

---

# BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya

Volume 8 Nomor 1, 2024

Journal homepage: <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>

---



---

## LINTAS MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI UNTUK SISWA KELAS VII SMP

<sup>1</sup>Eka Fitria Mellinia\*, <sup>2</sup>Didin Widyartono, <sup>3</sup>Charles Fátima Guterres

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang, <sup>3</sup>Instituto Superior Cristal

<sup>1,2</sup>Jl. Semarang 5 Malang 65145 Jawa Timur, <sup>3</sup>CHJG+X6Q, Díli, Timor-Leste

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 17-11-2022

Accepted: 27-12-2023

Published: 28-06-2024

*Keyword: development, cross-multimedia, write, descriptive text*

**Kata Kunci:** lintas multimedia, interaktif, menulis, teks deskripsi

### ABSTRACT

*This research aims to produce materials and components of cross-media learning to write descriptive text. This research and development use the ADDIE model to produce interactive cross-media products for learning to write descriptive texts that contain material about recognizing descriptive texts, structures, language, and steps for writing descriptive texts. The components of interactive multimedia include infographics, motion graphics, explainer videos, slideshows, quizzes, digital worksheets in the form of Wizer.me and Padlet, as well as KBBI, PUEBI, and ejaan.id. This research shows that cross-media is very feasible and can be implemented in learning.*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan materi dan komponen lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan produk lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi yang berisi materi mengenal teks deskripsi, struktur, kebahasaan dan langkah menulis teks deskripsi. Komponen lintas multimedia interaktif meliputi infografik, *motion graphic*, *video explainer*, salindia, kuis, lembar kerja digital berupa Wizer.me dan Padlet, serta KBBI, PUEBI, dan ejaan.id. Penelitian ini menunjukkan bahwa lintas multimedia interaktif sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

---

\*Penulis korespondensi.

Alamat E-mail: [eka.fitria.1802116@students.um.ac.id](mailto:eka.fitria.1802116@students.um.ac.id) (Eka Fitria Mellinia)

ISSN : 2579-3799 (Online) - BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi tentunya telah merajai di berbagai kalangan di era society 5.0 ini. konsep era society 5.0 tidak terbatas hanya pada sektor industri saja, tetapi integrasi ruang fisik dan virtual dalam penyelesaian masalah sosial (P. O. Skobelev & Borovik, 2017). Era society 5.0 ditandai dengan masyarakat yang dapat memecahkan berbagai tantangan dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era industri revolusi 4.0 keahlian masyarakat di era society 5.0 juga disebut sebagai masyarakat cerdas (Darmaji et al., 2019). Fenomena yang terjadi di era revolusi 5.0 ini menuntut perubahan yang dinamis, kreatif dan dapat mengakomodasi kebutuhan yang ada di segala lini, tak terkecuali pendidikan. Salah satu yang mendasar dari implikasi era society 5.0 adalah perkembangan teknologi yang cepat dan masif membutuhkan sektor pendidikan untuk dapat beradaptasi dengan digitalisasi yang berkembang (Rasmuin & Widiani, 2021). Setiap lembaga pendidikan kini harus mengembangkan arah dan literasi baru dalam pendidikan khususnya literasi data, teknologi, dan sumber daya manusia (Hikmat, 2022).

Hal utama dari bidang pendidikan yang menjadi pusat perhatian adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dalam era digital seperti ini perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran yang mengutamakan kurikulum berlandaskan proses serta mengedepankan pengalaman individual melalui proses mengamati, bertanya, bernalar, dan mencoba untuk menumbuhkan produktivitas peserta didik (Mulyasa et al., 2017). Hal ini dilakukan demi meneguhkan tujuan pendidikan nasional serta penyiapan sumber daya manusia cerdas, sehat, iman takwa, dan berdaya saing tinggi dalam menyongsong era society 5.0.

Penyiapan pembelajaran dengan baik akan mendapatkan pengalaman yang tepat bagi peserta didik (Budiyono, 2020). Tercapainya tujuan pembelajaran membutuhkan komponen pendukung pembelajaran salah satunya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk mengalirkan pesan kepada peserta didik dari pendidik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan serta minat peserta didik, dalam pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Pemanfaatan media juga harus diiringi dengan kriteria yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai (Suryani et al., 2018). Media pembelajaran memiliki banyak jenis salah satunya adalah lintas multimedia interaktif.

Istilah lintas multimedia sering disebut dengan *cross-media* atau *cross-platform*. *Cross-media* adalah istilah dalam teknologi informasi tentang perangkat yang dapat dijalankan dalam berbagai sistem operasi (Suswanto et al., 2017). *Cross-media* berarti penyaluran konten di berbagai elemen penerima yang berbeda serta melibatkan lebih dari satu media (Tassel & Poe-Howfield, 2010). Sementara itu, *cross-media* dapat diartikan sebagai representasi umum pembelajaran, yang bertujuan memproyeksikan data dari media yang berbeda tipe menjadi ruang bersama (Huang & Peng, 2018). Manfaat unik dari pembelajaran lintas multimedia terletak pada transfer pembelajaran, yaitu menerapkan konten pendidikan yang dipelajari dari beberapa media untuk mendukung pembelajaran di media lain, menghasilkan keterlibatan belajar yang lebih besar (Fisch et al., 2011). Di era digital ini, aplikasi tidak terbatas pada satu platform melainkan bergerak menuju lintas platform (Boushehrinejadmoradi, dkk., 2015).

Dalam kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis menjadi salah satu kecakapan yang harus dikuasai peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari salah satu teks pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VII adalah menulis teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan teks atau karangan yang menggambarkan objek (Ningtyas, 2020). Saat pembelajaran menulis teks deskripsi peserta didik tidak mendapatkan pengalaman secara langsung serta pendidik yang masih menerapkan pembelajaran yang konvensional. Saat menulis teks deskripsi peserta didik masih belum memahami ciri dan struktur teks deskripsi sehingga dalam menulis teks deskripsi aspek penutupnya masih sulit dipahami (Permanasari, 2017). Pembelajaran menulis tidak hanya dianggap sebagai hal yang sulit oleh peserta didik, tetapi juga dianggap beban berat oleh sebagian besar pendidik (Sutama, 2016).

Berdasarkan analisis awal, dalam implementasinya rata-rata peserta didik masih menemui kesukaran dalam menulis teks deskripsi. SMP Negeri 1 Balen adalah salah satu sekolah yang mengajarkan kompetensi menulis teks deskripsi pada siswanya. Berdasarkan hasil analisis awal di SMP Negeri 1 Balen ditemukan bahwa perangkat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi masih berbentuk buku paket. Hal ini mengakibatkan peserta didik lebih condong untuk bersikap pasif ketika proses pembelajaran sehingga hanya sebagai penerima penjelasan dari pendidik.

Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung penumbuhan ketertarikan belajar dan tahap berpikir peserta didik. Media pembelajaran yang dapat mengaitkan banyak alat indra termasuk media yang

baik karena semakin banyak indra yang terkait, semakin besar peluang peserta didik untuk menangkap materi pelajaran (Arsyad, 2011). Penggunaan *cross-media* dapat menjadi metode yang efektif untuk digunakan jika ada upaya untuk menyelaraskannya dengan standar pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas siswa ditingkatkan dan didukung oleh berbagai media yang terlibat (Davidson et al., 2010). Lintas multimedia menjadi semakin menarik, di mana pengguna dapat memperoleh hasil berbagai jenis media dengan mengirimkan satu permintaan dari jenis media apa pun (Peng et al., 2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba menghadirkan sebuah terobosan dalam pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan era revolusi 5.0 mengembangkan lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi. Lintas multimedia akan mewujudkan proses belajar mengajar daring dimaksimalkan, karena distribusi dan akses lebih merata (Robianto, 2020). Pengembangan produk lintas multimedia merupakan upaya untuk mengatasi masalah yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran (Wilcox et al., 2016). Pengembangan lintas multimedia muncul untuk mengatasi tantangan dengan memungkinkan pengembang untuk mengimplementasikan aplikasi mereka dalam satu langkah untuk berbagai platform, serta meningkatkan produktivitas (Heitkötter et al., 2012).

Istilah lintas multimedia interaktif sering dijelaskan sebagai penggabungan beberapa media yang berbeda dan mencakup distribusi konten di antara berbagai media yang digunakan, serta mudah beralih dari laman atau sumber tertentu secara terintegrasi yang bertujuan untuk menyalurkan pesan secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Sifat interaktif dari *cross-media* memungkinkan peserta didik menerima pengalaman belajar yang lebih personal serta pengalaman ini dapat beradaptasi dengan kebutuhan belajar peserta didik dan membantu mempelajari apa yang dibutuhkan peserta didik dan ingin diketahui (Davidson et al., 2010).

Penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan lintas multimedia interaktif ini yakni penelitian Wita Oktavia dan Hary Soedarto Harjono (2019) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi (Oktavia & Harjono, 2019). Selain itu penelitian serupa juga dilakukan Nani Nurcahyani (2021) yang berjudul Pengembangan Media Deskripsi Cerdas untuk Meningkatkan Keterampilan Menyajikan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII

(Nurchayani, 2021).

Penelitian ini penting dilakukan di tengah berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, lembaga pendidikan harus menjadi pelopor untuk mencetak generasi yang cerdas, sehat, iman takwa, dan berdaya saing tinggi menghadapi era society 5.0. Penelitian ini bertujuan menghasilkan materi dan menghasilkan komponen produk lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP. Diharapkan penelitian ini mampu menjadi penelitian berkelanjutan di masa mendatang, seperti penelitian yang sebelumnya menjadi publikasi untuk kemajuan penelitian terkini.

## **METODE**

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dipopulerkan oleh Robert Maribe Branch. ADDIE berupa sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009). Alasan peneliti untuk menggunakan model ADDIE ini karena tahapannya yang terencana, setiap tahapan yang dilalui selalu merujuk pada tahapan sebelumnya yang sudah diperbarui sehingga dihasilkan produk yang valid.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Balen, Bojonegoro dan waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari—Juni 2022. Populasi penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 1 Balen kelas VII. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 1 Balen kelas VII-G. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase. Pengumpulan data menggunakan teknik angket tertutup yang bertujuan untuk memperoleh informasi penilaian terkait lintas multimedia interaktif.

Analisis data pada penelitian dan pengembangan ini diperoleh data verbal dan data nonverbal. Data verbal yang berupa hasil wawancara serta catatan tertulis berupa kritik dan saran perbaikan pada angket penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa dan data nonverbal yang berupa skor angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis secara kualitatif adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab (Sales, 2017). Adapun teknik analisis secara

kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dari B. Miles dan Huberman, langkah-langkah untuk menganalisis data kualitatif meliputi tiga alur kegiatan yaitu, (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. (Sales, 2017).

Tahap-tahap penelitian ini meliputi analisis, desain, produksi, implementasi, evaluasi. Tahap analisis memiliki tujuan untuk menghimpun data awal yang diperlukan dalam pengembangan lintas multimedia interaktif. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisis meliputi: (1) Analisis kompetensi dan indikator pembelajaran menulis teks deskripsi; (2) Menyurvei kebutuhan produk di lapangan. Hasil yang diperoleh pada tahap analisis ini berdasarkan wawancara guru bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Balen ditemukan bahwa perangkat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi masih berbentuk buku paket. Hal ini mengakibatkan siswa lebih bersikap pasif ketika proses pembelajaran. Berdasarkan angket analisis sebanyak 32 siswa, sebesar 68,8% siswa menyatakan kesulitan dalam menghadapi pembelajaran menulis teks deskripsi, sisanya 31,3% siswa merasa tidak kesulitan. Selain itu, siswa mengharapkan latihan yang kaya, seru, dan mengasyikkan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Selanjutnya pada tahap desain bertujuan untuk membuat rancangan dengan berpedoman pada tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi: (1) Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran, (2) Penyusunan materi, dan (3) Membuat *storyboard*. *Storyboard* saat ini banyak dimanfaatkan untuk *framework* penyusunan *website* dan media interaktif lainnya ketika dalam tahap desain (Kunto et al., 2021).

Tahap produksi bertujuan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan pada tahap desain. Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan. (2) Uji ahli, divalidasi oleh uji ahli sebelum produk layak diuji coba. Hasil uji ahli media pada tanggal 7 Juni 2022, mendapatkan skor sebesar 88% aspek yang dinilai meliputi: aspek tampilan dan penggunaan lintas multimedia, rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual dan audio. Hasil uji ahli materi pembelajaran pada tanggal 29 Juni 2022, mendapatkan skor sebesar 92% dengan aspek yang dinilai meliputi: kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, sajian dan kualitas latihan dan tugas, serta komponen kelayakan penyajian. Hasil uji ahli bahasa oleh pada tanggal 7 Juni 2022 mendapatkan skor sebesar 78%. Aspek yang dinilai meliputi: kelugasan, penggunaan bahasa yang

interaktif, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, keruntutan dan keterpaduan bahasa.

Tahap implementasi bertujuan untuk penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil uji guru mendapatkan skor sebesar 90%. Aspek yang dinilai dalam uji coba guru meliputi: komponen perumusan kegiatan prapembelajaran, visual dan audio, penyajian lintas multimedia, aspek penyajian materi, penyajian instrumen evaluasi, dan aspek bahasa. Sementara itu, hasil uji coba pengguna (siswa) mendapatkan skor 91,83%.

Uji coba siswa dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Balen, Bojonegoro. Uji coba pengguna ini hanya terbatas pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 15 siswa karena saat uji coba pengguna, siswa dalam keadaan libur dan tidak memungkinkan mengadakan uji coba kelompok besar. Oleh sebab itu, uji coba hanya terbatas pada kelompok kecil saja. Aspek yang dinilai berdasarkan uji coba pengguna yaitu, aspek pembelajaran, penyajian, bahasa, dan komunikasi visual dan audio. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi untuk memperbaiki produk yang sudah dihasilkan. Tahap ini, hanya berupa penilaian formatif yang dilakukan karena pada evaluasi ini karena hanya untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan (1) materi pembelajaran menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP dan (2) komponen lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP. Produk lintas multimedia interaktif dapat diakses melalui <https://zonabelajarteksdeskripsi.edukati.com>. Pada bentuk ini, lintas multimedia interaktif menggunakan media platform Moodle yang berbasis *website* sehingga dapat diakses melalui gawai, laptop, komputer. Produk hanya dapat diakses oleh siswa dan guru yang memiliki akses nama pengguna dan kata sandi. Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut.

### **Materi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi**

Lintas multimedia interaktif ini memuat pendahuluan, isi berupa materi, uji pemahaman berupa kuis, dan menulis teks deskripsi. Kurikulum 2013 diaplikasikan dalam pengembangan pembelajaran menulis teks deskripsi ini. Kompetensi dasar yang diaplikasikan adalah KD 3.2 dan KD 4.2 tentang teks deskripsi. Sementara itu, cakupan

materi meliputi struktur, kebahasaan, dan langkah menulis teks deskripsi. Secara lebih spesifik dapat diuraikan sebagai berikut.

### **Materi Struktur Teks Deskripsi**

Pada bagian materi ini disajikan dalam bentuk video. Materi struktur penyajiannya disertai dengan contoh penerapan struktur di dalam teks untuk memudahkan siswa memahami aplikasinya. Materi struktur disajikan dengan memuat fakta sehingga siswa mampu menghubungkan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari disesuaikan dengan KD yang digunakan. Topik yang dimuat adalah tentang tempat wisata, pentas seni, maupun sekolah. Selain itu, terdapat kuis struktur dalam lintas multimedia interaktif ini disajikan dalam bentuk Scrom Package. Siswa dapat langsung memperoleh balikan melalui kuis ini. Materi struktur teks deskripsi yang meliputi identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup serta penerapannya dalam teks sesuai dengan buku pendalaman materi genre teks nonfiksi dalam Kurikulum 2013 (Lestyarini, 2019).

### **Materi Kebahasaan Teks Deskripsi**

Pada bagian materi kebahasaan teks deskripsi disajikan dalam bentuk video. Hal ini tidak jauh berbeda dengan penyajian materi struktur teks deskripsi. Penyajiannya juga disertai contoh penerapan kebahasaan di dalam teks. Selain itu, terdapat materi mengenali tanda baca teks deskripsi yang disajikan dalam bentuk salindia agar memudahkan siswa memahami konten tersebut. Materi kebahasaan teks deskripsi meliputi kalimat perincian, kalimat dengan cerapan pancaindra, penggunaan kalimat bermajas, penggunaan kalimat sinonim dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan buku pendalaman materi genre teks nonfiksi dalam Kurikulum 2013 (Lestyarini, 2019). Sementara itu, kuis kebahasaan dalam lintas multimedia interaktif ini disajikan dalam bentuk Scrom Package. Siswa dapat langsung memperoleh balikan melalui kuis ini.

### **Materi Menulis Teks Deskripsi**

Pada bagian materi ini disajikan dalam bentuk video. Penyajian disertai dengan penyajian contoh langkah menulis teks deskripsi agar siswa memahami konten tersebut beserta aplikasinya. Kompetensi yang diharapkan untuk dikuasai siswa pada pembelajaran menulis teks deskripsi adalah siswa mampu menyajikan data, gagasan,

kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Siswa harus mampu memenuhi kompetensi struktur dan kebahasaan terlebih dahulu, serta mampu mendeskripsikan objek dengan tepat.

Oleh sebab itu, lintas multimedia ini disajikan dengan latihan menulis teks deskripsi yang bervariasi. Latihan disajikan dalam bentuk melengkapi paragraf tentang sekolah. Selain itu, terdapat hasil akhir menulis teks deskripsi dengan topik tempat wisata yang disajikan dalam bentuk Wizer.me dan Padlet. Dengan demikian, latihan menulis yang disajikan dapat mengembangkan kreativitas siswa terhadap lingkungan sekitar. Materi menulis teks deskripsi ini terdiri dari pramenulis, menulis, pasca menulis (Nurhadi, 2017). Pembuatan materi menulis dilakukan dengan cara menguraikan secara terperinci materi pokok menulis teks deskripsi terlebih dahulu yaitu materi struktur dan kebahasaan (Lestyarini, 2019).

### **Komponen Lintas Multimedia Interaktif**

Komponen yang digunakan dalam lintas multimedia interaktif adalah infografik, *motion graphic*, *video explainer*, salindia, kuis, lembar kerja digital (Wizer.me dan Padlet) dan KBBI, PUEBI, ejaan.id (daring). Sementara itu, komponen lintas multimedia interaktif dapat diuraikan sebagai berikut.

#### **Infografik**



**Gambar 1.** Tampilan komponen infografik

Penggunaan komponen infografik dalam lintas multimedia interaktif ini terdapat dalam bagian prates. Infografik disajikan sebelum memulai prates agar siswa dapat mengingat materi pada pertemuan sebelumnya. Infografik dalam lintas multimedia interaktif ini berisi pengertian dan ciri umum teks deskripsi. Infografik dapat diartikan penjelasan maupun informasi yang memiliki tujuan memudahkan pembaca untuk

mendalami informasi tanpa harus membaca teks secara keseluruhan, infografik biasa disajikan dalam bentuk visual (Resnatika et al., 2018). Penggunaan infografik dapat diterapkan dalam presentasi, konten penelitian, dan buletin, hal ini akan membuat orang tertarik karena memberikan mereka informasi yang dapat diserap secara sekilas (Saptodewo, 2014) sehingga penggunaan komponen infografik dalam lintas multimedia interaktif ini memudahkan siswa untuk mendalami sebuah informasi karena siswa akan cepat memproses informasi dalam bentuk gambar. Mendesain infografik tidak hanya fokus pada bagaimana membuatnya menarik, tetapi juga harus memikirkan pesan dari infografik agar dapat dipahami oleh audiensi (Listya, 2018).

### ***Motion Graphic***



**Gambar 2.** Tampilan komponen motion grafis

Penggunaan komponen *motion graphic* terdapat dalam bagian pengumuman lintas multimedia interaktif. Video *motion graphic* berdurasi 2 menit 12 detik yang berisi tentang teks deskripsi vlog kebun raya Bogor yang dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari dalam lintas multimedia interaktif ini, meliputi materi struktur, kebahasaan, dan langkah menulis teks deskripsi. Video *motion graphic* termasuk media yang menggunakan rangkaian desain berbasis visual dengan berbagai elemen seperti *illustration*, *typography*, dan *photography* (Tartila & Mahsusi, 2021). Motion grafis saat ini telah dianggap sebagai salah satu alat yang efektif dalam mengekspresikan visualisasi (Cendana & Tjhin, 2020). Media video animasi *motion graphic* dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran, sehingga terdapat peningkatan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran tersebut (Magdalena et al., 2020).

### ***Video explainer***

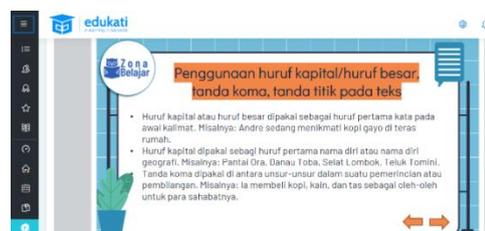


**Gambar 3.** Tampilan komponen *video explainer*

Komponen *video explainer* dalam lintas multimedia interaktif berupa video-video materi pembelajaran menulis teks deskripsi. Video-video yang disajikan yaitu video materi struktur teks deskripsi disertai penerapannya dalam teks dengan durasi 4 menit 10 detik, video materi kebahasaan teks deskripsi disertai penerapannya dalam teks dengan 3 menit 54 detik, dan video langkah menulis teks deskripsi berdurasi 3 menit 43 detik.

*Video explainer* biasa digunakan pada penjelasan tentang materi pembelajaran. *Video explainer* merupakan video animasi pendek yang berfokus pada menjelaskan ide dengan cara yang sederhana dan menggunakan bahasa yang ringkas, visual yang menarik dan atraktif yang dengan cepat menarik perhatian siswa (Akib & Syatriana, 2019). *Video explainer* berfokus pada topik tertentu dan menjelaskannya melalui penggunaan visual dan narasi serta berfokus pada topik (Suryani & Drajiati, 2021). *Video explainer* dijadikan sebagai salah satu komponen lintas multimedia interaktif karena studi tentang efektivitas *video explainer*, menggambarkan penggunaan *video explainer* sebagai alat yang berhasil ketika mengajar siswa dengan sedikit pengetahuan sebelumnya tentang suatu subjek (Krämer & Böhrs, 2017).

### **Salindia**



**Gambar 4.** Tampilan komponen salindia

Komponen salindia dalam lintas multimedia interaktif ini disimpan dalam format SCROM format SCORM memungkinkan dapat dijalankan dengan baik pada berbagai LMS. Untuk membuat format SCORM, menggunakan iSpring QuizMaker yang terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint. Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk mempresentasikan salindia yang menawan serta mudah dioperasikan (Muthoharoh, 2019).

Komponen lintas multimedia salindia ini untuk memaparkan materi mengenal tanda baca pada teks deskripsi. Materi ini disajikan menggunakan salindia agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Salindia (*slide*) adalah media pembelajaran berupa tayangan salindia komputer untuk mendukung presentasi (Kristanti, 2018). Penggunaan salindia dalam pembelajaran terbukti efektif dalam menarik minat belajar siswa karena salindia dirancang menggunakan fitur *hyperlink* (Simamora & Cendana, 2021).

## Kuis



**Gambar 5.** Tampilan komponen kuis

Komponen kuis yang disajikan dalam lintas multimedia interaktif berupa prates, kuis struktur teks deskripsi, kuis kebahasaan, dan kuis melengkapi teks deskripsi dikembangkan melalui iSpring QuizMaker dalam bentuk Scrom Package. Kuis merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, kuis bisa dimainkan di kelas atau sebagai PR (Safitri et al., 2019). Kuis dapat dibuat dalam bentuk berbeda seperti pilihan ganda, uraian, dan mengisi bagian yang kosong (Zhao, 2019).

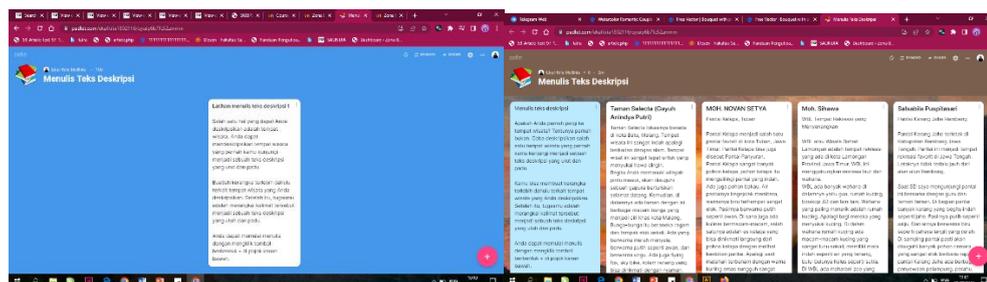
Terdapatnya umpan balik atau *feedback* pada latihan yang digunakan. Umpan balik juga berupa penguatan berupa jawaban yang benar disertai alasannya. Umpan balik ini, dapat digunakan untuk mengidentifikasi area di mana pengetahuan siswa tidak lengkap (Falconer, 2019). Melalui kuis ini siswa akan merasa tertantang, karena ada nilai yang didapatkan saat menjawab pertanyaan demi pertanyaan. Selain kuis yang



masing-masing, siswa dapat mengaksesnya terutama untuk cek kebahasaan. Komponen KBBI daring berguna untuk memudahkan pencarian, penggunaan, dan pembacaan arti kata. KBBI daring adalah aplikasi resmi Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, penggunaan KBBI memberikan sikap positif kepada siswa bahwa ponsel pintar yang dimiliki bermanfaat saat kegiatan belajar mengajar (Nisa, 2020).

Komponen PUEBI daring berguna untuk sumber belajar Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, jika siswa mengalami kesulitan saat menggunakan tanda baca yang benar dapat menggunakan komponen ini. PUEBI daring ini sangat berperan penting untuk siswa, siswa dapat mempelajari ejaan bahasa yang benar dengan praktis dan cepat (Ngazizah & Nugraheni, 2022). Serta komponen ejaan.id daring berguna untuk memperbaiki aturan cara penulisan bahasa, dengan menggunakan huruf, kata, dan tanda baca sesuai dengan sarannya. Penggunaan ejaan.id sebagai media untuk belajar bahasa yang didesain dengan menggunakan teori linguistik komputer (Febrina & Syafar, 2021).

## Padlet



Gambar 8. Tampilan komponen Padlet

Padlet lebih sering digunakan untuk kepenulisan dalam hal ini komponen Padlet yang disajikan dalam lintas multimedia interaktif ini berupa menulis teks deskripsi. Siswa dapat menulis teks deskripsi dalam Padlet saling berkomentar dan berdiskusi mengenai teks deskripsi yang sudah mereka tulis melalui dinding Padlet. Padlet adalah aplikasi papan tulis *online* yang memiliki banyak keunggulan di antaranya guru dan siswa dapat mengunggah berbagai dokumen berupa video, foto, rekaman suara, teks atau dokumen lainnya dan dapat diperbarui setiap saat (Muthoharoh, 2019). Padlet menyediakan kemampuan untuk melihat berbagai tanggapan yang dapat memungkinkan kesempatan untuk belajar sejawat (Rashid et al., 2019). Padlet bagi siswa bermanfaat untuk menawarkan pembelajaran kolaboratif yang berbentuk seperti selebar kertas, tetapi dalam bentuk web (Sangeetha, 2016).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Produk lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP dikembangkan dengan model ADDIE lintas multimedia interaktif dapat disimpulkan sangat layak dan dapat diimplementasikan. Diperoleh hasil bahwa lintas multimedia interaktif mendapatkan skor 88% uji ahli media, 92% uji ahli materi, 78% uji ahli bahasa, 90% uji coba guru, dan 91,83% uji coba lapangan. Pada bentuk ini, lintas multimedia interaktif menggunakan media platform Moodle serta dapat dioperasikan melalui laptop, komputer, maupun *smartphone*.

Hasil dari produk lintas multimedia interaktif diperoleh materi pembelajaran menulis teks deskripsi dan komponen lintas multimedia interaktif pembelajaran menulis teks deskripsi. Isi materi pembelajaran menulis teks deskripsi meliputi materi mengenal teks deskripsi terdiri dari definisi dan ciri umum. Materi struktur teks deskripsi terdiri dari identifikasi, deskripsi bagian, penutup beserta penerapannya. Materi kebahasaan teks deskripsi berupa kaidah kebahasaan dan mengenali tanda baca beserta penerapannya. Materi menulis berupa langkah menulis teks deskripsi. Materi ini sudah disesuaikan dengan KD yang diambil yaitu KD 3.2 dan 4.2.

Sementara itu, komponen lintas multimedia interaktif meliputi infografik (1 salindia) berisi mengenal teks deskripsi. Motion grafis (1 video) berisi apersepsi, *video explainer* (4 video) berisi materi mengenal teks deskripsi, struktur, kebahasaan, dan menulis. Salindia (6 salindia) berisi mengenali tanda baca teks deskripsi. Kuis (4 kuis) berisi prates, kuis struktur, kuis kebahasaan, dan kuis melengkapi teks deskripsi. KBBI, PUEBI, dan ejaan.id (daring) mendukung proses menulis teks deskripsi. Serta lembar kerja digital (Wizer.me dan Padlet) berisi hasil akhir menulis teks deskripsi.

Peneliti memiliki beberapa saran yaitu saran pemanfaatan dan saran pengembangan. Saran pemanfaatan ditujukan untuk berbagai pihak yang menggunakan produk ini untuk kepentingan pembelajaran, hendaknya penggunaan lintas multimedia interaktif untuk pertama kali harus didampingi oleh guru yang memiliki pengalaman dalam menggunakan LMS Moodle. Saran pengembangan ditujukan untuk peneliti masa depan, dimaksudkan untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik serta perlu untuk mengembangkan materi kompetensi lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akib, E., & Syatriana, E. (2019). Engaging EFL Learner in Explainer Video for Creative Writing. *In Proceedings of the 4th Progressive and Fun Education International Conference (PFEIC 2019)*, 355, 119–123. <https://doi.org/10.2991/pfeic-19.2019.24>

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cendana, W., & Tjhin, N. T. (2020). Media Motion Graphics untuk Penyampaian Materi “ Bagaimana Manusia Memproses Emosi dan Tahapan Perkembangan ( Piaget ) .” *Pendidikan Dasar* 2(1), 45–51. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.890>
- Darmaji, Mustiningsih, & Arifin, I. (2019). Quality Management Education in the Industrial Revolution Era 4.0 and Society 5.0. *In 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 382, 565–570. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.141>
- Davidson, D., Aldrich, C., Bates, B., Bizzocchi, J., Bozarth, J., & Covannon, E. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* (1st editio). Lulu.com. <https://doi.org/https://doi.org/10.1184/R1/6686735>
- Falconer, J. L. (2019). Interactive Quiz-Yourself Simulations. *Chemical Engineering Education*, 54(3), 220–222.
- Febrina, R., & Syafar, D. N. (2021). The Use of Ejaan.id Page in Learning Bahasa. *The Eleventh Annual International Symposium of Foreign Language Learning, 11th AISOF*(267).
- Fisch, S. M., Lesh, R., Motoki, B., Crespo, S., & Melfi, V. (2011). Cross-platform learning: Children’s learning from multiple media. *Proceedings of IDC 2011 - 10th International Conference on Interaction Design and Children*, 46–51. <https://doi.org/10.1145/1999030.1999036>
- Heitkötter, H., Hanschke, S., & Majchrzak, T. A. (2012). Evaluating cross-platform development approaches for mobile applications. *International Conference on Web Information Systems and Technologies*, 120–138.
- Hikmat. (2022). The Readiness of Education in Indonesia in Facing The Society Era 5.0. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2953–2961. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2526>
- Huang, X., & Peng, Y. (2018). Deep Cross-media Knowledge Transfer. *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 8837–8846.
- Kaliappen, N., Ismail, W. N. A., Ghani, A. B. A., & Sulisworo, D. (2021). Wizer.me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Krämer, A., & Böhrs, S. (2017). How Do Consumers Evaluate explainer Videos? An Empirical Study on the Effectiveness and Efficiency of Different explainer Video Formats. *Journal of Education and Learning*, 6(1), 254–266. <https://doi.org/10.5539/jel.v6n1p254>
- Kristanti, H. S. (2018). Peningkatan Kecakapan Berkomunikasi dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 6 dengan Talking Stick Berbantuan Salindia. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 293–301. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p293-301>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lestyarini, B. (2019). *Pendalaman Materi Bahasa Indonesia Modul 6 Genre Teks dalam Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2837>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Mulyasa, Iskandar, D., & Aryani, W. D. (2017). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>

- Ningtyas, Y. D. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbasis Novel Edensor untuk Siswa Kelas VII SMP. *Basindo*, 4(1), 157-168. <http://dx.doi.org/10.17977/um007v4i12020p157-168>
- Ngazizah, I. N., & Nugraheni, A. S. (2022). PUEBI Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia di SMAN 1 Tunjungan. *Caraka*, 8(2), 120-138.
- Nisa, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KBBI V Pada Materi Menentukan Unsur Kebahasaan. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 8(1), 1-8. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jkb/article/view/1637>
- Nurchayani, N. (2021). Pengembangan Media "Deskripsi Cerdas untuk Meningkatkan Keterampilan Menyajikan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(4), 396-406. <https://doi.org/10.47387/JIRA.V2I4.105>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhadi. (2017). *Handbook of Writing : Panduan Lengkap Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktavia, W., & Harjono, H. S. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 32-43. <https://doi.org/10.22437/pena.v9i2.9069>
- Olena, O., & Obradovych, A. (2022). Using of Interactive Worksheets (Platform Wizer.me) as A Form of Implementation of Flipped Classroom Ideas. *Grail of Science*, 16, 375-378. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.06.2022.063>
- P. O. Skobelev, & Borovik, S. Y. (2017). On the Way From Industry 4 . 0 to Industry 5. 0. *International Scientific Journal Industry 4.0*, 2(6), 307-311.
- Peng, Y., Huang, X., & Zhao, Y. (2018). An Overview of Cross-Media Retrieval: Concepts, Methodologies, Benchmarks, and Challenges. *IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology*, 28(9), 2372-2385. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/TCSVT.2017.2705068>
- Permanasari, D. (2017). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *Jurnal Pesona*. 3(2), 156-162. <https://doi.org/https://doi.org/10.52657/jp.v3i2.444>
- Rashid, A. A., Yunus, M. M., & Wahi, W. (2019). Using Padlet for Collaborative Writing Among ESL Learners. *Creative Education*, 10(3), 610-620. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.103044>
- Rasmuin, & Widiani, D. (2021). Strategy and Implementation of Character Education in Era of Society 5.0. *Proceedings of the International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)*, 529, 575-582. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.084>
- Resnatika, A., Sukaesih, S., & Kurniasih, N. (2018). Peran Infografis sebagai Media Promosi dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 6(2), 183-196. <https://doi.org/10.24198/jkip.v6i2.15440>
- Robianto, R. (2020). Pengembangan Media Ajar Berbasis Cross-Platform sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal KomtekInfo*, 7(4), 247-255. <https://doi.org/https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v7i4.85>
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6.
- Sales, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Sangeetha, S. (2016). Edmodo and Padlet as a Collaborative Online Tool in Enriching Writing Skills in Language Learning and Teaching. *Global English-Oriented Research Journal*, 1(4), 178-184.
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03), 163-218. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v1i03.563>
- Boushehrinejadmoradi, N., Ganapathy, V., Nagarakatte, S., & Iftode, L. (2015, November). Testing Cross-Platform Mobile App Development Frameworks (t). In 2015 30th *IEEE/ACM International Conference on Automated Software Engineering (ASE)* (pp. 441-451). IEEE.
- Simamora, M. E. B., & Cendana, W. (2021). Penggunaan Media Salindia Interaktif untuk Menarik Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(1), 38-42..  
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v4i1.3189>
- Suryani, N., & Drajadi, N. A. (2021). *Development of Animation Video on YouTube Channels as an Alternative Learning Media during the Covid-19 Pandemic*. 23(3), 284–294.  
<https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.23679>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suswanto, H., Nidhom, A. M., Putra, A. B. N. R. P., & Hammad, J. A. H. (2017). Developing An LMS-Based Cross-Platform Web Application for Improving Vocational High School Students' Competitiveness In ASEAN Economic Community. *Jurnal Pendidikan Sains*, 5(3), 72–79.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jps.v5i3.9694>
- Sutama, I. M. (2016). *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tartila, A., & Mahsusi, H. (2021). Penggunaan Media Video Motion Graphics dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra (e-ISSN: 2797-0477)*, 1(04), 1-19
- Tassel, J. Van, & Poe-Howfield, L. (2010). *Managing Electronic Media: Making, Marketing, & Moving Digital Content* (1st Editio). New York: Routledge.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780080927800>
- Wilcox, D., Thall, J., & Griffin, O. (2016). One Canvas, Two Audiences: How Faculty and Students Use a Newly Adopted Learning Management System. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 1163–1168.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>