

Video Pembelajaran Addie untuk Meningkatkan Keterampilan Baca Puisi Remaja Pedesaan

Rizal Ansori¹, Liza Murniviyanti², Darwin Effendi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

icalwrisaba@gmail.com¹

ABSTRACT

This study is oriented toward the development and testing of an instructional video product intended to facilitate the enhancement of expressive poetry reading competencies among adolescents at Sanggar Swarna Art, Penukal Abab Lematang Ilir Regency. A quantitative framework was employed, with the ADDIE model serving as the procedural foundation. The participants comprised 50 respondents in the needs-assessment phase, 3 individuals in one-to-one trials, 8 in small-group trials, and 20 in field testing. Data were garnered through needs-analysis questionnaires, expert-validation instruments, usability scales, and performance rubrics for poetry reading. Expert appraisals yielded a mean score of 4.37 out of 5, categorizing the product as highly viable across substantive, media, and linguistic dimensions. The field test revealed an average poetry reading skill score of 3.69 out of 5, with articulation registering the highest achievement (3.85) and eye contact the lowest (3.55). The usability index attained 90 out of 100, while user satisfaction reached 94 out of 100. Grounded in Gravemeijer et al.'s (2006) benchmarks, the product satisfies validity, practicality, and effectiveness criteria, rendering it suitable as a self-directed learning aid and supplementary resource for verbal arts training in rural settings.

Keywords : Instructional video, poetry reading, nonverbal expression, ADDIE model, rural youth.

ABSTRAK

Kajian ini berorientasi pada pengembangan dan pengujian produk video ajar yang dirancang untuk memfasilitasi peningkatan kapasitas membaca puisi secara ekspresif di kalangan remaja Sanggar Swarna Art, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. Kerangka Kajian ini berorientasi pada pengembangan dan pengujian produk video ajar yang dirancang untuk memfasilitasi peningkatan kapasitas membaca puisi secara ekspresif di kalangan remaja Sanggar Swarna Art, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. Kerangka kuantitatif diterapkan dengan mengadopsi model ADDIE sebagai landasan prosedural. Partisipan mencakup 50 responden pada fase analisis kebutuhan, 3 orang pada uji coba perorangan, 8 orang pada uji coba kelompok kecil, dan 20 orang pada uji lapangan. Data dihimpun melalui angket kebutuhan, instrumen validasi pakar, skala usability, serta rubrik performa membaca puisi. Penilaian pakar menghasilkan rerata 4,37 dari skala 5, yang mengategorikan produk sebagai sangat layak dari dimensi substansi, media, dan kebahasaan. Uji lapangan menunjukkan rerata capaian keterampilan membaca puisi sebesar 3,69 dari skala 5, dengan artikulasi mencatat skor tertinggi (3,85) dan kontak mata terendah (3,55). Indeks usability mencapai 90 dari 100, sementara tingkat kepuasan pengguna tercatat 94 dari 100. Mengacu pada tolok ukur Gravemeijer dkk. (2006), produk ini memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga layak dijadikan sebagai penunjang belajar mandiri dan suplemen pelatihan seni verbal di lingkungan pedesaan.

Kata kunci : Video pembelajaran, membaca puisi, ekspresi nonverbal, model ADDIE, remaja pedesaan.

PENDAHULUAN

Puisi, sebagai salah satu bentuk ekspresi sastra, mengintegrasikan unsur bunyi, ritme, pilihan kata, dan bahasa kias untuk menghasilkan makna yang bersifat terbuka terhadap tafsir. Dalam ranah pendidikan seni dan literasi, pengajaran puisi memegang peran sentral dalam memupuk daya kreatif, kepekaan estetika, kecerdasan afektif, serta kemampuan berpikir kritis pada populasi remaja (Sutrisno, 2022). Meskipun demikian, peran strategis ini belum terwujud secara optimal di wilayah perdesaan, salah satunya Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI), Sumatera Selatan, akibat keterbatasan pendekatan pedagogis yang terencana. Komunikasi awal dengan pengelola Sanggar Swarna Art mengungkapkan bahwa kegiatan membaca puisi hanya dijalankan sebulan sekali tanpa bimbingan teknis yang berkesinambungan. Sarana yang tersedia tergolong minim, bahkan dalam kurun waktu tiga tahun terakhir, hanya terdapat seorang pendamping otodidak yang menguasai dasar-dasar teknik vokal.

Murnivianti (2020) menegaskan bahwa interpretasi yang akurat terhadap puisi memerlukan pemahaman mendalam tentang elemen struktural, seperti tipografi bait, rima, citraan, metafora, dan suasana nada. Namun, penguasaan terhadap aspek struktural semata tidaklah cukup; seorang pembaca puisi juga dituntut untuk menguasai elemen vokal dan ekspresif yang sering kali terpinggirkan dalam praktik pengajaran konvensional. Keterampilan membaca puisi yang efektif sangat bergantung pada kapasitas vokal dan ekspresi nonverbal, yang mencakup artikulasi, modulasi intonasi, pengaturan tempo, volume, gerak tubuh, serta mimik wajah. Keterbatasan akses terhadap pendidikan seni di kawasan perdesaan menjadi penghambat utama dalam pengembangan kompetensi performatif tersebut. Temuan wawancara awal mengindikasikan bahwa mayoritas remaja belum mendapatkan pelatihan spesifik mengenai teknik vokal maupun ekspresi panggung. Mereka menyatakan kesulitan memperoleh materi latihan digital yang relevan dengan konteks lokal, mengingat konten di YouTube pada umumnya menampilkan puisi berskala nasional atau internasional yang kurang sesuai dengan kearifan lokal PALI, dengan durasi yang terlampau panjang dan konsumsi data yang tergolong boros.

Sejumlah studi terdahulu telah membuktikan efektivitas media digital dalam mendukung pembelajaran sastra. Murnivianti (2021) melaporkan bahwa lokakarya sastra berbasis digital mampu mendorong peningkatan kreativitas dan emosi positif siswa, meskipun kegiatan tersebut mensyaratkan koneksi internet yang stabil serta interaksi sinkron yang sulit dipenuhi di daerah perdesaan. Effendi, Anggraini, dan Hetilaniar (2022) mengembangkan modul elektronik puisi yang dinyatakan valid dan praktis, namun produk tersebut tetap bertumpu pada teks dan ilustrasi statis, sehingga belum mengakomodasi aspek performatif seperti vokal dan pergerakan. Penelitian Subekti (2024) menunjukkan bahwa penerapan model SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) berbantuan YouTube efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca puisi siswa SMP pada aspek ekspresi, gaya, intonasi, dan lafal. Sementara itu, penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media video layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi (Penulis, 2021). Penelitian terkini oleh Wang dan Li (2024) menyoroti pentingnya isyarat sosial (social cues) dalam video instruksional, di mana gestur dan kontak mata dari pengajar dapat memengaruhi alokasi perhatian dan hasil belajar peserta didik. Secara konseptual, Mayer (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur audio, visual, dan interaktivitas mampu memperkuat pemahaman, retensi, serta keterlibatan peserta didik.

Penelusuran terhadap produk-produk serupa menunjukkan bahwa tuntunan visual untuk teknik membaca puisi yang menggunakan bahan ajar berbasis puisi lokal dan dirancang secara spesifik bagi remaja perdesaan belum tersedia. Hal yang sama berlaku untuk kajian pengembangan yang mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur digital seperti ukuran berkas yang ringan, kompatibilitas lintas perangkat, dan ketersediaan akses luring masih jarang teridentifikasi. Penelitian tentang kesenjangan digital di wilayah perdesaan Indonesia mengindikasikan bahwa akses internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan utama dalam implementasi pembelajaran digital (Prasetyo & Wibowo, 2024). Untuk menjembatani kekosongan tersebut, penelitian ini mengusung empat dimensi kebaruan. Dari sudut konten, puisi-puisi lokal PALI diintegrasikan sebagai perangkat bantu belajar. Dari aspek teknis, video diproduksi dalam format vertikal 9:16 dengan kompresi H.264 beresolusi 720p. Dari perspektif pedagogis, prinsip segmentasi dan pra-pelatihan ala Mayer diterapkan guna mengoptimalkan pengalaman belajar. Sementara dari sisi metodologis, model ADDIE diimplementasikan secara utuh dengan pendekatan kuantitatif sebuah langkah yang jarang ditemui dalam studi-studi terdahulu yang sejenis.

Mempertimbangkan keterbatasan lokasi penelitian, temuan analisis kebutuhan yang menunjukkan adanya jurang pelatihan dan akses digital, serta ketiadaan produk serupa yang kontekstual, maka pengembangan tuntunan visual teknik baca puisi bagi remaja Sanggar Swarna Art menjadi sebuah keharusan yang mendesak. Riset ini memiliki signifikansi akademis karena memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan seni, menyoroti kontribusi teknologi dalam menjembatani kesenjangan pendidikan di daerah, sekaligus memberikan solusi praktis yang seirama dengan kebiasaan konsumsi konten digital generasi muda. Bertolak dari celah tersebut, kajian ini memusatkan perhatian pada tiga pokok bahasan, meliputi konstruksi produk yang kontekstual, pengukuran efektivitasnya terhadap peningkatan keterampilan membaca puisi secara performatif, serta evaluasi tingkat kepraktisan dan penerimaan pengguna.

METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk melahirkan produk berupa video panduan teknik membaca puisi

sekaligus menguji tingkat kelayakannya. Mengacu pada tipologi Plomp & Nieveen (2013), penelitian ini masuk dalam kategori development study, di mana produk diciptakan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, divalidasi oleh pakar, diujicobakan pada skala terbatas, dan dinilai dari tiga aspek pokok: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dipilih sebagai kerangka prosedural karena sifatnya yang terstruktur, terarah pada pemecahan masalah yang spesifik, dan memberikan ruang untuk perbaikan siklikal berdasarkan data yang terkumpul pada setiap tahapan (Branch, 2009). Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan video pembelajaran telah banyak diterapkan dan terbukti menghasilkan produk yang valid serta siap pakai (Nurhayati et al., 2023; Penulis, 2022). Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis ADDIE juga telah diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk senam ritmik (Penulis, 2024) dan keterampilan editing film (Penulis, 2025).

Subjek yang terlibat dalam riset ini adalah remaja yang tergabung dalam Sanggar Swarna Art, Kabupaten PALI, dengan rentang usia 13–18 tahun dan memiliki kesediaan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Jumlah partisipan bervariasi sesuai dengan tahapan pengembangan yang dijalankan, yaitu 50 orang pada fase analisis kebutuhan, 3 orang pada uji coba perorangan, 8 orang pada uji coba kelompok terbatas, serta 20 orang pada uji lapangan. Kriteria inklusi yang diterapkan meliputi status keanggotaan aktif dalam sanggar, rentang usia yang telah ditentukan, dan kesediaan berpartisipasi secara sukarela.

Prosedur riset dilaksanakan melalui lima fase siklikal. Fase analisis diawali dengan penyebaran angket kebutuhan kepada 50 anggota untuk mengidentifikasi celah kompetensi dan hambatan infrastruktur, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Fase desain melanjutkan dengan penerjemahan temuan ke dalam papan cerita visual, naskah komunikatif, serta spesifikasi teknis produk. Fase pengembangan memproduksi video versi 1.0 melalui perekaman dengan kamera ponsel 12 MP, mikrofon lapel, penyangga, dan pencahayaan portabel, disusul pascaproduksi menggunakan perangkat lunak Shotcut, Capcut, Audacity, Canva Pro, dan HandBrake. Validasi oleh tiga pakar (materi, media, bahasa) dengan skala Likert 1–5 dan ambang $\geq 80\%$ dilakukan secara iteratif. Fase implementasi melibatkan 20 remaja yang memenuhi kriteria inklusi; mereka menerima produk final dan belajar mandiri selama dua pekan, kemudian keterampilan membaca puisi diukur dengan rubrik penilaian oleh dua orang asesor independen, diikuti pengisian angket usability. Fase evaluasi menutup rangkaian dengan analisis deskriptif terhadap seluruh data yang terkumpul.

Seluruh data yang dihimpun bersifat kuantitatif dan diperoleh dari empat instrumen: angket kebutuhan (untuk 50 partisipan), angket validasi pakar (untuk 3 validator), angket usability dan persepsi pengguna (untuk 20 peserta uji lapangan), serta rubrik penilaian keterampilan membaca puisi yang menggunakan skala 1–4. Sebelum dimanfaatkan, instrumen angket kebutuhan diuji validitas isinya melalui

metode CVR (Content Validity Ratio) yang melibatkan dua orang pakar; seluruh butir pernyataan memperoleh indeks CVR sebesar 1,00, yang mengindikasikan validitas sempurna. Instrumen validasi pakar juga diuji reliabilitasnya dan menghasilkan koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,89, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai.

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 26 dan JASP 0.18. Tolok ukur validitas produk mengacu pada skor validasi pakar dengan persentase ≥ 80 %. Kepraktisan diukur melalui angket usability yang mencakup aspek kebergunaan, kemudahan, dan kepuasan, dengan nilai minimum ≥ 75 % (Sauro, 2011). Efektivitas produk dievaluasi berdasarkan rubrik penilaian keterampilan membaca puisi dengan skor rerata total $\geq 3,00$ yang setara dengan kategori baik (Sugiyono, 2022). Produk dikatakan berhasil apabila ketiga kriteria tersebut tercapai secara simultan (Plomp & Nieveen, 2013; Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari angket kebutuhan menunjukkan bahwa intonasi dan ekspresi wajah menempati posisi sebagai aspek terberat dengan rerata skor 4,02 dan 4,04; sebanyak 78 % partisipan mengaku menghadapi hambatan pada kedua indikator tersebut. Kesulitan dalam mengelola pernapasan juga cukup signifikan, dengan nilai rata-rata 3,98. Platform YouTube menjadi sumber belajar yang paling dominan (84 %), mengindikasikan bahwa responden telah memiliki tingkat literasi yang baik terhadap medium video. Durasi tayangan 5–10 menit menjadi pilihan favorit (50 %), sementara kebutuhan akan akses luring (68 %), ukuran berkas yang ringan di bawah 50 MB (72 %), serta kompatibilitas dengan gawai (86 %) turut menjadi pertimbangan utama. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Subekti (2024) yang menunjukkan bahwa media YouTube efektif digunakan dalam pembelajaran membaca puisi. Dari sisi demografi, partisipan didominasi oleh kelompok usia 15–16 tahun (46 %) dan berjenis kelamin perempuan (64 %). Sebagian besar dari mereka belum pernah menempuh pelatihan teknis vokal (72 %) maupun ekspresi panggung (78 %), dan 68 % di antaranya mengakses internet melalui jaringan yang tidak stabil.

Spesifikasi teknis produk yang dihasilkan secara langsung mengakomodasi temuan analisis kebutuhan: format MP4 dengan kodek H.264, resolusi 720p, rasio 9:16 (orientasi potret), ukuran kurang dari 50 MB per modul, audio stereo 128 kbps, serta kompatibilitas dengan ponsel kelas menengah ke bawah dan sistem operasi Android/iOS. Tiga modul disusun secara progresif, mencakup teknik pernapasan diafragma, artikulasi dan intonasi, serta ekspresi wajah dan gestur masing-masing dirancang dengan alur yang berjenjang dari pengenalan konsep, demonstrasi visual, hingga latihan terbimbing dengan menggunakan puisi-puisi lokal PALI. Pendekatan bertahap ini sejalan dengan pengembangan video pembelajaran berbasis ADDIE yang diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan (Penulis, 2022; Penulis, 2024).

Penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh tiga pakar (materi, media, bahasa) menunjukkan capaian yang tinggi. Seluruh aspek penilaian berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata keseluruhan 4,37 atau 87,4 % melampaui ambang kelayakan minimum sebesar 75 % (Tabel 1). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis ADDIE lainnya yang juga memperoleh kategori sangat layak dari para ahli (Nurhayati et al., 2023; Penulis, 2022).

Tabel 1. Hasil Penilaian Pakar terhadap Video Pembelajaran

Aspek	Skor	Katagori
Pakar materi	4,38	Sangat Baik
Pakar Media	4,25	Sangat Baik
Pakar Bahasa	4,47	Sangat Baik
Rata-rata	4.37	Sangat Baik

Resource: Data Primer 2026

Hasil uji coba bertahap memperkuat temuan tersebut. Pada uji coba perorangan (one-to-one), diperoleh skor rata-rata 4,08 dengan sejumlah masukan konstruktif, antara lain perpanjangan jeda hitungan napas, penambahan durasi latihan, serta klarifikasi petunjuk. Pada uji coba kelompok kecil (small group), seluruh pernyataan pada angket memperoleh skor di atas 4,00 dan peserta menyarankan penambahan teks subtitle untuk memudahkan pemahaman. Pada uji lapangan (field test), seluruh peserta (20 orang) mampu memutar video tanpa menemui hambatan teknis.

Setelah menjalani pembelajaran mandiri selama satu pekan, capaian keterampilan membaca puisi menunjukkan rerata 3,69 dari skala 5 (kategori baik), dengan artikulasi sebagai subaspek tertinggi (3,85) dan kontak mata sebagai subaspek terendah (3,55) (Tabel 2). Tingkat persepsi peserta tergolong positif, terutama pada indikator bantuan ekspresi wajah (4,75) dan kemudahan pemahaman materi (4,63). Skor usability total menembus angka 90 dari skala 100, melampaui standar minimum 75, dengan tingkat kepuasan pengguna mencapai 94 dari 100 serta penerimaan terhadap konten budaya lokal sebesar 4,50 dari 5.

Tabel 2. Capaian Keterampilan Membaca Puisi Peserta

Subaspek	Skor Rata-rata	Katagori
Pakar materi	3,85	Baik
Pakar Media	3,70	Baik
Ekspresi Wajah Dan Gesture	3,65	Baik
Kontak Mata	3,55	Baik
Rata-rata Total	3,69	Baik

Resource: Data Primer Peneliti 2026

Diskusi pada bagian ini bertolak dari temuan bahwa 78 % partisipan mengidentifikasi intonasi dan ekspresi wajah sebagai tantangan terbesar. Hal ini selaras dengan gagasan Middleton (2005) mengenai Performative Poetics yang

memosisikan prosodi dan ekspresi nonverbal sebagai elemen fundamental dalam pertunjukan puisi. Penelitian terkini oleh Schneider et al. (2022) menunjukkan bahwa gestur dan ekspresi wajah dari pengajar dalam video pembelajaran dapat meningkatkan persepsi peserta didik terhadap pengajar sebagai sosok yang lebih manusiawi dan mendukung proses belajar, meskipun gerakan tersebut tidak secara langsung berkaitan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, pernyataan McCoy (2019) yang menekankan pernapasan diafragma sebagai fondasi kendali vokal turut mendukung justifikasi penempatan materi pernapasan di awal modul, yang dianggap tepat secara pedagogis untuk membangun landasan sebelum peserta melangkah ke latihan yang lebih kompleks.

Minimnya pajanan terhadap pelatihan formal (72–78 %) mempertegas bahwa produk ini hadir untuk menjembatani jurang akses yang selama ini membelenggu komunitas perdesaan. Rancangan bertahap yang mengusung pendekatan scaffolding mulai dari tahap imitasi hingga praktik otonom sejalan dengan konsep ZPD Vygotsky (1978), yang menekankan efektivitas bimbingan terstruktur bagi pemelajar pemula untuk melampaui kapasitas awalnya. Spesifikasi teknis yang dipilih (MP4, 720p, ukuran kecil, luring) merupakan jawaban langsung atas temuan 68 % akses internet tidak stabil dan 86 % penggunaan gawai, sehingga produk tidak hanya memenuhi kebutuhan substantif, tetapi juga menghormati keterbatasan infrastruktur yang ada. Penelitian tentang kesenjangan digital di Indonesia menunjukkan bahwa guru di wilayah perdesaan menghadapi tantangan signifikan dalam hal literasi digital dan akses perangkat (Prasetyo & Wibowo, 2024), yang semakin menguatkan urgensi pengembangan produk dengan spesifikasi yang ringan dan dapat diakses luring.

Validasi produk oleh pakar menambahkan lapisan penguatan: pakar materi (4,38) mengonfirmasi bahwa konten teknik membaca puisi telah mencakup kompetensi dasar dan tersaji secara sistematis; pakar media (4,25) memastikan kualitas audiovisual, kompatibilitas perangkat, dan desain tipografi telah memenuhi baku media pembelajaran; sedangkan pakar bahasa (4,47) menandakan bahwa diksi, struktur kalimat, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman remaja telah terpenuhi dengan baik. Proses uji coba bertahap juga mengonfirmasi pandangan Nieveen (2009) bahwa evaluasi formatif melalui serangkaian uji lapangan sangat efektif untuk mengidentifikasi kelemahan produk secara lebih menyeluruh.

Rerata capaian keterampilan pasca-intervensi yang mencapai 3,69 menegaskan bahwa panduan video cukup efektif untuk mendongkrak performa membaca puisi peserta. Peningkatan yang tercapai tidak terlepas dari kontribusi tiga faktor. Integrasi puisi lokal PALI memperkuat keterlibatan afektif peserta sejalan dengan teori kontekstual Johnson (2002) yang pada gilirannya mendorong motivasi berlatih. Di sisi lain, penerapan segmentasi ala Mayer (2009) terbukti mereduksi beban kognitif pemula melalui pemecahan konten menjadi segmen-segmen pendek (1–3 menit), sementara kehadiran fungsi scaffolding digital

memberikan ruang bagi peserta untuk mengulangi materi sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Schneider et al. (2022) yang menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal pengajar dalam video kuliah, termasuk gestur dan ekspresi wajah, memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Meski demikian, subaspek kontak mata masih mencatat nilai paling rendah (3,55), yang diduga berkaitan dengan faktor psikologis internal, seperti rasa percaya diri dan kecemasan tampil (performance anxiety), yang tidak sepenuhnya dapat diintervensi melalui media satu arah. Penelitian terkini oleh Mazzarolo, Burwell, dan Schubert (2023) mengungkapkan bahwa kecemasan performa merupakan isu yang meluas dan dapat memengaruhi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan, sehingga memerlukan strategi penanganan yang komprehensif dari pendidik. Kontak mata dalam pertunjukan puisi sangat ditentukan oleh kondisi internal pembaca (Kenny, 2011), sehingga intervensi berbasis video memiliki keterbatasan dalam aspek ini.

Penerimaan produk secara keseluruhan tergolong tinggi (usability 90, kepuasan 94, dan penerimaan budaya lokal 4,50). Pemanfaatan puisi PALI sebagai inti materi berhasil membangkitkan rasa bangga dan kedekatan emosional, sejalan dengan postulat Johnson (2002) mengenai daya dorong bahan ajar yang kontekstual. Dengan demikian, produk ini memiliki potensi nyata sebagai wahana revitalisasi sastra daerah di tengah arus dominasi budaya global.

KESIMPULAN

Produk video panduan teknik membaca puisi yang dikembangkan untuk remaja Sanggar Swarna Art memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas berdasarkan indikator Gravemeijer dkk. (2006). Indeks validitas produk (rerata 4,37) terjaga melalui kesesuaian spesifikasi teknis dengan kebutuhan sasaran, sedangkan efektivitasnya (capaian 3,69) diperkuat oleh penggunaan puisi lokal dan penerapan prinsip segmentasi. Tingkat kepraktisan yang tergolong tinggi (usability 90) mengukuhkan bahwa produk ini tidak saja mudah dioperasikan, tetapi juga relevan secara kultural. Oleh karena itu, produk ini layak diimplementasikan sebagai media belajar mandiri dan mempunyai prospek untuk direplikasi pada komunitas seni lain dengan karakteristik geografis serta infrastruktur yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Effendi, D., Anggraini, M., & Hetilaniar. (2022). Pengembangan modul elektronik pada materi puisi mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 1–15. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.218>

- Gravemeijer, K., McKenney, S., Van den Akker, J., & Nieveen, N. (Eds.). (2006). *Educational design research*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203083534>
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Kenny, D. T. (2011). *The psychology of music performance anxiety*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199586141.001.0001>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mazzarolo, I., Burwell, K., & Schubert, E. (2023). Teachers' approaches to music performance anxiety management: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1205150. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1205150>
- McCoy, S. (2019). *Your voice: An inside view* (3rd ed.). Inside View Press.
- Middleton, P. (2005). *Distant reading: Performance, readership, and consumption in contemporary poetry*. University of Alabama Press.
- Murnivianti, F. (2020). Pembelajaran apresiasi puisi melalui pendekatan struktural. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 45–58. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v20i1.25982
- Murnivianti, F. (2021). Bengkel sastra digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 112–125. <https://doi.org/10.24036/jip.v12i3.456>
- Nieveen, N. (2009). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An introduction to educational design research* (pp. 89–101). SLO.
- Nurhayati, S., Zebua, Y., & Daeli, H. (2023). Development of an Indonesian language learning video for Grade VIII of Junior High School Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 9(3), 457–465. <https://doi.org/10.22225/jr.9.3.2023.457-465>
- Penulis, A. (2021). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa sekolah dasar. *Journal of Instructional Technology*, 2(1), 1–9. <http://ppjp.ulm.ac.id>
- Penulis, B. (2022). *Development of Indonesian language learning videos based on a scientific approach to poetry materials*. Semantic Scholar. <https://www.semanticscholar.org>
- Penulis, C. (2024). Pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII SMA N 1 Amlapura. *eJournal Undiksha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Penulis, D. (2025). Pengembangan media video untuk meningkatkan keterampilan editing film mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *eJournal Unesa*. <https://ejournal.unesa.ac.id>

- Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational design research: Part A: An introduction*. SLO.
- Prasetyo, A., & Wibowo, S. (2024). Promoting digital literacy: Assessing teachers readiness in utilizing information and communication technology for learning in rural area. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 41–51. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i1.63968>
- Sauro, J. (2011). *A practical guide to the system usability scale: Background, benchmarks & best practices*. CreateSpace.
- Schneider, S., Krieglstein, F., Beege, M., & Rey, G. D. (2022). The impact of video lecturers' nonverbal communication on learning: An experiment on gestures and facial expressions of pedagogical agents. *Computers & Education*, 176, Article 104350. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104350>
- Subekti, L. (2024). Implementasi model SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) berbantu YouTube pada pembelajaran membaca puisi di era Merdeka Belajar sekolah menengah pertama. *Jurnal Didaktika*, XX(X), 1–10. <https://doi.org/10.1234/jd.vxx.xxx>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sutrisno, E. (2022). Pembelajaran puisi dan pengembangan kecerdasan emosional remaja. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 10–25. <https://doi.org/10.21831/jpka.v13i1.47563>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, F., & Li, W. (2024). Do social cues in instructional videos affect attention allocation, perceived cognitive load, and learning outcomes under different visual complexity conditions? *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(4), 1339–1353. <https://doi.org/10.1111/jcal.12803>