

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS *FILMORAGO* DALAM
PEMBELAJARAN TEKS CERITA FABEL KELAS VII
SMP NEGERI 1 TURI SLEMAN TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh :

Alan Yoga Pratama
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
Email : alanyoga27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi *FilmoraGo* dalam pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII. 2) Mengetahui kualitas aplikasi *FilmoraGo* sebagai bahan ajar Teks Cerita Fabel pada kelas VII. 3) Menarik perhatian siswa dalam belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *FilmoraGo* sebagai pembelajaran Teks Cerita Fabel pada kelas VII. 4) Mengetahui efektifitas aplikasi *FilmoraGo* sebagai pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII.

Jenis Penelitian yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Turi tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian kelas VII sebanyak 6 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, dan tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan 1) penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar interaktif pada mata pelajaran khususnya materi teks cerita fabel pada siswa kelas VII. 2) bahan ajar interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan skor 4,2. 3) kualifikasi sangat baik, penilaian ahli materi mendapatkan skor 4,4 pada kualifikasi sangat baik dan 4) hasil tes siswa dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman teks cerita fabel siswa dilihat dari nilai rata-rata tes sebelum dan sesudah diberikan pengembangan bahan ajar multimedia interaktif *FilmoraGo* sebagai media pembelajaran teks cerita fabel mengalami kenaikan, yaitu dari 46,67 menjadi 65,00.

Kata Kunci : Pengembangan, pembelajaran teks, berbasis *filmorago*, cerita fabel

ABSTRACT

This study aims to: 1) Develop interactive teaching materials based on the FilmoraGo application in learning fable story texts in class VII. 2) Knowing the quality of the FilmoraGo application as teaching material for Fable Story Texts in class VII. 3) Attracting students' attention in learning using teaching materials based on the FilmoraGo application as Fable Story Text learning in class VII. 4) Knowing the effectiveness of the FilemoraGo application as a learning text for fable stories in class VII.

This type of research uses the ADDIE model development research (R&D) method. The research was conducted at SMP Negeri 1 Turi in the 2019/2020 school year. The research subjects of class VII A were 26 students. The development procedure goes through the alalysis, design, development, implementation and evaluation stages. Data collection techniques used student response questionnaires, material expert validation sheets, pre test and post test.

The results of this study indicate 1) this research produces interactive teaching material products in subjects, especially fable story text material for class VII students. 2) the interactive teaching materials developed are considered very feasible based on the assessment of media experts who get a score of 4.2 3)on very good qualifications, the material expert's assessment gets a score of 4.4 on very good qualifications and 4) Student test results were considered effective in improving students' understanding of the fable story text seen from the average score of the test before and after being given the development of FilmoraGo's interactive multimedia teaching materials as a learning medium for fable story texts, which increased from 46.67 to 65.00.

Keywords: *Development, text learning, film-based, fable story.*

PENDAHULUAN

Dalam mengajar biasanya guru menggunakan bahan ajar sebagai alat untuk mengajarkan materi yang akan di ajarkan. Sebenarnya bahan ajar yang di sediakan oleh guru sudah benar namun kurang menarik hanya sekedar tulisan atau gambar yang tertera di dalam buku. Sesuai dengan standar kurikulum sekarang 2013 siswa diwajibkan bisa berperan dengan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, sedangkan guru hanya

Dengan menulis di harapkan siswa bisa mengembangkan kemampuannya dalam menulis, di dalam menulis juga terdapat materi menulis teks cerita fabel. Siswa sekarang kebanyakan masih rendah dalam menulis teks cerita fabel, biasanya siswa mencatat di papan tulis sekarang harus bisa merangkainya sendiri sedangkan guru kurang dalam media pembelajaran. Melalui *FilmoraGo* guru dapat membuat bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi tersebut yang bisa dibuat di HP *Android* yang mendukung. Dengan aplikasi tersebut guru lebih mudah untuk membuat bahan ajar yang dalamnya menjelaskan pembelajara, untuk menarik perhatian para siswa guru dapat membuat bervariasi bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Turi Sleman pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII, belum memenuhi standar kurikulum 2013. Siswa masih kurang tertarik terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru, karena kurangnya penguasaan bahan ajar. Pembelajaran teks cerita fabel pada siswa kelas VII masih kurang maksimal. Masalah yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran teks cerita fable adalah kurang rendahnya minat siswa dalam menulis teks cerita fabel.

Berdasarkan masalah yang ada penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan BahanAjar Interatif Berbasis *Filmorago* Dalam Pembelajaran Teks Cerita Fabel Pada Kelas VII Smp Negeri 1 Turi Sleman".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Masih kuraangnya guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *FilmoraGo*.
2. Kurangnya guru dalam menghadapi perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013.
3. Pengondisian kelas yang kurang tepat membuat siswa tidak fokus dalam belajar.
4. Adanya sekolah *full day* membuat siswa jenuh di kelas guru harus membangkitkan semangat siswa.
5. Kurangnya minat belajar siswa menyebabkan rendahnya prestasi siswa.
6. Siswa bosan dengan ceramah guru yang terlalu panjang.

B. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penelitian ini akan dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *FilmoraGo*.
2. Penelitian ini sebagai pembanding antara bahan ajar dari guru dan bahan ajar dari peneliti
3. Pengaruh penggunaan bahan ajar interaktif terhadap partisipasi dan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar
4. Penelitian ini akan mengamati bahan ajar yang akan digunakan
5. Peningkatan minat belajar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar dengan *FilmoraGo* dalam pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman?
2. Bagaimana kualitas bahan ajar interaktif berbasis aplikasi *FilmoraGo* sebagai pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman?

3. Bagaimana daya tarik siswa terhadap video bahan ajar berbasis *FilmoraGo* sebagai pembelajaran Teks Cerita Fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* sebagai pembelajaran Teks Cerita Fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* dalam pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman.
2. Mengetahui kualitas *FilmoraGo* sebagai bahan ajar Teks Cerita Fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman.
3. Menarik perhatian siswa dalam belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis *FilmoraGo* sebagai pembelajaran Teks Cerita Fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman.
4. Mengetahui efektifitas *FilmoraGo* sebagai pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman.

E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Pada penggunaan *FilmoraGo* memerlukan media elektronik yang dapat memutar video seperti *smartphone*, komputer, laptop, TV dan DVD player.
2. *FilmoraGo* berupa *software* yang dapat disimpan didalam *smartphone*, *flashdisk*, CD dan DVD sehingga mudah untuk dipindahkan.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
 - a. Peneliti *FilmoraGo* dapat menjadi bahan ajar bagi peneliti apabila telah menjadi tenaga pengajar baik disekolah formal maupun nonformal.
 - b. Peneliti *FilmoraGo* mampu meningkatkan wawasan dan

pengetahuan teori yang pernah dipelajari dibangku perkuliahan.

2. Bagi sekolah
 - a. Hasil peneliti diharapkan menambah variasi bahan ajar yang adapat digunakan oleh guru dalam mengajar.
 - b. Hasil peneliti diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam meningkatkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa.
3. Bagi siswa
 - a. Dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran teks cerita fabel
 - b. Dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan optimal, baik dalam pembelajaran dikelas maupun belajar mandiri.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan ini, yaitu:

1. Dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dan memberikan kontribusi pembelajaran yang menarik.
2. Dapat memberikan motivasi pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan teks cerita fabel dan memberikan motivasi kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik.

PENELITIAN TERDAHULU

Laily Amin Fajariyah yang di muat dalam Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar Volume 2, nomor 1 Tahun 2018 dengan judul Pembelajaran Teks Report dengan Proyek "CERDIG" Berbasis *FilmoraGo* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami dan menulis teks *report* pada kelas IX semester 1 dan 2 di SMPN 5 Panggang, menunjukkan bahwa siswa bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan kemampuan dalam menyampaikan monolog teks *report*. Hasil peningkatan pemahaman siswa rata-rata ulangan harian dari penilaian tanpa cerdig pada semester 1, 59.23 sedangkan dengan proyek cerdig *FilmoraGo* pada semester 2. 65.64. Peningkatan ini juga diikuti dengan peningkatan presentase siswa yang tuntas

dari 26.92% ke 42.31% atau ada tambahan 5 siswa yang tuntas. Selanjutnya siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 73.07% ke 57.69%. Apabila dianalisis lebih lanjut, ketuntasan kelas untuk ulangan KD 11.3 belum terpenuhi. Hasil peningkatan keterampilan rata-rata praktik 56.66 semester 1 tanpa cerdig dan 80.05 semester 2 dengan proyek cerdig *FilmoraGo*.

Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah serta uraian yang telah dipaparkan diatas maka di dapatkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan bahan ajar dengan *FilmoraGo* sebagai media pembelajaran teks prosedur pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman ?
2. Bagaimana kualitas bahan ajar berbasis *FilmoraGo* sebagai media pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman?

METODE PENGEMBANGAN

A. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Tegeh,dkk (2014: 4-5) penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *ADDIE*. *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh, 2014: 41). Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*).

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis *smartphone* menggunakan *FilmoraGO* dapat digunakan dalam pelajaran keterampilan teks cerita fabel. Menurut Sugiyono (2014: 75) Uji coba dilakukan menggunakan *before after*. Desain uji coba dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

Keterangan:

$$O_1 \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

$O_1 \quad O_1$: Nilai O_2 *e-test* (sebelum menggunakan media yang dikembangkan)

$O_2 \quad O_2$: Nilai *Post-test* (setelah menggunakan media yang dikembangkan)

D. Subjek Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman yaitu 6 siswa sebagai uji coba kelompok kecil sebelum dan sesudah diberi tindakan pengembangan intraktif *FilmoraGO* sebagai bahan ajar teks cerita fabel.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpul Data

1. Angket

Sugiyono (2014:142) menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan adalah angket respon siswa, validasi ahli media, dan validasi ahli materi.

2. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam teks cerita fabel. Tes yang dilaksanakan adalah tes tertulis. Sunarti dan Sely Rahmawati (2014:20) mengungkapkan bahwa “tes tertulis adalah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa uraian.” Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh, maka analisis data yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan media sebagai berikut.

1. Uji Kualitas Media

Hasil dari analisis data ini berguna untuk mengetahui kevalidan dari media yang sedang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis ini yaitu:

a. Tabulasi data

Tabulasi data oleh validator terdiri dari beberapa ahli. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian setiap butir pernyataan menggunakan skala linkert, yaitu: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik) dan 1 (sangat kurang baik).

b. Menghitung rata-rata skor angket

Skor rata-rata angket = skor $\frac{\text{skor total}}{\text{banyak butir}}$

total banyak butir

c. Mengkonversi skor yang diperoleh

Dari nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke skala empat. Widoyoko (2014: 144) menyatakan bahwa penentuan jarak interval (Ji) dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Ji = (t-r)/JK$$

Keterangan:

t = skor tertinggi dalam skala : 4

r = skor terendah dalam skala : 1

Ji = jumlah kelas interval :

$$(4-1)/4 = 0,75$$

Kriteria klasifikasi media permainan edukatif teka-teki silang yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Hasil Penilaian

Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 — 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 — 3,25	Baik (B)
1,75 — 2,50	Cukup (C)
1,00 — 1,75	Kurang (K)

2.

Analisis Respon Siswa

Pengumpulan data dari angket respon siswa terhadap media ini menggunakan skala Linkert. Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi yang diobservasi dengan frekuensi yang diharapkan, sebagai berikut:

- Menjumlahkan skor kuesioner secara keseluruhan
- Menghitung skor maksimal dengan rumus
- Skor maksimal = jumlah item x skor jawaban tertinggi
- Menghitung nilai presentase dengan rumus:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 7. Persentase Penilaian menurut Respon Siswa

Interval Persentase	Skala Nilai	Keterangan
85% - 100%	A	Baik sekali
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0 — 39%	E	Gagal

3. Teknik Analisis keefektifan

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran, dalam penelitian pengembangan ini menggunakan bantuan program aplikasi SPSS untuk menentukan hasil dari pengembangan tersebut. Dengan ketentuan hasil tes siswa baik menggunakan *pre-test* maupun *post-test* dalam *Shapiro-Wilk* berdistribusi normal.

b. Menganalisis rata-rata hasil tes

Pada penelitian ini, ketuntasan berdasarkan nilai rata-rata siswa dengan skor maksimum 100 dan skor minimum 0, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor ideal}} \times \text{skor ideal (100)}$$

c. Kesimpulan

Media dikatakan efektif jika rata-rata siswa yang dikonversikan ke dalam data kualitatif berada pada kriteria minimal baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Hasil dari analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa informasi mengenai proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Turi Sleman guru belum menggunakan pembelajaran yang menarik selain bahan ajar dan *power point* yang

tersedia, terbatasnya waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan guru hanya terfokus pada penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah sendiri membuat siswa kurang aktif dan tertarik selama kegiatan pembelajaran, karena metode ceramah dipandang sebagai metode pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi siswa.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik ini dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan dengan cara melihat karakteristik dasar peserta didik berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya sebagai acuan untuk rancangan pengembangan media pembelajaran bahan ajar. Serta mengamati nilai siswa kelas VII pada materi teks cerita. Nilai yang diperoleh siswa kelas VII belum semuanya mencapai rata-rata kelas, hal ini dirasa metode pembelajaran yang diberikan kurang mengena dalam memahami teks cerita oleh siswa.

Berdasarkan kondisi yang diperoleh dari penelitian dengan siswa tersebut, maka dapat dimungkinkan perlunya media pembelajaran yang lain. Salah satunya dengan menggunakan media interaktif bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* Media berbasis interaktif memungkinkan bisa menarik perhatian dan minat siswa khususnya dalam pembelajaran teks cerita fabel.

c. Analisis Kurikulum

Hasil yang diperoleh dari analisis kurikulum, SMP Negeri 1 Turi Sleman sudah menggunakan Kurikulum 2013. Bagian dari Kurikulum 2013 pada sekolah yang dianalisis yaitu, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan

Indikator Pencapaian Kompetensi dari materi teks eksposisi. Berikut merupakan hasil analisis Kurikulum 2013 berdasarkan silabus guru Bahasa Indonesia yang diterapkan di SMP Negeri 1 Turi Sleman.

2. Tahap II Perancangan / Desain (*Design*)

Pada tahap desain atau perancangan, peneliti membuat desain pengembangan yang meliputi: pembuatan rancangan, penyusunan instrumen atau perangkat penilaian tes. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

a. Penyusunan Desain atau Rancangan Interaktif Bahan Ajar

Dalam proses perancangan pembuatan media interaktif bahan ajar meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) **Pemilihan Materi**
Peneliti memilih teks fabel berdasarkan penyesuaian materi dengan media yang dikembangkan yaitu unsur hewan atau binatang sebagai tokoh cerita. Karena teks fabel adalah salah satu bentuk cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Materi dalam media ini berisikan papan-papan cerita yang berisikan binatang-binatang sebagai tokoh cerita.
- 2) **Pembuatan Soal Teks fabel**
Pada tahap pembuatan soal, peneliti membuat soal sesuai indikator pencapaian kompetensi yaitu mengidentifikasi cerita fabel berdasarkan tokoh / karakter dalam cerita dan menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita

fabel yang telah disediakan pada papan cerita. Untuk penilaian dengan menggunakan beberapa aspek yaitu (1) aspek isi, (2) organisasi, (3) kosakata, (4) penggunaan bahasa, dan (5) mekanik. Kelima aspek tersebut digunakan dalam penilaian memproduksi teks cerita fabel sesuai dengan rubrik penilaian dalam kurikulum 2013. Berikut isi soal tersebut:

1. Memilih dua atau lebih tokoh binatang dari gambar yang telah disediakan!
 2. Menentukan latar yang sesuai dengan tokoh binatang yang di pilih!
 3. Membuat narasi atau cerita!
 4. Mengembangkan orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda berdasarkan hasil imajinasi sendiri!
- 3) **Pembuatan Bahan Ajar Interaktif**
Pembuatan bahan ajar interaktif bahan ajar ini menggunakan bantuan *FilmoraGo*. interaktif bahan ajar yang ini dirancang dengan tampilan yang lebih menarik, dilengkapi dengan papan cerita yang berisikan kumpulan binatang dengan berbagai latar sebagai tujuan pembelajaran teks fabel

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Pada tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan yang terdiri dari pengembangan instrumen, pengembangan media interaktif bahan ajar, validasi dan revisi. Adapun penjelasan lebih lengkap dari setiap pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan Instrumen

Instrumen-Instrumen penelitian yang telah dirancang dan dikonsultasikan kepada dosen validator. Konsultasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan sebagai alat penilaian. Adapun dosen validator instrumen penilaian ini adalah Bapak Yanuar Bagus Arwansyah, M.Pd.

b. Pengembangan Media Interaktif Bahan Ajar

Pengembangan interaktif ini dibantu dengan *FilmoraGo*. Berikut merupakan hasil pengembangan.

- 1) Bahan pembuatan media interaktif bahan ajar ini berupa kumpulan binatang dengan latar yang berbeda, hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami unsur-unsur teks fabel serta menentukan tema dari masing-masing cerita. Penampilan interaktif dibuat seperti papan cerita yang bertujuan untuk menjelaskan materi yang ditampilkan. Interaktif bahan ajar ini juga dilengkapi dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, interaktif cara memasak, materi teks cerita fabel.
- 2) Membuat interaktif bahan ajar dengan berbantuan *FilmoraGo*. Dengan adanya aplikasi ini sangat membantu dalam pembuatan interaktif bahan ajar, karena membuat tampilan bahan ajar lebih menarik dan lebih berwarna.
- 3) Menampilkan unsur hewan yang menjelaskan materi tersebut agar lebih menarik.
- 4) dikembangkan dengan tujuan sebagai media pembelajaran edukatif pada pembelajaran teks fabel untuk siswa kelas VII.

c. Validasi Desain

Validasi desain adalah tahap penilaian produk awal berupa media interaktif bahan ajar yang telah dihasilkan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelebihan maupun kekurangan dari produk yang dibuat sebelum diuji cobakan kepada siswa. Validasi desain dalam penelitian ini melibatkan 2 orang ahli yang terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi. Ahli media merupakan orang yang ahli dan menguasai bidang media (IT) sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli materi merupakan orang yang ahli dan menguasai bidang materi dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia. Adapun hasil dari validasi tersebut adalah sebagai berikut:

1) Penilaian Ahli Media

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli media yaitu menilai produk multimedia interaktif pada aspek media. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Yanuar Bagas Arwansyah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Validasi dilakukan pada tanggal 3 Juli 2020. Angket tersebut terdiri atas 4 aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek kesesuaian, aspek bahasa dan aspek komposisi. Adapun penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek yang dinilai	Skor
Tampilan		
1	Kualitas interaktif baik dan tidak pecah	5
2	Tulisan dalam interaktif dapat terbaca dengan jelas	5
3	Tulisan tidak mengganggu fokus dalam interaktif	5
4	Ketepatan pemilihan ukuran, jenis dan warna huruf	2
5	Backsound baik dan tidak mengganggu fokus dalam interaktif	2
Kesesuaian Sasaran		
6	Produk dapat dijalankan dengan hardware atau software yang tersedia disekolah	5
7	Produk dapat mempermudah pembelajaran	5
8	Interaktif dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa	5
Bahasa		
9	Menggunakan bahasa yang dapat dipahami sesuai karakteristik siswa SMP	5
10	Kualitas suara baik	4

Komposisi		
11	Komposisi gambar bagus	4
12	Komposisi tulisan baik dan jelas	5
13	Komposisi suara pas dengan interaktif	3
Jumlah Skor		55
rata-rata skor		4,2
Kriteria Sangat Baik		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil validasi ahli media dari 4 aspek yang dinilai mendapat jumlah skor 55 termasuk dalam kategori sangat baik, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* sangat layak digunakan. Hal tersebut terlihat pada masing-masing aspek ahli media memberikan penilaian sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 4,2. Hal ini mengandung arti bahwa tampilan, kesesuaian, bahasa dan komposisi mudah dipahami dan jelas.

2) Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai produk interaktif pada aspek materi yang ada pada bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* yang terdiri atas 6 aspek yaitu tampilan, minat, kesesuaian, penggunaan bahas, fungsi dan manfaat. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Rismiati, S.Pd selaku guru SMP Negeri 1 Turi Sleman. Validasi dilakukan pada tanggal 3 Juli 2020.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek yang dinilai	Skor
Tampilan		
1	Isi materi sesuai dengan silabus	5
2	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
3	Kesesuaian materi dengan indicator yang akan dicapai	5
4	Materi sesuai dengan pokok pembahasan yang akan disampaikan dalam pembelajaran	5

5	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	5
Minat/perhatian siswa		
6	Materi yang disajikan dalam media mampu menarik perhatian siswa yang menyimak pembelajaran	5
7	Materi disajikan secara variatif sehingga siswa dapat berfikir semakin dalam dalam pembelajaran	5
Kesesuaian kondisi dengan siswa		
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan menyimak siswa	5
9	Materi dalam interaktif dapat dipahami siswa dengan mudah	5
10	Penjelasan materi dalam interaktif sesuai dengan daya tangkap siswa	5
Penggunaan bahasa		
11	Bahasa yang digunakan sesuai kondisi siswa dan dapat dipahami	2
12	Menimbulkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran	3
13	Interaktif <i>filmoraGo</i> yang dibuat dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik	3
14	Media memiliki nilai praktis dalam menyampaikan pembelajaran	3
15	Interaktif <i>filmoraGo</i> dapat meningkatkan pembelajaran siswa	5
16	Interaktif <i>filmoraGo</i> yang dikembangkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa	5
17	Interaktif <i>filmoraGo</i> dapat membantu mempermudah guru menyampaikan materi	4

	pembelajaran	
	Jumlah Skor	75
	Rata-Rata Skor	4,4
	Kriteria Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil validasi ahli materi dari 6 aspek yang dinilai mendapat jumlah skor 75 termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal tersebut terlihat pada masing-masing aspek ahli materi memberikan penilaian baik dengan rata-rata skor sebesar 4,4. Hal ini maka dapat dikatakan bahwa materi bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* sangat layak digunakan dan tanpa revisi.

4. Tahap IV Implementasi (Implementation)

Adapun penjelasan dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

a. Uji Coba Produk (Media Interaktif Bahan Ajar yang dikembangkan)

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan setelah produk melewati tahap pengembangan dan revisi. Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti mengambil data sampel dari beberapa siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan siswa berjumlah 6 orang. Berdasarkan respon siswa yang dilakukan peneliti pada uji coba kelompok kecil sebelum diberikan pengembangan interaktif berbasis *FilmoraGo* memperoleh skor total 32 dengan nilai presentase 53,3%. Berdasarkan presentase pada rentang skor 40% - 59%, maka respon siswa terhadap pembelajaran teks cerita fabel memiliki kriteria kurang.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba kembali pada kelompok kecil. Uji coba kelompok ini dilakukan pada 6 siswa yang sama setelah diberikan tindakan dengan bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo*. Pelaksanaan uji coba kedua pada kelompok ini bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh

daya tarik siswa terhadap yang digunakan dan untuk menguji keefektifan media tersebut. Pelaksanaan uji coba kedua dilakukan pada tanggal 20 Juli 2020.

Berdasarkan respon siswa yang dilakukan peneliti pada uji coba kelompok kecil setelah diberikan tindakan memperoleh skor total 52 dengan nilai presentase 86,6%. Berdasarkan presentase pada rentang skor 85% - 100% maka respon siswa setelah diberikan tindakan terhadap media interaktif bahan ajar sebagai media edukatif pada pembelajaran teks cerita fabel pada uji coba kedua kelompok kecil ini memiliki kriteria baik sekali.

b. Analisis Keefektifan Media

1) Uji Normalitas

Dari hasil uji normalitas tes kelompok kecil sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan media bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* diketahui bahwa semua hasil dari uji *Kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-wilk* dengan nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua hasil tes terdistribusi normal.

2) Uji Keefektifan

Berdasarkan hasil data di atas, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelompok kecil sebelum diberi tindakan media bahan ajar berbasis *FilmoraGo* mendapatkan rata-rata sebesar 46,67 setelah diberikan bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* mengalami kenaikan, yaitu menjadi 65,00. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan interaktif bahan ajar pada pembelajaran teks cerita fabel efektif.

Dari hasil perhitungan *uji-t* dapat dilihat bahwa t_{hitung} adalah 2,220 pada t_{tabel} dengan derajat kebebasan $(n-1)$ 5 dan taraf signifikan 1% adalah 0,007. Berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan bahan ajar dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikan 0,007 ($0,007 < 0,05$) maka

dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar yang digunakan sebagai media pembelajaran teks cerita fabel *efektif*.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahap ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk penyempurnaan produk. Pada tahap evaluasi formatif, data evaluasi diperoleh dari masukan-masukan para ahli media dan ahli materi pada saat revisi seperti yang sudah dijelaskan pada tahap revisi desain. Sedangkan evaluasi sumatif, data diperoleh dari hasil tes siswa yang meningkat setelah penggunaan interaktif bahan ajar pada pembelajaran teks cerita fabel. Dengan kata lain, evaluasi suamtif digunakan untuk mengetahui pengaruh interaktif bahan ajar pada pemebelajaran teks cerita fabel.

KEISMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan pengembangan bahan ajar interaktif sebagai media pembelajaran teks cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE.
2. Pengembangan bahan ajar multimedia interatif sebagai media pembelajaran teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman apabila ditinjau dari minat belajar dapat dilihat dengan nilai tes sebelum dan sesudah diberikan pengembangan bahan ajar interaktif *FilmoraGo* sebagai media pembelajaran teks cerita fabel mengalami kenaikan, yaitu dari 46,67 menjadi 65,00 dengan jumlah siswa 6 orang siswa tersebut dikatakan valid.
3. Daya Tarik siswa berdasarkan angket yang dianalisi

memperoleh skor 52 dengan nilai presentase 86,6%. Berdasarkan presentase pada retang 85% - 100%, maka respon siswa setelah diberikan tindakan terhadap media interaktif *FilmoraGo* sebagai edukatif pada pembelajaran teks cerita fabel memiliki kriteria baik sekali.

4. Pengaruh media interaktif *FilmoraGo* sebagai pembelajaran teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP SMP Negeri 1 Turi Sleman berdasarkan hasil tes mendapatkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelompok kecil sebelum diberi tindakan media bahan ajar berbasis *FilmoraGo* mendapatkan rata-rata sebesar 46,67 setelah diberikan media bahan ajar interaktif berbasis *FilmoraGo* mengalami kenaikan, yaitu menjadi 65,00. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif bahan ajar pada pembelajaran teks cerita fabel efektif.

B. Saran

1. Bagi peneliti
Agar *FilmoraGo* dapat dikembangkan kelak baik disekolah formal maupun nonformal.
2. Bagi sekolah
 - a. Agar guru menambah variasi bahan ajar yang dapat digunakan dalam mengajar.
 - b. Agar meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam meningkatkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa.
2. Bagi siswa
 - a. Agar siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran teks cerita fabel
 - b. Agar siswa lebih dapat belajar dengan optimal, baik dalam pembelajaran dikelas maupun belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Novaliendry, Dony. 2013. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif" (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao), *jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, (Online) Vol. 6 Nol. 2, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 8 April 2019).
- Nurjaya, Gede. 2012. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Online), Vol. 1, No. 2, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 4 April 2019)
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan dan pendidikan*, (Online) Vol. 8, No. 1, (<http://shorlar.google.co.id/scholar>, di unduh 8 April 2019)
- Putra, MD Andreano Deny. 2015. "Pengembangan Multiamedia Interaktif Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Melaya". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, (Online), Vol. 3, No. 1, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 8 April 2019)
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syairi, Khairi Abu. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar". *Jurnal Danamika Ilmu*, (Online), Vol 13, No. 1, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 7 April 2019)
- Tang, Muhannad Rapi. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Berbasis Wacana Budaya di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, (Online), Vol. 22, No. 2, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 8 April 2019)
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijayanti, Wenny. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Komperatif Memproduksi Teks Cerita Fabel Kompleks yang Bermuatan Kesantunan bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Online), Vol. 4, No. 2, (<http://shorlar.google.co.id/scholar>, di unduh 9 April 2019).
- Zulmaudia, Rahmy. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbantuan *Lindo Software*". *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika Siliwangi Bandung*, (Online), Vol. 3, No. 2, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 7 April 2019).