KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERMUATAN SUMBER DAYA LAUT SEBAGAI BAHAN SIMAKAN TEKS LHO DI SMA PESISIR

Na' Imatul Izza Amalia[1], Mega Puspitasari[2], Bohri Rahman[3]
[1,2,3]Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
E-mail: [1]naimatulizzaamalia@gmail.com, [2]mega.puspitasari@trunojoyo.ac.id,
[3]boharirahman143@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut sebagai bahan simakan materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di SMA pesisir. Urgensi penelitian ini adalah untuk mendukung SDGs nomor 14 yakni *life below water* (ekosistem lautan) dan masih sedikitnya bahan simakan bermuatan sumber daya laut di sekolah pesisir sebagai alternatif pembelajaran kontekstual. Adapun solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran yang mengintegrasikan potensi sumber daya laut ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna memperkaya bahan simakan siswa terkait pemanfaatan sumber daya laut di sekitar pesisir. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yang mengacu pada model 4D. Model ini meliputi empat tahap, yaitu pendefinisian *(define)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(develop)*, dan penyebarluasan *(disseminate)*. Subjek penelitian pengembangan ini adalah validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan dianalisis secara deksriptif kuantitatif menggunakan skala likert. Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut dikategorikan sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan materi sebesar 100%, kelayakan desain sebesar 96%, dan kelayakan bahasa sebesar 92%.

Kata kunci: media pembelajaran, SMA pesisir, sumber daya laut, teks laporan hasil observasi, video pembelajaran.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah 17.504 pulau dan garis pantai sepanjang 108.000 km (Kementerian Kelautan dan Perikanan, 2024:14). Sebagai negara kepulauan dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia, Indonesia kaya akan keanekaragaman sumber daya laut hayati maupun non-hayati. Kekayaan sumber daya laut tersebut memberikan kontribusi penting terhadap perekonomian nasional dan peningkatan kesejahteraan masyarakat pesisir. Namun, berbagai permasalahan besar seperti kerusakan ekosistem laut, penangkapan ikan berlebih, pencemaran, dan perubahan iklim terus berpotensi menganggu keseimbangan ekosistem laut (Badan Pusat Statistik, 2024:3). Oleh karena itu, pengelolaan sumber daya laut yang berkelanjutan memiliki peran penting untuk mencegah kerusakan yang lebih luas dan menjamin ketersediaan sumber daya laut bagi generasi mendatang.

Penerapan konsep ekonomi biru dapat menjadi alternatif untuk mengoptimalkan pengelolaan sumber daya laut yang berkelanjutan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat di wilayah pesisir tanpa mengganggu kesehatan ekosistem laut dan pesisir. Menurut (Setyawati et al., 2021:179) program ekonomi biru merupakah salah satu konsep terbaik untuk melindungi keseimbangan ekologi laut tanpa menghilangkan manfaat kelautan terhadap ekonomi dan kesejahteraan masyarakat pesisir. Konsep ekonomi biru merupakan salah satu langkah pemerintah untuk mewujudkan tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals (SDGs*) nomor 14 yaitu *life below water* (ekosistem lautan) yang menekankan pada pelestarian sumber daya laut dan pemanfaatannya secara berkelanjutan.

Pendidikan dapat berkontribusi untuk mendukung SDGs nomor 14 dengan memberikan pemahaman pada generasi muda terkait pentingnya menjaga kelestarian sumber daya laut sehingga dapat terus dinikmati manfaatnya oleh generasi mendatang. Melalui pendidikan, guru dapat memberikan pembelajaran yang mengarah pada pemanfaatan sumber daya laut, khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di kawasan pesisir. Hayati (2024:1167) mengemukakan bahwa mengintegrasikan pendidikan berbasis kemaritiman dalam pembelajaran dapat mendorong pemahaman siswa secara lebih mendalam mengenai pentingnya laut dan sumber dayanya sehingga dapat menciptakan masa depan yang berkelanjutan untuk menjaga kelestarian lingkungan laut.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA pesisir dapat mengintegrasikan konten potensi sumber daya laut dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang kontekstual dengan lingkungan siswa dapat menciptakan proses belajar yang bermakna dan aplikatif. Siswa dapat menghubungkan materi yang diperoleh dengan pengalaman nyata, sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi konseptual tetapi juga informasi praktis yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari (Nurjanah, 2024:206). Namun, pembelajaran di kelas sering kali hanya berfokus untuk mengingat konsep tanpa mengaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian Damayanti et al., (2025:24) yang menyatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah karena tidak mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa sehingga materi sulit dipahami, bersifat abstrak, dan mudah dilupakan karena kurangnya konteks yang relevan. Adapun salah satu pokok pembahasan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Teks LHO diperoleh berdasarkan hasil pengamatan sehingga relevan untuk mengembangkan kepekaan siswa terhadap lingkungan, khususnya terkait ekoliterasi sumber daya laut.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari pembelajaran yang berbasis teks, sebab sebagian besar pembelajarannya sering menggunakan teks sebagai landasan dan materi pembelajaran (Afriliana et al., 2024:239-240). Artinya, dalam pembelajaran bahasa Indonesia bahan simakan cenderung lebih sedikit karena pembelajaran lebih berorientasi pada teks-teks bacaan. Pengembangan video pembelajaran bermuatan konten sumber daya laut menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk memperkaya bahan simakan teks LHO siswa. Di era digitalisasi, video pembelajaran dapat dengan mudah dibagikan dan disebarluaskan melalui berbagai *platform* digital untuk mendukung siswa belajar mandiri dengan visualisasi yang kontekstual dengan lingkungan pesisir. Biantoro (2024:222) mengemukakan bahwa media video dapat menyajikan informasi secara menarik serta memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak secara jelas dan nyata sehingga akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran bermuatan sumber daya laut sebagai bahan simakan teks LHO di SMA pesisir. Pengembangan media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut ini berfokus pada konsep ekonomi biru *(blue economy)* guna mendukung program pemerintah terkait SDGs nomor 14 yakni *life below water* (ekosistem lautan) yang menekankan pada pelestarian sumber daya laut serta pemanfaatannya secara berkelanjutan. Media video pembelajaran ini diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah pesisir dan memperkuat pemahaman siswa mengenai pentingnya pemanfaatan sumber daya laut secara berkelanjutan.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan memvalidasi produk tersebut (Sugiyono (2023:395). Adapun produk yang dikembangkan adalah media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut pada materi teks LHO untuk siswa kelas X di SMA pesisir. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn dengan empat tahapan, yaitu pendefinisian *(Define)*, perancangan *(Design)*, pengembangan (*Develop)*, dan penyebarluasan (*Disseminate*).

Subjek penelitian pengembangan ini adalah validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Nugroho (2022:48) menyatakan bahwa angket merupakan rangkaian pertanyaan berkaitan dengan topik tertentu yang ditujukan pada individu ataupun sekelompok orang guna memperoleh sebuah data. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi. Data angket validasi digunakan untuk

mendeskripsikan tingkat kelayakan dari media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut yang dikembangkan. Data hasil validasi dianalisis secara deksriptif kuantitatif menggunakan skala likert **(Tabel 1)**.

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli kemudian dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X\ 100\%$$

Keterangan:
P = persentase yang dicari
$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh
$\sum x_i$ = jumlah skor tertinggi

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh kemudian dapat diinterpretasikan sesuai dengan kriteria berikut **(Tabel 2)**.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skala Likert

Persentase	Kriteria Interpretasi
81-100 %	Sangat layak
61-80%	Layak
41-74%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0—20%	Tidak Layak

Sumber: dimodifikasi dari Saputra et al., (2022)

Berdasarkan tabel interpretasi tersebut, media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut akan dinyatakan layak apabila mendapatkan persentase kelayakan minimal ≥ 61%.

ANALISIS

Kelayakan media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut pada materi teks laporan hasil observasi (LHO) divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Berikut rekapitulasi data hasil validasi media video pembelajaran oleh validator ahli.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai kelayakan materi ada video pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli materi pada penelitian pengembangan ini adalah guru bahasa Indonesia SMAN 1 Sreseh. Berikut rekapitulasi hasil penilaian media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut oleh ahli materi **(Tabel 3)**.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

Indikator Penilaian	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
Kesesuaian materi dengan TP	15	15	100%
Keakuratan materi	20	20	100%
Kemutakhiran materi	10	10	100%
Mendorong rasa keingintahuan	10	10	100%
Rata-rata	**55**	**55**	**100%**

Berdasarkan hasil rekapitulasi tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh indikator penilaian ahli materi memperoleh persentase sempurna dengan skor 100%. Dengan demikian, keseluruhan hasil penilaian validator ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Penyusunan materi bermuatan sumber daya laut berfokus pada materi teks LHO yang mengangkat objek ikan gulama sebagai stimulus. Ikan ini merupakan spesies ikan yang banyak ditemukan di wilayah Sreseh. Pengintegrasian konten sumber daya laut ikan gulama ini relevan untuk diterapkan pada pembelajaran kontekstual. Pembelajaran yang mengangkat topik dekat dengan kehidupan siswa dapat menghadirkan pengalaman baru bagi siswa untuk menghubungkan pemahaman yang baru dengan pengalaman nyata di kehidupan siswa. Pembelajaran yang relevan dengan konteks lokal dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan pemahaman dan kesadaran siswa terkait potensi sumber daya maritim (Putra, 2024:474). Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Prasetya (2025:1) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan konten kelautan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan laut. Dengan demikian, penyusunan materi pembelajaran bermuatan sumber daya laut merupakan alternatif pembelajaran kontekstual yang relevan dengan lingkungan nyata siswa, khususnya bagi siswa kelas X SMAN 1 Sreseh yang memiliki letak geografis berdekatan dengan laut.

2. Validasi Ahli Desain

Validasi desain bertujuan untuk menilai kelayakan desain pada media video pembelajaran yang dikembangkan. Validator ahli desain pada penelitian pengembangan ini adalah dosen Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Adapun indikator penilaian berupa desain media video pembelajaran yang meliputi tampilan video pembelajaran, komposisi warna, tipografi, ilustrasi, tata letak, dan audio. Berikut rekapitulasi hasil penilaian media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut oleh ahli materi **(Tabel 4)**.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain

Indikator Penilaian	**Total Skor**	**Skor Maksimal**	**Persentase (%)**
Desain Media	47	50	94%
Rata-rata	**47**	**50**	**94%**

Berdasarkan hasil rekapitulasi tabel 4 menunjukkan bahwa hasil penilaian validator ahli desain pada video pembelajaran bermuatan sumber daya laut dikategorikan sangat layak dari segi desain

dengan rata-rata nilai persentase sebesar 94%. Artinya, tampilan visual, komposisi warna, ukuran huruf, ilustrasi, tata letak, dan audio telah sesuai, jelas, dan proporsional. Dari hasil validasi media diperoleh komentar dan saran perbaikan, yaitu menambahkan teks berjalan pada video pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran bagi siswa yang mengalami gangguan pendengaran. Perancangan desain media video pembelajaran ini bertemakan kelautan. Ilustrasi yang digunakan adalah bawah laut, ikan gulama, kondisi lingkungan sekitar pesisir dan ilustrasi yang berkaitan dengan pengamatan sesuai dengan materi teks LHO untuk memperkuat konteks pembelajaran dan meningkatan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang disajikan. Saputri et al., (2023:480) mengemukakan bahwa adanya animasi atau ilustrasi yang ditampilkan dalam video pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa terkait konsep materi yang disampaikan. Hal tersebut didukung oleh penelitian Suhardin et al., (2025:142) yang menunjukkan bahwa visualisasi dalam video pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan laut dan memberikan contoh konkret tentang cara melestarikan sumber daya laut.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa bertujuan untuk menilai kelayakan terkait penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun validator ahli bahasa pada penelitian pengembangan ini adalah dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Berikut rekapitulasi hasil penilaian media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut oleh ahli materi **(Tabel 5)**.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	**Total Skor**	**Skor Maksimal**	**Persentase (%)**
Lugas	13	15	86,6%
Komunikatif	5	5	100%
Dialogis dan Interaktif	10	10	100%
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	4	5	80%
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9	10	90%
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	5	5	100%
Rata-rata	**46**	**50**	**92%**

Berdasarkan hasil rekapitulasi tabel 4 menunjukkan bahwa pada indikator kelugasan bahasa diperoleh persentase kelayakan 86,6%, indikator penggunaan bahasa yang komunikatif diperoleh persentase kelayakan 100%, indikator bahasa yang dialogis dan interaktif juga diperoleh persentase 100%. Adapun indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik diperoleh persentase kelayakan sebesar 80%, indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa diperoleh persentase kelayakan 90% dan indikator penggunaan istilah, simbol, atau ikon memperoleh persentase kelayakan 100%. Dengan demikian, keseluruhan penilaian validator ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 92% yang termasuk kategori sangat layak. Dari hasil validasi juga diperoleh komentar dan saran perbaikan, yaitu memperhatikan ketepatan dalam penulisan kata dan konsisten dalam penggunaan titik di akhir kalimat. Penggunaan bahasa dalam media video pembelajaran berperan penting untuk membantu penyampaian materi atau informasi pada siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat Putra (2024:480) yang mengemukakan bahwa salah satu faktor penting untuk mendukung pemahaman siswa adalah penggunaan bahasa yang mudah dipahami disertai dukungan visual yang menarik. Pendapat sejenis juga menyatakan bahwa konsep video pembelajaran yang disajikan dalam media harus selaras dengan konsep materi yang diajarkan dengan bahasa yang lugas dan mudah untuk dipahami siswa (Hazanah, 2025:356). Penggunaan bahasa yang baik menjadi hal penting untuk menciptakan media video pembelajaran yang informatif dan mampu memfasilitasi siswa untuk menguasai materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan pada tiga validator ahli diperoleh komentar dan saran perbaikan yang digunakan sebagai landasan untuk merevisi media sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas X di SMAN 1 Sreseh.

KESIMPULAN

Pengembangan media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut sebagai bahan simakan teks LHO siswa kelas X di SMA pesisir divalidasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 100%, validasi ahli desain memperoleh persentase 96%, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase 92%. Dengan demikian, media video pembelajaran bermuatan sumber daya laut dikategorikan sangat layak dari segi materi, desain, dan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

Afriliana, V. A., Haryadi, & Agus Nuryatin. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teks dengan Teknologi Animasi sebagai Internalisasi Nilai-Nilai Religius. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *10*(1), 238–245. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3180

Badan Pusat Statistik, B. P. (2024). *Statistik Sumber Daya Laut dan Pesisir 2024: Pengelolaan Sumber Daya Laut untuk Pembangunan Berkelanjutan dan Kesejahteraan Masyarakat di Wilayah Pantai*. Badan Pusat Statistik.

Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 222–233. https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247

Damayanti, R., Aliani, & Syafruddin. (2025). Pengaruh Pendekatan Kontekstual terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Indonesia*, *2*(1), 23–27.

Hayati, R. S., & Ma'rifah, D. R. (2024). Pendidikan Kemaritiman Model EJoy-ME Berbasis Potensi Lokal Ekosistem Mangrove Lantebung. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(2), 1165–1177. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1949

Hazanah, S. R. T., & Ain, S. Q. (2025). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal rumah adat melayu Riau untuk pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *11*(1), 348–358. https://doi.org/10.29210/1202525979

Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2024). *Bijak Mengelola Laut untuk Ekonomi Biru*. Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia.

Nugroho, A. S. & W. H. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika (Teori, Implementasi & Praktik dengan SPSS)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Nurjanah, S. (2024). Strategi Pembelajaran PAI Kontekstual. *Analysis*, *2*(1), 204–213.

Prasetya, M. H. N. (2025). Pembelajaran Teks Berita Bermuatan Kebaharian Studi Efektif di Kelas XI-G SMAN 3 Malang. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, *20*(18).

Putra, M. J. A., & Sari, M. Y. (2024). Analisis Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Komik dengan Mengintegrasikan Konteks Kemaritiman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 473–487.

Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Dongeng Monyet dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(2), 75–80. https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1692

Saputri, N., Izzati, N., & Siregar, N. A. R. (2023). Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Teorema Phytagoras. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *14*(3), 469–482.

Setyawati, L. R., Hadistian, Cahya, D. D., Marsetio, Novarianti, A. D., & Said, B. D. (2021). Implementasi Konsep Ekonomi Biru Dalam Pembangunan Masyarakat Pesisir Kota Palopo. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 178–185.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhardin, N., Kurniati, A., & Saleh, R. (2025). Pembelajaran Kemaritiman dengan Metode Kontekstual Bagi Anak Usia Dini di TK Negeri 1 Bahari Tiga. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *5*(3), 109–123.