbol panah kanan untuk kehalaman selanjutnya, tombol panah kiri untuk ke halaman sebelumnya, simbol *home* untuk ke halaman utama dan simbol X untuk keluar. Tampilan Menu Berisi pilihan akses media multimodal mulai dari informasi, pendahuluan, materi, dan tes uraian.

c) Informasi

Berisi profil pengembang, capaian pembelajaran dan kompetensi awal, tujuan dan daftar Pustaka.

d) Pendahuluan

Berisi sapaan kepada siswa, ajakan berdoa, ajakan menyanyikan lagu wajib nasional.

e) Isi Materi

Materi yang ditampilkan berupa teks bacaan berupa materi puisi, video pembelajaran tentang sejarah puisi, audio tentang Langkah mudah menulis puisi berupa nyanyian, gambar sebagai inspirasi penulisan tema puisi.

f) Latihan

Berisi latihan menjawab 20 soal melalui tautan atau *link*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

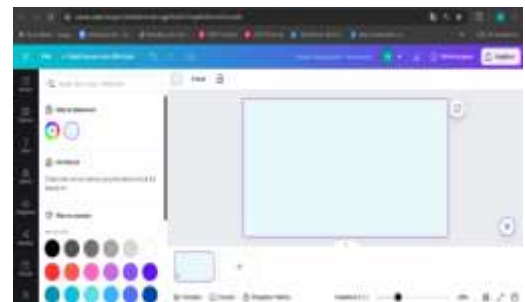
a) Pembuatan Media Multimodal untuk Pembelajaran Puisi dalam Era Digital

Proses pembuatan media melibatkan pengintegrasian teks puisi, narasi audio, serta visual yang relevan. Media ini disusun menggunakan platform yang mudah diakses oleh siswa yaitu Canva. Berikut Tahap Pengembangan media multimodal:



Gambar 1. Tampilan Canva

Buka canva.com dan login. Ditampilkan awal canva pilih ukuran presentasi (16:9)



Gambar 2. Tampilan Pilihan Background

Pilih beberapa ilustrasi di menu Elemen dengan keyword "Anak SMP" dan desain lembar kerjamu semenarik mungkin.



Gambar 1. Tambahan Slide

- b) Tambahkan beberapa lembar slide sesuai kebutuhan



Gambar 2. Tampilan Menambahkan Gambar

Untuk menambahkan gambar pilih menu Unggahan, pilih gambar dan pilih gambar yang ingin diunggah dibagian unggah file.



Gambar 3. Tampilan Mengunggah Video

Untuk menambah video pilih menu unggahan, pilih video dan pilih video yang ingin diunggah dibagian unggah file.



Gambar 4. Tampilan Menambah Audio

Untuk menambah audio pilih menu unggahan, pilih audio dan pilih audi yang ingin diunggah dibagian unggah file.



Gambar 5. Tampilan Menambahkan Ilustrasi Tombol

Jangan lupa tambahkan ilustrasi tombol disetiap slide. Ilustrasi tombol ini akan digunakan sebagai navigasi.



Gambar 6. Tampilan Menggerakkan Tombol

Pada tombol yang ingin diberi navigasi, klik kanan pilih tautan.



Gambar 7. Tampilan Mengekspor Slide Per Slide

Pada kotak "Masukkan tautan atau cari", pilih halaman dokumen yang diinginkan. Misalkan ingin menekan tombol start pada halaman 1 dan ingin membuat halaman itu pindah ke halaman 5, maka pada kotak tautan pilih halaman 5.

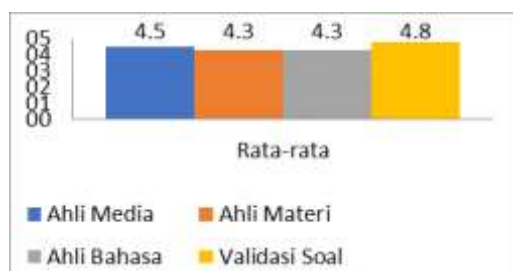
- c) Validasi Produk

Setelah media pembelajaran multimodal untuk pembelajaran puisi di era digital pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikembangkan

kan, langkah berikutnya adalah melakukan tahap validasi produk. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan media yang telah dirancang, sehingga dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran. Proses validasi produk dilakukan oleh empat ahli atau validator, yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli soal. Setiap validator memberikan masukan dan penilaian berdasarkan bidang keahliannya masing-masing untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar yang diperlukan, baik dari segi isi, desain, maupun fungsionalitas. Dalam penelitian ini, hasil validasi produk menjadi salah satu tolok ukur penting untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran pusi di sekolah menengah pertama.

Tabel 4. Nama validator ahli

No.	Nama	Validasi	Asal Institusi
1	Ammar Tati, S.Pd	Ahli Soal	SMA Plus Bona Bangas
2	Dr. Mangatur Sinaga, M.Hum	Ahli Materi	Universitas Riau
3	Dr. Muhammad Mukhlis, S.Pd., M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Islam Riau
4	Eddy Nuriana, S.Pd., M.Pd	Ahli Media	Universitas Riau



Gambar 10. Hasil Validasi Ahli

Diagram di atas menunjukkan hasil validasi dari beberapa ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh empat kelompok ahli, yaitu Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Validasi Soal. Dari diagram tersebut, terlihat bahwa Ahli Media memberikan nilai rata-rata sebesar 4.5, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat baik dari segi desain dan penyajian media.

Ahli Materi memberikan nilai rata-rata 4.3, menandakan bahwa materi yang disajikan sudah relevan dan cukup baik, meskipun mungkin masih ada ruang untuk perbaikan atau penyesuaian. Ahli Bahasa juga memberikan nilai rata-rata 4.3, yang mencerminkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media ini sudah sesuai dan jelas, tetapi masih bisa ditingkatkan. Sementara itu, Validasi Soal mendapatkan nilai rata-rata tertinggi yaitu 4.8, yang menunjukkan bahwa soal-soal yang disusun sangat sesuai dengan materi dan dinilai sangat baik dari segi kevalidan dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk diimplementasikan.

B. Pembahasan

Validitas produk media pembelajaran multimodal ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Media pembelajaran ini divalidasi oleh empat kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli soal. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari segi materi, penggunaan bahasa, tampilan media, maupun kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran pusi di era digital. Berikut paparan hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli setelah dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Rekapitulasi data validasi ahli materi terkait penilaian terhadap media pembelajaran. Terdapat 15 pernyataan (P1 hingga P15) yang dinilai, dengan nilai yang diberikan berkisar antara 4 (80%) hingga 5 (100%). Dari 15 pernyataan tersebut, 10 pernyataan (P1, P2, P3, P4, P5, P6, P8, P10, P12, dan P13) memperoleh nilai 4 dengan persentase 80%, sementara 5 pernyataan lainnya (P7, P9, P11, P14, dan P15) memperoleh nilai 5 dengan persentase 100%. Rata-rata persentase keseluruhan dari penilaian ini adalah 86,67%, yang termasuk dalam kategori **Sangat Valid**. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran multimodal yang divalidasi telah dinilai sangat baik dan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi.

Data validasi yang dilakukan oleh Ahli Bahasa terhadap media pembelajaran. Penilaian diberikan untuk 15 pernyataan (P1 hingga P15) dengan rentang nilai antara 4 (80%) dan 5 (100%). Dari tabel tersebut, lima pernyataan, yaitu P1, P2, P13, P15, mendapatkan nilai sempurna 5 dengan persentase 100%, sementara 10 pernyataan lainnya mendapatkan nilai 4 dengan persentase 80%. Jumlah total nilai dari seluruh pernyataan adalah 64, menghasilkan rata-rata nilai 4,3. Berdasarkan hasil ini, persentase rata-rata yang diperoleh adalah 84%, yang masuk dalam kategori **Sangat Valid**. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat baik dan memenuhi standar bahasa yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data validasi dari Ahli Media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terdapat 20 pernyataan (P1 hingga P20) yang dinilai dengan rentang nilai 4 (80%) dan 5 (100%). Dari total 20 pernyataan, 11 pernyataan (P1, P2, P4, P6, P7, P9, P11, P12, P14, P15, P16) mendapatkan nilai 4 dengan persentase 80%, sementara 9 pernyataan lainnya (P3, P5, P8, P10, P13, P17, P18, P19, P20) memperoleh nilai 5 dengan persentase 100%. Jumlah total nilai dari seluruh pernyataan adalah 89, menghasilkan rata-rata nilai 4,5. Berdasarkan hasil ini, persentase rata-rata yang diperoleh adalah 94,5%, yang masuk dalam kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat baik dari segi media yang digunakan dan telah memenuhi standar yang diperlukan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil rekapitulasi validasi dari Ahli Soal terhadap media pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap 10 pernyataan (P1 hingga P10) dengan rentang nilai antara 4 (80%) dan 5 (100%). Dari 10 pernyataan tersebut, 8 pernyataan (P1, P2, P3, P4, P6, P8, P9, P10) mendapatkan nilai 5 dengan persentase 100%, sementara 2 pernyataan lainnya (P5 dan P7) memperoleh nilai 4 dengan persentase 80%. Total jumlah nilai yang diperoleh dari seluruh pernyataan adalah 48, dengan rata-rata nilai 4,8. Rata-rata persentase keseluruhan yang diperoleh dari validasi ini adalah 96%, yang dikategorikan sebagai **Sangat Valid**. Hasil ini menunjukkan bahwa soal-soal yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini telah memenuhi

kriteria validitas yang tinggi dan sangat layak untuk digunakan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran multimodal yang dikembangkan untuk pembelajaran puisi pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki validitas yang sangat baik. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini mampu menyajikan konten puisi secara akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media ini menggabungkan teks, audio, gambar, dan video, yang secara efektif mendukung siswa dalam memahami unsur-unsur puisi seperti tema, gaya bahasa, dan struktur puisi.

B. Saran

Mengingat hasil validasi yang sangat positif, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan elemen interaktif lainnya seperti permainan edukatif atau diskusi online untuk dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pengembangan ini akan membuat media semakin kaya fitur dan mendukung berbagai gaya belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Faisal, A. H., Zuriyati, Nf., & Leiliyanti, E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android Untuk Siswa Sma. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1-18>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Jejak.
- Rahman, A. J. (2004). *Teori Kesusastraan*. Pekanbaru: Labor Bahasa, Sastra, dan Jurnalistik Univrsitas Riau.
- Rohmadi, M., Setiawan, B., Sebelas, U., Surakarta, M., Ir, J., & Surakarta, S. A. (2019). Poetry Appreciation Learning in the Indonesian Language Education Study Program. *Prasasti Conference Series: J2001*, 745–754.
- Sukmadinata, N.S. (2007). *Metode Penelitiandan Pendidikan Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Zulhafizh, Z. (2021). Peran dan Mutu Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru di Satuan Pendidikan Tingkat Atas. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan*

*Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan,
Pengajaran Dan Pembelajaran, 7(2), 328.*
<https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3344>