

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AUDIOVISUAL BERBASIS
APLIKASI *KINEMASTER* PADA MATERI TEKS EKSPLANASI
DI SMPN 17 KOTA BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Ferdi Muhamad

032119028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi
KineMaster Pada Materi Teks Eksplanasi Di SMPN 17 Kota
Bogor.
Peneliti : Ferdi Muhamad
NPM : 032119028

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1



Dra. Tri Mahajani, M.Pd.
NIK 0109. 89025136

Dosen Pembimbing 2



Siti Chodijah, M.Pd.
NIK 11013020618

Diketahui oleh:

Dekan FKIP



Dr. Eka Subandi, M.Si.
NIK 1.0694021205

Ketua Program Studi



Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan selesainya penyusunan skripsi ini, penulis mempersembahkan terima kasih kepada :

1. Ibu, bapak dan adik penulis yang senantiasa mendukung dan berdoa dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Dosen dan civitas PBSI serta FKIP yang senantiasa membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Tri Mahajani, M.Pd. yang selalu membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Siti Chodijah, M.Pd. yang selalu membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman PBSI angkatan 2019 yang senantiasa mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi *KineMaster* pada Materi Teks Eksplanasi Di SMPN 17 Kota Bogor" adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penuliskarya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari ditentukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanding jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 18 juni 2023



Ferdi Muhamad

032119028

Pelimpahan Hak Kekayaan Intelektual

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi *Kim-Mister* pada Materi Teks Eksplanasi Di SMPN 17 Kota Bogor", yaitu:

1. Ferdi Muhamad, Nomor Pokok Mahasiswa (032119028), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut diatas.
2. Dra. Tri Mahajanti, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut diatas.
3. Siti Chodijah, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pendamping utama skripsi dengan judul tersebut diatas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor 18 November 2023

Yang Memberikan Pernyataan :

1. Ferdi Muhamad



2. Dra. Tri Mahajani, M.Pd



3. Siti Chodijah, M.Pd.



ABSTRAK

Ferdi Muhamad. 032119028. Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi *KineMaster* pada Materi Teks Eksplanasi Di SMPN 17 Kota Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Di bawah bimbingan Dra. Tri Mahajani, M.Pd. dan Siti Chodijah, M.Pd.

Bahan ajar adalah komponen penting dalam proses pembelajaran, bahan ajar terdiri dari rangkaian materi yang sudah tersusun dengan sistematis dan sebuah perangkat yang digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki beberapa jenis salah satunya adalah bahan ajar audiovisual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi agar memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Teks Eksplanasi menjadi materi yang digunakan karena teks eksplanasi sangat sulit dipelajari, hal itu didapatkan dari hasil wawancara prapenelitian dengan beberapa peserta didik yang sudah mempelajari materi di kelas 8. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research & Development* (R&D) dan data yang diperoleh berupa data nilai efektivitas, tes *pratest*, tes *pratest*, angket analisa kebutuhan yang di ujikan kepada 30 peserta didik dan nilai validasi dari ahli Bahasa, ahli media dan ahli materi. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Pada penelitian ini diperoleh berupa beberapa data seperti hasil angket analisa kebutuhan menunjukan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran yang monoton dan materi yang sangat banyak termasuk materi teks eksplanasi dari hasil wawancara banyak yang tidak mengerti. Kemudian hasil dari validasi mendapatkan nilai rata-rata 91% yang termasuk kedalam kriteria Sangat Layak dan pada uji efektifitas bahan ajar diperoleh rata-rata *pretest* 44,93 dan nilai *posttest* 79,33 dan nilai *N-Gain* yaitu 0,6. Hasil tersebut memberikan hasil positif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : Bahan ajar, Audiovisual, pengembangan bahan ajar, Teks Eksplanasi, Aplikasi *KineMaster*.

ABSTRACT

Ferdi Muhamad. 032119028. Development of Audiovisual Teaching Materials Based on KineMaster Application on Explanation Text Material at SMPN 17 Bogor City. Thesis. Pakuan University. Under the guidance of Dra. Tri Mahajani, M.Pd. and Siti Chodijah, M.Pd.

Teaching materials are an important component in the learning process, teaching materials consist of a series of materials that have been systematically arranged and a device used by teachers for the learning process. Teaching materials have several types, one of which is audiovisual teaching materials. This study aims to develop audiovisual teaching materials based on the KineMaster application to help the Indonesian language learning process on explanatory text material to motivate students in learning. Explanation text is the material used because explanatory text is very difficult to learn, it is obtained from the results of pre-research interviews with several students who have studied the material in grade 8. The method used in this research is the Research & Development (R&D) method and the data obtained in the form of effectiveness value data, pretest tests, pretest tests, needs analysis questionnaires tested on 30 students and validation scores from language experts, media experts and material experts. The model used in this research is the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. In this study obtained in the form of some data such as the results of the needs analysis questionnaire show that the lack of interest of students in Indonesian subjects due to monotonous learning and a lot of material including explanatory text material from the results of interviews many do not understand. Then the results of the validation get an average value of 91% which is included in the Very Feasible criteria and in the effectiveness test of teaching materials obtained an average pretest of 44.93 and a posttest value of 79.33 and an N-Gain value of 0.6. These results provide positive results in Indonesian language learning.

Keywords: Teaching materials, Audiovisual, teaching material development, Explanation Text, KineMaster Application.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian tentang Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi *KineMaster* Materi Teks Eksplanasi Di SMPN 17 Kota Bogor

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan bagi penulis dalam membuat penelitian selanjutnya, akan penulis terima dengan senang hati. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu proses penyelesaian proposal penelitian ini, ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
2. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
3. Dra. Tri Mahajani, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang membantu proses penulisan.
4. Siti Chodijah, M.Pd. Selaku dosen pembimbing pendamping yang membantu proses penulisan.
5. Ainayah Ekowati, M.Pd. selaku wali dosen yang senantiasa membantu perkuliahan.
6. Para dosen Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pakuan yang telah membantu penulis dalam membimbing dalam tugas setiap mata kuliah.
7. Guru dan staf di SMPN 17 Kota Bogor yang telah membantu proses penelitian.
8. Peserta didik kelas VIII-A SMPN 17 Kota Bogor yang telah membantu proses penelitian.
9. Kedua orangtua penulis yang selalu mendukung segala kegiatan.
10. Rekan PBSI angkatan 2019 yang selali kebersamai
11. Seluruh staff tata usaha FKIP Universitas Pakuan.

12. Para pelaksana FKIP yang mendukung segala aktivitas penulis di kampus.

Semoga proposal penelitian ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya proposal penelitian yang telah disusun ini dapat berguna bagi kita semua maupun orang yang membacanya.

Bogor, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERLIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL KEPADA UNIVERSITAS.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Masalah	5
F. Manfaat Masalah	6
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	7
A. Kajian Teoretis	7
B. Teori ADDIE.....	18
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
D. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Tempat dan Waktu Penelitian	24
B. Metode Penelitian.....	25
C. Sasaran Klien.....	26

D. Langkah-langkah Riset Penelitian.....	26
E. Perencanaan dan Penyusunan Model	28
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Teknis Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Pengembangan Model.....	47
B. Field Testing.....	50
C. Pengujian Keefektifan Model Pada Target	58
D. Pembahasan	61
E. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	71
A. Simpulan	71
B. Saran.....	72
C. Rekomendasi	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Contoh dan Struktur Teks Eksplanasi	17
Tabel 3.1	Jadwal Penelitian	24
Tabel 3.2	Rancangan Penyusunan Model	29
Tabel 3.3	Instrumen Penilaian	30
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Produk.....	31
Tabel 3.5	Lembar Validasi Ahli Desain Produk	32
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.7	Lembar Validasi Ahli Bahasa	35
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	36
Tabel 3.9	Lembar Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3.10	Lembar Tanggapan Guru	38
Tabel 3.11	Lembar Tanggapan Siswa.....	39
Tabel 3.12	Lembar Analisa Kebutuhan	41
Tabel 3.13	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Siswa	42
Tabel 3.14	Kisi-kisi Soal <i>Pratest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 3.15	Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 3.16	Acuan Kriteria.....	45
Tabel 3.17	Kriteria Efektivitas	46
Tabel 3.18	Kriteria Nilai N-Gain	46
Tabel 4.1	Hasil Revisi Produk	50
Tabel 4.2	Kriteria Efektivitas	52
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa	52
Tabel 4.4	Saran dan Revisi Ahli Media	54
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	54
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	56
Tabel 4.7	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
Tabel 4.8	Nilai Rata-Rata <i>N-Gain</i>	59
Tabel 4.9	Hasil Respons Angket Peserta Didik	60
Tabel 4.10	Hasil Respons Angket Guru.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Revisi <i>cover</i> bahan ajar Audiovisual.....	50
Gambar 4.2	Revisi pada isi materi	51
Gambar 4.3	Revisi penambahan pendahuluan sebelum <i>cover</i>	57
Gambar 4.4	Tampilan <i>Kinefile</i>	64
Gambar 4.5	Tampilan Awal Produk	65
Gambar 4.6	Petunjuk Penggunaan Bahan ajar Audiovisual	66
Gambar 4.7	<i>Cover</i> Bahan Ajar Audiovisual	66
Gambar 4.8	Kompetensi Dasar	67
Gambar 4.9	Isi materi dalam bahan ajar audiovisual.....	67
Gambar 4.10	Daftar Pustaka	68

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	53
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	56
Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Bimbingan.....	76
Lampiran 2	Lembar Persetujuan Skripsi.....	77
Lampiran 3	Surat Permohonan Izin Penelitian	78
Lampiran 4	Surat Permohonan Sebagai Validasi Ahli Media	79
Lampiran 5	Surat Permohonan Sebagai Validasi Ahli Bahasa.....	80
Lampiran 6	Surat Permohonan Sebagai Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 7	Soal <i>Pretest</i>	82
Lampiran 8	Soal <i>Posttest</i>	83
Lampiran 9	Hasil Validasi Ahli Media	84
Lampiran 10	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	87
Lampiran 11	Hasil Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 12	Hasil Analisis Kelayakan Produk.....	90
Lampiran 13	Hasil <i>Pretest</i>	94
Lampiran 14	Hasil <i>Posttest</i>	95
Lampiran 15	Hasil Analisis Keefektivitas Produk.....	96
Lampiran 16	Hasil Nilai <i>N-Gain</i>	97
Lampiran 17	Hasil Analisa Kebutuhan	98
Lampiran 18	Hasil Respons Guru	99
Lampiran 19	Hasil Respons Peserta Didik	100
Lampiran 20	Foto Kegiatan Test	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahan ajar adalah komponen penting dalam proses pembelajaran, bahan ajar terdiri dari rangkaian materi yang sudah tersusun dengan sistematis. Bahan ajar adalah sebuah perangkat yang digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Bahan ajar menampilkan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik selama proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar terdiri dari *Handout*, LKS, Modul, Video dan *Compact Disk Audio*.

Bahan ajar menjadi komponen sangat penting dalam proses pembelajaran karena sangat bermanfaat untuk murid dan guru. Manfaat bahan ajar antara lain menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik, peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap proses pembelajaran. Bahan ajar dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dan tidak tergantung pada guru, untuk guru bahan ajar membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik bisa belajar mandiri dengan pengawasan guru.

Terdapat berbagai macam bahan ajar berdasarkan bentuknya antara lain bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar cetak terdiri dari *Handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik dan model atau maket. Bahan ajar audio terdiri dari kaset, radio dan *Compact Disk Audio*. Bahan ajar Audiovisual terdiri dari video dan film. Bahan ajar interaktif terdiri dari compact disk interaktif. Bahan ajar tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, guru dituntut untuk bisa menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat mempermudah segala hal termasuk dunia pendidikan seperti perkembangan bahan ajar. Akan tetapi, masih banyak guru belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan masih menggunakan bahan ajar yang monoton dan kurang efektif seperti masih menggunakan bahan ajar cetak. Guru

dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan menggunakan bahan ajar audiovisual yang bisa diakses secara fleksibel.

Bahan ajar audiovisual adalah bahan ajar yang terdiri atas suara dan gambar yang digabungkan menjadi satu dalam bentuk digital yang lebih efektif untuk bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Bahan ajar audiovisual berupa video, film, animasi dan sebagainya. Bahan ajar audiovisual merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi visual ditujukan untuk merangsang indera penglihatan peserta didik sedang materi auditif untuk merangsang indera pendengaran mereka dengan kombinasi kedua materi ini akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Bahan ajar audiovisual juga memiliki beberapa bentuk, seperti film, animasi, video, dan televisi.

Dalam perkembangannya, bahan ajar audiovisual akan semakin mudah dibuat dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Aplikasi pendukung untuk menunjang sudah sangat mudah ditemukan di *smartphone*, namun literasi digital dalam memanfaatkan aplikasi tersebut masih kurang untuk dijadikan bahan ajar audiovisual. Bahan ajar audiovisual memiliki keunggulan seperti mudah di akses, pembelajaran akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar audiovisual adalah *KineMaster*. *KineMaster* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat *iOS* dan *Android*. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Dengan aplikasi *KineMaster* dapat memanfaatkan fitur yang disebut dengan *KineFile*.

KineFile adalah jenis *file compress* yang diaplikasikan dapat memuat bahan ajar audiovisual yang dapat diakses pada aplikasi *KineMaster*. Dengan *KineFile*, membuat ukuran dari video bahan ajar audiovisual menjadi lebih kecil dan tidak memenuhi kartu memori *Smartphone* peserta didik. *KineFile* bisa diakses dengan sangat mudah, cukup dengan mengunduh aplikasi *Kinemaster* di *iOs* untuk pengguna *Iphone* dan *Playstore* untuk pengguna *Andriod*. Selain itu, *KineFile* dapat mengubah jenis file menjadi sebuah video dengan kualitas sampai 1080 pixel secara gratis. Dengan adanya *KineFile* ini peserta didik dapat mengakses bahan ajar audiovisual tanpa menggunakan data internet dan mendapatkan pengalaman mengakses bahan ajar dengan mudah serta fleksibel digunakan pada saat jam diluar pembelajaran.

Dalam implikasinya, teks eksplanasi akan diuji sebagai materi dalam penelitian bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* ini. Dalam wawancara yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik SMP kelas 9 yang sudah mempelajari mata pelajaran kelas 8, banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi eksplanasi karena peserta didik belum banyak memahami struktur dan cara menulis teks eksplanasi yang sangat rumit dibanding materi lainnya. Selain itu, minat baca peserta didik untuk membaca teks eksplanasi ini sangat rendah karena teks eksplanasi terdiri dari minimal 2 paragraf dan masih banyak guru yang masih menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar yang membuat peserta didik bosan selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* peserta didik diharapkan dapat memahami materi eksplanasi karena bahan ajar audiovisual dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi teks eksplanasi dan membuat inovasi terbaru mengenai bahan ajar audiovisual untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi, bahan ajar yang sering digunakan adalah bahan ajar cetak dan sangat jarang ditemukan menggunakan bahan ajar audiovisual karena faktor ketidaktahuan guru akan bahan ajar audiovisual, fasilitas dalam penggunaan bahan ajar audiovisual dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan pengembangan ini diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan pembuatan bahan ajar

audiovisual yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis teks eksplanasi.

Sekolah yang akan menjadi subjek penelitian adalah SMPN 17 Kota Bogor, berdasarkan survei yang dilakukan bahan ajar yang sering digunakan buku modul, buku teks dan yang memanfaatkan teknologi hanya berupa *Power Point*. Pengembangan bahan ajar ini digunakan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta kreativitas seorang guru dalam menentukan bahan ajar tentang teks eksplanasi serta memanfaatkan teknologi yang semakin maju dan dapat meningkatkan keterampilan menulis pada teks eksplanasi. Mengacu pada masalah di atas tentang bahan ajar yang terbatas termasuk memanfaatkan teknologi. Peneliti menawarkan pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* sebagai inovasi penggunaan bahan ajar audiovisual untuk memudahkan guru dan murid dalam proses pembelajaran. Dengan pengembangan ini peserta didik bisa mengakses materi secara fleksibel, menarik tanpa menghilangkan kaidah pembelajaran dan dapat membantu mempermudah membuat teks eksplanasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu.

1. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan.
2. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak.
3. Bahan ajar cetak tidak fleksibel digunakan oleh peserta didik.
4. Pengalaman dalam belajar kurang karena proses pembelajaran masih monoton menggunakan bahan ajar cetak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* untuk bahan ajar.
2. Mengembangkan bahan ajar yang fleksibel.
3. Materi teks eksplanasi digunakan untuk bahan ajar.
4. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMPN 17 Kota Bogor.
5. Pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* yang di validasi oleh ahli.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* pada materi teks eksplanasi oleh peserta didik kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor?
2. Bagaimana efektivitas bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* pada materi teks eksplanasi oleh peserta didik kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor?
3. Bagaimana rancangan model bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* pada materi teks eksplanasi oleh peserta didik kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* pada materi teks eksplanasi digunakan oleh peserta didik kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor.
2. Untuk mengembangkan efektivitas bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* pada materi teks eksplanasi digunakan oleh peserta didik kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor.

3. Untuk mengembangkan rancangan model bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* pada materi teks eksplanasi digunakan oleh peserta didik kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoretis tentang pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi teks eksplanasi kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.
- 2) Memudahkan peserta didik dalam mengakses bahan ajar secara fleksibel.

b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan bahan ajar terbaru berupa bahan ajar audiovisual.
- 2) Dapat membuat bahan ajar sederhana yang tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah bahan ajar baru yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Bahan Ajar

a) Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sebuah perangkat pembelajaran yang terdiri dari materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hal yang menunjang proses pembelajaran lainnya yang dikemas secara menarik. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar dibuat untuk mencapai tujuan sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, bahan ajar disusun secara sistematis karena bahan ajar digunakan oleh guru dan murid dalam menunjang proses pembelajaran. Hal senada disampaikan Widodo dan Jasmadi dalam Lestari (2013:1) bahan ajar adalah seperangkat alat pembelajaran yang terdiri dari bahan-bahan pembelajaran seperti materi, metode, batasan dan evaluasi yang dikemas secara teratur dan menarik untuk mencapai tujuan kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Widodo dan Jasmadi menyatakan buku menjadi acuan yang sangat penting dan diperlukan sebagai acuan dan dikembangkan dengan desain sendiri yang menarik dan sesuai kaidah tersendiri.

Pannen berpendapat dalam Prastowo (2014:17) bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Magdalena, Ina dkk (2020:312) dalam jurnal Analisis Bahan Ajar yang menyatakan bahwa jika Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan Peserta Didik dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Prastowo menambahkan dalam Fajri (2018:104) bahwa bahan ajar merupakan bahan yang terdiri dari informasi, alat dan teks yang disusun sesuai kaidah yang menampilkan

materi secara utuh dari kompetensi yang sesuai kebutuhan Peserta Didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Hal serupa ditambahkan oleh Fajri (2013:104) bahwa Bahan ajar harus memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan serta ditulis sesuai dengan rumusan indikator dan pencapaian kompetensi. Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran terpadu. Oleh karena itu, pembelajaran terpadu merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu yang mencakup dalam ilmu alam, sehingga dalam pembelajaran itu memerlukan bahan ajar yang lebih lengkap dan komprehensif. Fungsi bahan ajar bagi Peserta Didik, yaitu Peserta Didik dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman yang lain, peserta didik dapat belajar kapan saja dimana saja, Peserta Didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing masing menggunakan bahan ajar yang ada, Peserta Didik dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilih sendiri, dapat membantu potensi Peserta Didik untuk belajar mandiri, sebagai pedoman bagi Peserta Didik dalam mengarahkan aktivitas pembelajarannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian bahan ajar adalah bahan yang berisikan materi yang tersusun secara sistematis yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran yang dapat di gunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.

b) Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki jenis yang dicetak maupun *non-cetak*. Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training*, bahan ajar adalah bahan yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Adapun jenis-jenis bahan ajar menurut Tocharman dalam Nugraha dkk (2013:28) antara lain:

- 1) Bahan ajar pandang atau visual adalah bahan ajar yang bahan cetak (*Printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja Peserta

Didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan bahan ajar yang tidak dicetak (*non printed*), seperti model/ maket.

- 2) Bahan ajar dengar atau audio antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan *Compact Disk Audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar atau audio visual seperti video *compact disk* dan film.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif atau *Interactive Teaching Material* antara lain CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Compact Disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif, dan WEB (*Web Based Learning Materials*).

Selain itu menurut Bernd Weidenmann dalam Magdalena, dkk. (2020: 172-173) bahan ajar dikelompokkan menjadi tiga jenis besar, yaitu:

- 1) *Audity* seperti radio (*Rundfunk*), kaset (*Tonkassette*), piringan hitam (*Schallplatte*).
- 2) *Visual (visuell)* yang menyangkut Flipchart, gambar (*Wandbild*), film bisu (*Stummfilm*), video bisu (*Stummvideo*), program komputer (*Computer-Lern-programm*), bahan tertulis dengan dan tanpa gambar (*Lerntext, mit und ohne Abbildung*).
- 3) *Audiovisual (audiovisuell)* yang menyangkut berbi-cara dengan gambar (*Rede mit Bild*), pertunjukan suara dan gambar (*Tonbildschau*), dan film/video.

Bernd Weidenmann menambahkan jika jenis bahan ajar akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan akan menambah jenis bahan ajar yang baru dan menarik.

c) Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa manfaat untuk guru, murid dan sekolah. Manfaat bahan ajar untuk guru adalah dapat memudahkan dan membantu para guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pendidik untuk guru, manfaat bahan ajar untuk murid adalah membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah memahami materi serta dapat belajar dengan mandiri, manfaat bahan ajar untuk sekolah adalah dapat mencapai target tujuan pembelajaran murid dengan

menggunakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis membantu sekolah mencapai target tersebut.

Manfaat bahan ajar tersebut senada dengan pendapat Prastowo dalam Magdalena, dkk (2020: 172) manfaat bahan ajar dibedakan menjadi dua yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi murid. Manfaat yang didapatkan oleh guru adalah jika bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, guru akan lebih kreatif karena tidak tergantung dengan buku teks atau buku paket. Sedangkan manfaat yang didapat oleh murid adalah murid dapat pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan dalam proses pembelajaran yang didapat dari bahan ajar yang dibuat oleh guru.

2. Audiovisual

a) Pengertian Audiovisual

Bahan ajar audiovisual adalah komponen penting dalam proses pembelajaran yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. Bahan ajar audiovisual bahan ajar yang mengombinasikan antara visual (pandang) dan audio (suara) yang memerlukan media seperti laptop dan smartphone. Bahan ajar audiovisual dapat dibuat berupa berbagai macam bentuk seperti video, *Compact Disk (CD)*, film dan animasi. Bahan ajar audiovisual dinilai memiliki banyak kelebihan dibandingkan bahan ajar cetak atau konvensional seperti desain yang menarik, memiliki banyak fitur, mudah digunakan dan fleksibel. Media audiovisual juga bisa disebut media pandang dengar karena menyajikan berupa penglihatan dan suara, gambar dan suara yang dihasilkan diharapkan dapat menarik perhatian agar tidak monoton ketika proses pembelajaran. Gambar dan suara yang dihasilkan harus memenuhi kriteria seperti gambar yang jelas dan suara yang jernih.

Bahan ajar audiovisual merupakan bahan ajar gabungan yang terdiri dari audio atau suara dan visual atau pandang. Menurut Prastowo (2017:132) menyatakan bahwa bahan ajar audiovisual adalah bahan ajar yang terdiri dari dua jenis materi ajar yaitu materi visual dan materi auditif. Materi visual untuk merangsang indra penglihatan peserta didik

sedangkan materi auditif untuk merangsang indra penglihatan peserta didik. Dengan digabungkannya kedua materi ini akan menciptakan bahan ajar audiovisual yang dapat membuat proses pembelajaran jauh lebih berkualitas karena memiliki komunikasi yang lebih efektif. Bahan ajar audiovisual juga memiliki beberapa bentuk seperti film, animasi dan televisi. Pendapat ini diperkuat oleh Hawari dkk (2020:151) dalam jurnal Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. Bahan ajar audiovisual adalah bahan ajar yang terdiri dari unsur suara (audio) dan gambar bergerak (visual) dalam bentuk elektronik yang memuat info-info materi pembelajaran. Bahan ajar audiovisual memiliki beberapa bentuk, yaitu video, film, dan sebagainya. Asra (2007) dalam Devi dkk (2018:108) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media gabungan yang dapat dilihat dan di dengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*.

Rusman (2012:63) dalam Devi dkk (2018:108) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang yang terdiri dari audio untuk mendengar dan visual untuk melihat atau bisa disebut media pandang-dengar. Bahan ajar audiovisual termasuk jenis bahan ajar non cetak. Menurut Prastowo dalam Marzuki (2019: 10) menyatakan bahan ajar yang berisi materi dan isi pembelajaran yang dimuat dengan memanfaatkan teknologi. Bahan ajar non cetak termasuk cakupan dari *Information and Communication Technology* (ICT) karena berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras. Cakupan ICT lebih luas dan tidak terbatas pada computer dan internet aja. Asyhar (2011:45) media audio visual adalah media yang dapat dimanfaatkan dalam dalam proses pembelajaran dengan menyatukan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses atau kegiatan. Dalam media audiovisual akan menampilkan berupa pesan verbal dan nonverbal yang dapat dilihat dan didengar. Contoh dari media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut, bahan ajar audiovisual adalah bahan ajar yang terdiri suara dan gambar yang memuat materi yang di gabungkan menjadi satu dalam bentuk digital yang lebih efektif untuk bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Bahan ajar audiovisual terdiri dari berbagai macam bentuk seperti video, film, animasi, compact disk (CD) dan sebagainya. Bahan ajar audiovisual memerlukan perangkat lain untuk mendukung proses pembelajaran seperti smartphone, laptop, proyektor dan alat digital lainnya. Bahan ajar memiliki banyak manfaat seperti menarik perhatian Peserta Didik, guru lebih kreatif, bahan ajar yang mudah digunakan dan fleksibel.

3. *KineMaster*

Kinemaster adalah aplikasi editing video yang dapat di gunakan pada sistem *android* dan *IoS* dan dapat di unduh secara gratis di *playstore* dan *appstore*. Aplikasi *kinemaster* memiliki banyak fitur menarik seperti mode menyampur yaitu fitur yang dapat menyatukan video dan gambar dalam satu *slide*, kemudian fitur kunci kroma yaitu fitur untuk menyatukan dua video atau lebih, lalu fitur *reserve* atau membalik video, lapisan video, dan dapat menyimpan dengan video resolusi tinggi. Aplikasi *kinemaster* dapat digunakan secara gratis, namun pengguna bisa *upgrade* menjadi *kinemaster premium* dengan mendapatkan kelebihan lain seperti mendapatkan *asset 100+* dan menghilangkan *watermark*. Aplikasi *kinemaster* mudah digunakan oleh orang baru sekalipun karena fiturnya yang sederhana. Aplikasi *kinemaster* sudah diunduh sebanyak 5 juta pengguna di *playstore*, Hal ini karena *kinemaster* mudah digunakan dan akses yang mudah ketika digunakan.

Menurut Hafizatul Khaira (2020: 43) dalam jurnal Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Ict*. *KineMaster* merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna *Android* dan *iOS* untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi *KineMaster* memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya. Media

pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *KineMaster* dapat *dipublish* secara *online* dan dapat diputar berulang secara *offline*. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut.

Aplikasi *KineMaster* mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video *KineMaster* dapat langsung dibagikan ke *platform* media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google+*, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Pendapat diatas ditambahkan oleh Aan Widiyono (2021:15) dalam jurnal berjudul Penerapan Aplikasi *KineMaster* dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Maha Peserta Didik Prodi PGSD Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *KineMaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran.

Menurut Octavianty dalam Fitri (2019:6333) *KineMaster* ini merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna *Android* dan *iOS* untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Selain itu aplikasi ini juga memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, fitur yang menarik yang lengkap. Menurut Wikipedia aplikasi *KineMaster* adalah sebuah aplikasi telepon pintar untuk editing video dengan tampilan seperti komputer dengan tampilan Ponsel. Pertama dirilis tanggal 26 Desember 2013. *KineMaster* sendiri diluncurkan oleh sebuah perusahaan yang cukup besar bernama *NexStreaming*, bermarkas di Seoul, Korea dan memiliki beberapa cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, Tiongkok dan Taiwan.

Hal senada disampaikan oleh Handoko (2021:16) *KineMaster* adalah aplikasi yang tersistem pada *android* dan *iOS* yang memiliki layanan gratis yang di produksi oleh *Nex Streaming* dari Amerika Serikat, aplikasi *KineMaster* dapat Diunduh melalui *Play Store* dan *Apple Store*. Desain aplikasi *KineMaster* sangat mudah dipahami dan dipelajari. Aplikasi *KineMaster* dapat digunakan untuk editing video seperti mengubah durasi video, mengedit gambar, menambahkan klip video, memberi efek pada video, menambahkan efek audio, menambahkan teks secara bebas dan masih banyak lagi. Aplikasi *KineMaster* mempunyai fitur gambar *vector*. Selain itu, aplikasi ini dapat berbagi ke media sosial lain. Keunggulan lainnya dari aplikasi *KineMaster* adalah dapat memudahkan pengguna dalam membuat video karena terdapat fitur blok video yang bisa menyesuaikan *storyboard*.

Menurut Feinberg dalam Musfa'ah (2022:751) *KineMaster* merupakan aplikasi editing video yang efektif dan mudah digunakan. *KineMaster* memiliki fitur yang luas dibandingkan aplikasi edit video lainnya dan pengguna dimudahkan dengan dapat memilih sumber yang cocok untuk di aplikasikan kedalam editing video yang akan dibuat. Fitur seperti *asset SFX*, Rekaman, lagu dalam perangkat bahkan genre dapat digunakan pada aplikasi *Kinemaster* ini. Hal ini ditambahkan oleh Indriani dalam Musfa'ah (2022:751) pada aplikasi *KineMaster* selain fitur melimpah dari audio, *KineMaster* dapat mengontrol volume musik latar dan durasi pada foto dan video yang ditambahkan. Dengan aplikasi *KineMaster* pengguna dapat membuat video yang lebih kreatif dan menarik. *Kinemaster* merupakan aplikasi edit video yang memiliki fitur lengkap untuk perangkat *iOs* dan *Android*. Aplikasi *kinemaster* mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks dan efek lengkap dengan fitur tambahan lainnya.

Dari uraian diatas, *KineMaster* adalah aplikasi edit video yang memiliki fitur lengkap yang bisa digunakan perangkat *iOs* dan *android*. Banyak fitur yang bisa digunakan pada aplikasi *KineMaster* seperti lapisan video, audio, teks dan efek yang bisa digunakan oleh pengguna. *Kinemaster* dapat diakses secara gratis dan premium, *KineMaster Premium* dapat berlangganan dengan nominal 75.000/bulan dan dapat fitur tambahan berupa

asset 100+ dan *watermark* dihilangkan. Lalu aplikasi ini terdapat fitur tambahan yang memudahkan pengguna menyebarkan hasil video editing yang bisa di bagikan ke sosial media seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google+*, dan banyak lagi.

4. Teks Eksplanasi

a) Pengertian Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan tentang runtutan fenomena atau kejadian yang berhubungan dengan fenomena alam, sosial atau budaya. Tujuan teks eksplanasi adalah menjelaskan secara rinci mengenai proses yang terjadi fenomena. Menurut Priyatni dalam jurnal Suprianto (2019:23) Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi . Teks Eksplanasi merupakan teks yang berisi tentang proses yang berhubungan dengan terjadinya peristiwa yang terjadi seperti fenomena alam, ilmu budaya, sosial dan topik-topik lainnya. Hal senada disampaikan , Kosasih & Restuti (2013) dalam Suprianto (2019:23) menyatakan jika teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan atau menjelaskan tentang terjadinya suatu proses atau fenomena alam dan sosial.

Menurut Waluyo (2017) dalam jurnal Nuryaningsih (2021:160). Teks eksplanasi adalah teks yang bertujuan menjelaskan sebuah peristiwa yang terjadi seperti menjelaskan terjadinya peristiwa alami. Menurut Kosasih (2017) dalam Nuryaningsih (2021:160) menyatakan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan tentang fenomena alam.

b) Jenis Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi memiliki beberapa jenis diantaranya, yaitu :

- 1) Faktorial. Jenis teks eksplanasi yang menjabarkan hasil dan efek dari proses yang terjadi.
- 2) Kausal. Jenis teks eksplanasi yang menjabarkan penyebab dan asal usul proses terjadinya sebuah peristiwa terjadi.
- 3) Teoritis. Jenis teks eksplanasi yang menjabarkan hal yang akan terjadi dari sebuah fenomena.

4) Sequential. Jenis teks eksplanasi yang menjabarkan tahapan sebuah peristiwa secara rinci.

Mahsun (2014:33) dalam Sari dkk (2015:7) menambahkan dan berpendapat bahwa teks eksplanasi berfungsi secara sosial menjelaskan atau menganalisis proses terjadinya suatu peristiwa. Teks eksplanasi memiliki struktur seperti judul, pernyataan umum, deretan penjelas (penjelas I, II, III, IV, dan seterusnya), dan interpretasi. Hal ini diperkuat oleh Sari (2015:7) teks eksplanasi kompleks adalah rangkaian teks tentang kegiatan produktif dan ekspresif yang dilakukan penulis dan teks eksplanasi kompleks yang memiliki struktur seperti judul, pernyataan umum, deretan penjelas (penjelas I, II, III, IV, dan seterusnya), dan interpretasi.

c) Struktur dan kebahasaan Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi memiliki struktur teks sebagai kerangka pembuatan teks eksplanasi, yaitu :

- 1) Identifikasi fenomena adalah menjelaskan tentang gambaran umum fenomena/peristiwa yang akan dibahas.
- 2) Rangkaian kejadian adalah menjelaskan tentang penyebab dan akibat yang ditimbulkan dari fenomena yang dibahas.
- 3) Interpretasi adalah kesimpulan dari isi yang sudah dibahas.

Menurut Priyanti (2019:48) struktur teks eksplanasi memuat tiga hal yaitu pernyataan umum, penjelasan umum dan penjelasan penutup.

Selain itu teks eksplanasi memiliki kaidah kebahasaan, kaidah kebahasaan adalah aturan Bahasa yang digunakan pada suatu teks untuk membentuk sebuah kalimat. Kaidah kebahasaan teks eksplanasi terdiri dari Menggunakan kalimat pasif, menggunakan konjungsi kasual dan waktu, terdapat istilah ilmiah, menggunakan kata kerja material dan bersifat informatif. Cara membuat teks eksplanasi dimulai dengan menentukan subjek untuk membuat teks eksplanasi, membuat kerangka teks eksplanasi, mengembangkan struktur deskriptif. Menurut Priyanti (2019:48) kaidah kebahasaan tidak jauh dari Ejaan Yang Disempurnakan

(EYD) edisi V seperti pemakaian huruf, penulisan kata, penulisan unsur serapan dan penggunaan tanda baca yang sesuai dengan EYD edisi V.

d) Contoh Teks Eksplanasi

Berikut adalah contoh dari teks eksplanasi.

TABEL 2.1
CONTOH DAN STRUKTUR TEKS EKSPLANASI

Contoh Teks Eksplanasi	Struktur Teks
<p>Indonesia merupakan salah satu Negara dengan jumlah gunung api aktif terbanyak didunia. Hal ini karena secara geografi Indonesia berada di lingkaran api pasifik atau <i>ring of fire</i>. Jumlah gunung aktif di Indonesia berjumlah 127 yang tersebar dari pulau sumatera sampai Maluku. Dengan jumlah gunung api aktif yang banyak membuat Indonesia menjadi Negara yang sering terkena dampak gunung meletus, tercatat terdapat beberapa kali gunung api di Indonesia meletus dan menelan ribuan korban. Letusan besar yang mengguncang dunia pernah terjadi di Indonesia adalah gunung api toba, gunung tambora dan gunung Krakatau. Gunung meletus memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia.</p>	<p>Identifikasi Fenomena</p>
<p>Proses meletusnya gunung meletus tidaklah terjadi secara mendadak, sebelum erupsi gunung meletus memiliki tanda tanda seperti suhu di sekitar gunung naik, mata air menjadi kering, sering mengeluarkan gemuruh, dan beberapa binatang pergi meninggalkan area gunung. Ketika erupsi biasanya gunung meletus akan mengeluarkan awan panas dengan ketinggian 3.000 M atau bahkan lebih dan suhu mencapai 500-1.000 celcius.</p> <p>Peristiwa gunung meletus mempunyai dampak positif dan negative. Dampak positif yang didapatkan adalah tanah sekitar erupsi gunung api menjadi lebih</p>	<p>Rangkaian Peristiwa</p>

<p>subur hal itu karena ketika meletus, letusan gunung api mengandung <i>magnesium</i> dan <i>potasium</i> yang baik untuk meningkatkan kesuburan tanah. Dampak negatif dari letusan gunung api adalah banyaknya korban jiwa dan kerugian materi.</p>	
<p>Indonesia berada di area lingkaran cincin api yang membuat banyak terdapat gunung api aktif. Letusan gunung api adalah peristiwa yang tidak bisa dicegah dan dengan itu masyarakat Indonesia harus selalu siaga dengan bencana alam gunung meletus.</p>	Interprestasi

Berdasarkan uraian di atas, teks eksplanasi adalah teks yang memiliki tujuan menjelaskan terjadinya suatu peristiwa dan bagaimana peristiwa itu terjadi dengan memperhatikan struktur teks. Pada umumnya, teks eksplanasi menjelaskan tentang peristiwa alam, sosial dan budaya yang terjadi. Teks eksplanasi terdiri dari tiga struktur yaitu pernyataan umum, sebab akibat dan interpretasi. Kemudian, dalam teks eksplanasi terdapat ciri-ciri untuk mengenali teks eksplanasi seperti memuat sebab-akibat, peristiwa berupa fakta dan menjelaskan bagaimana fenomena itu terjadi. Kaidah kebahasaan teks eksplanasi terdiri dari Menggunakan kalimat pasif, menggunakan konjungsi kasual dan waktu, terdapat istilah ilmiah, menggunakan kata kerja material dan bersifat informatif.

B. Teori ADDIE

Pada penelitian pengembangan ini model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda pada tahun 1967. Menurut Widiastuti (2016:61) model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap *analysis* merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup

tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

2. Design (Desain)

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah penelitian yang relevan yang menjadi acuan dalam penelitian.

1. Aan Widiyono dalam penelitian berjudul *Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada MahaPeserta Didik Prodi PGSD*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Aan Widiyono dalam penelitian berjudul “Penerapan Aplikasi *KineMaster* dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD” diperoleh hasil jika pengetahuan tentang aplikasi *KineMaster* banyak diketahui dengan persentase yaitu 82%, kemudian kemudahan pembuatan media pembelajaran menggunakan *KineMaster* mendapatkan persentase 63% dengan 37% mengalami kesulitan. Selain itu kemudahan mahasiswa menampilkan video di LMS mencapai 63% dan manfaat aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran IPA mendapatkan persentase 89%. Dengan hasil tersebut disimpulkan jika aplikasi *KineMaster* dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif..

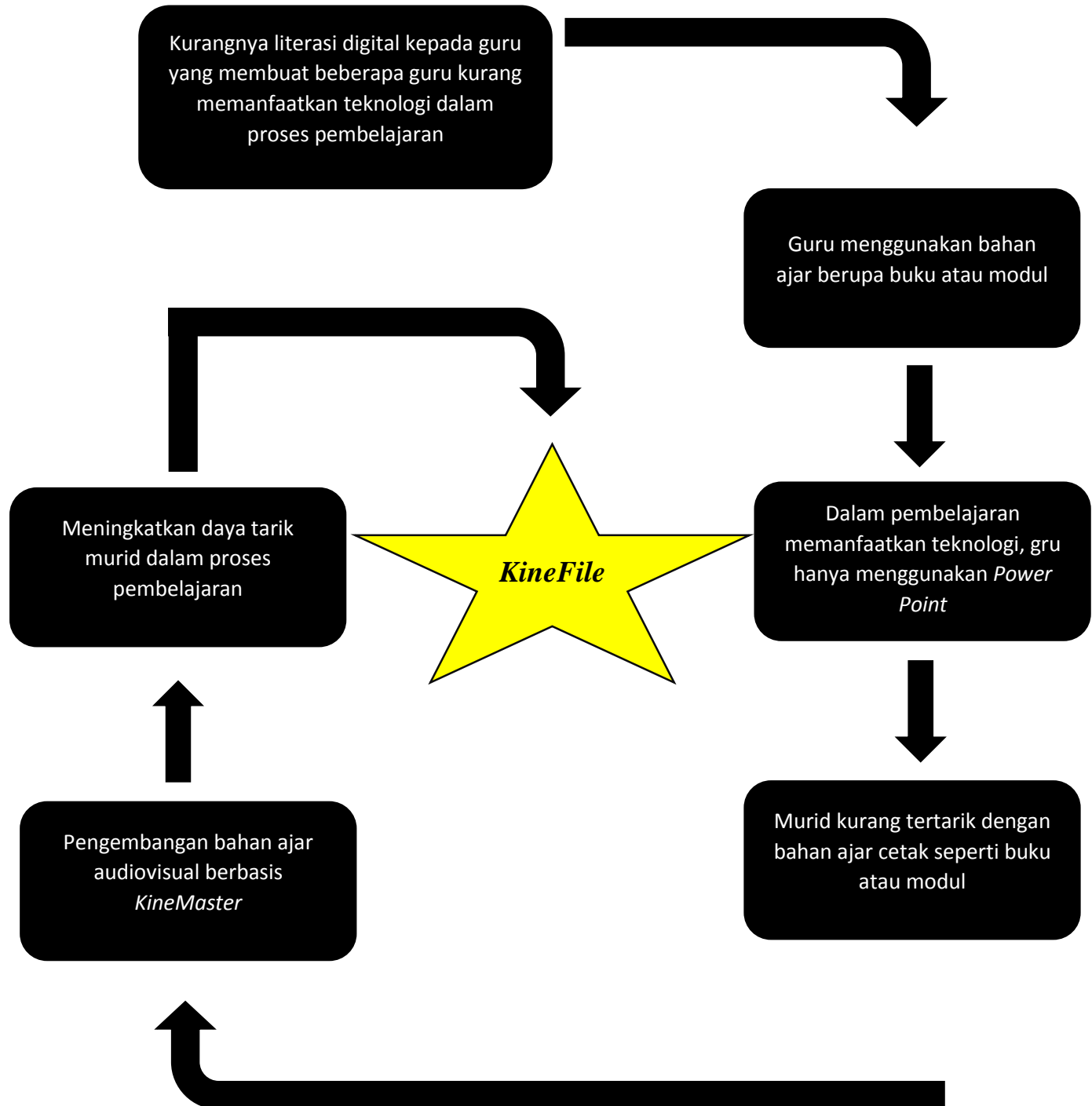
2. Alisa Hawari, Rita dan Nila Safina dalam penelitian berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Alisa Hawari, Rita dan Nila Safina dalam penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam”. Diperoleh kesimpulan jika materi yang dikembangkan mendapatkan kriteria baik dengan skor 4,14 dan dinyatakan valid, kemudian mendapatkan skor persentase sebesar 83,5% dari ahli media dengan kriteria sangat layak. Selain itu, bahan ajar audiovisual mendapatkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,69. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan jika bahan ajar audiovisual layak digunakan.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan di beberapa sekolah, masih banyak pendidik yang tidak mendapatkan literasi digital dan kurang memaksimalkan pengembangan teknologi dalam proses belajar mengajar. Pendidik hanya menggunakan buku atau modul dan *power point* sebagai rujukan untuk bahan ajar yang membuat daya tarik murid sangat kurang dalam menangkap materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran, pengajar masih menggunakan media pembelajaran yang dinilai kurang efektif dan kurang menarik untuk murid.

Dari masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah bahan ajar yang dikemas sangat menarik dan bisa meningkatkan daya tarik peserta didik dan dapat mudah di akses yaitu sebuah bahan ajar audiovisual memanfaatkan aplikasi *KineMaster*. Dalam pengembangan ini tidak hanya bahan ajar yang dikembangkan tetapi media pembelajaran yang lebih menarik untuk murid. Pada aplikasi *KineMaster* terdapat beberapa fitur yang menarik seperti menambahkan gambar yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan. Pada pengembangan ini, akan memanfaatkan fitur yang bernama *KineFile*. *KineFile* merupakan sebuah file yang dapat diakses dengan aplikasi *KineMaster*. Keunggulan *KineFile* ini adalah ukuran yang kecil, Peserta Didik dapat mengakses tanpa data internet, Peserta Didik dapat mengedit tugas, Peserta Didik dapat membuat *KineFile* ini menjadi sebuah video MP4 dan penggunaan *KineFile* ini fleksibel.



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 17 Kota Bogor, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan November s.d. Juni 2023.

TABEL 3.1
JADWAL PENELITIAN

No.	Kegiatan	Bulan (2022)		Bulan (2023)					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Observasi Lapangan								
2	Penyusunan Proposal								
3	Seminar Proposal								
4	Analisis Pembuatan Produk								
5	Menyusun tujuan pembelajaran dalam produk								
6	Membuat RPP untuk pembelajaran								

7	Validasi Produk								
8	Penerapan Produk								
9	Revisi Produk								
10	Pengolahan Data								
11	Penyusunan Skripsi								
12	Sidang Skripsi								

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research And Development (R&D)*. *Research And Development (R&D)* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan untuk menguji keefektifan pembelajaran. Dalam model *Research And Development (R&D)* dapat menghasilkan dua jenis produk yaitu berupa benda atau perangkat keras (*Hardware*) dan aplikasi atau perangkat lunak (*Software*).

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Penelitian pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* diawali dengan observasi ke sekolah yang dituju. Hal ini bertujuan

untuk keadaan di sekolah seperti bahan ajar yang digunakan dan menyesuaikan kurikulum di sekolah agar bisa merancang metode pembelajaran. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah sebuah file yang berbentuk *Kine* yang bernama *KineFile* dan bisa di ekstrak video dengan format MP4. Format MP4 dipilih karena format ini sangat fleksibel dimana mampu menyimpan video, audio, gambar dan bahkan subtitle teks menjadi satu file video dan dalam *KineFile* ini siswa bisa membuat teks eksplanasi alam video tersebut. Dalam proses pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implemation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

C. Sasaran Klien

Sasaran klien pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII kelas A SMPN 17 Kota Bogor.

D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan

Model pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi kinemaster menggunakan model ADDIE. Adapun langkah pengembangan model ADDIE ini sebagai berikut:

Model pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi kinemaster menggunakan model ADDIE. Adapun langkah pengembangan model ADDIE ini sebagai berikut:

1. Analysis (Analisa)

Pada tahap analisis, hal yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan bahan ajar audiovisual. Pengembangan bahan ajar audiovisual diawali dengan adanya masalah dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya literasi digital terhadap guru atau pengajar yang masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa buku teks dan media pembelajaran yang hanya menggunakan power point. Pada tahapan analisis ini akan dilakukan dalam tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis sebagai berikut.

- a) Melakukan analisis kebutuhan yaitu mendapatkan informasi berupa bahan ajar yang sering digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Kemudian mengkaji pengembangan bahan ajar audiovisual sebagai bahan penelitian.
- b) Melakukan analisis kurikulum berupa menganalisis KD yang sesuai dengan dengan waktu penelitian dan materi yang cocok pada pengembangan bahan ajar audiovisual ini.
- c) Melakukan analisis karakter peserta didik yaitu mengamati karakter peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan penggunaan media belajar berupa video. Hal ini bertujuan agar pengembangan ini relevan dengan apa yang dibutuhkan.

2. Design (Desain)

Pada tahap *design*, hal yang pertama yang dilakukan adalah mengamati proses pembelajaran peserta didik seperti tujuan pembelajaran dan menentukan *learning experience* yang akan dialami oleh peserta didik agar mengetahui yang ada pada proses pembelajaran, merancang isi bahan ajar dalam video dan evaluasi yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan prosuk ke tahap selanjutnya.

3. Development (Pengembangan)

Development berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini berupa bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Pada tahap sebelumnya telah di susun konseptual penerapan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi kinemaster dan sudah merancang bahan ajar. Dalam tahap ini, akan dibuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan membuat kerangka konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yaitu berbentuk *file* bernama *KineFile* dan bisa di *ektrack* berupa video bahan ajar audiovisual dengan format MP4 dan melakukan validasi produk sebelum ke tahap selanjutnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini video bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* sudah dilakukan validasi ahli diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas yang dilakukan sebanyak 1 pertemuan. Setelah di ujicoba dan memenuhi syarat penilaian, produk akan dievaluasi awal agar produk dapat digunakan secara umum.






5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan memberikan angket kepada pendidik. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap video bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* yang telah dipraktikkan selama proses pembelajaran. Jumlah angket untuk masing-masing berjumlah 10 pernyataan. Hasil angket digunakan untuk mengetahui timbal balik dari perkembangan ini sehingga dapat memperbaiki hasil dan minat peserta didik dalam belajar menggunakan bahan ajar buku teks atau konvensional.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Bahan ajar audiovisual dapat menjadi salah satu bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena isi yang menarik. Peserta didik kelas VIII menyukai hal yang bersifat visual dan dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik dapat memahami materi dengan mudah. Rancangan dalam penyusunan tayangan video bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* dibuat dalam 17 halaman dengan durasi video 7 Menit sebagai berikut :

TABEL 3.2
RANCANGAN PENYUSUNAN MODEL

No.	Tampilan	Deskripsi
1		<p>Pada halaman pertama menampilkan sampul yang terdiri dari ilustrasi, contoh teks eksplanasi dan tampilan BAB.</p>
2		<p>Pada halaman kedua akan menampilkan sebuah Kompetensi dasar.</p>
3		<p>Pada halaman ketiga ditampilkan tujuan pembelajaran.</p>
4		<p>Pada halaman keempat akan menampilkan daftar isi.</p>
5		<p>Pada halaman terakhir ditampilkan daftar pustaka</p>

Selain uraian di atas, dalam pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* ini akan menampilkan sebuah *file* berbentuk *kine* yang akan mudah diunduh dan dikirim dengan mudah. *File* tersebut akan bisa digunakan jika siswa terlebih dahulu mengunduh aplikasi *KineMaster* di *play store* atau *app store*. Ketika sudah diunduh, *file* akan otomatis masuk dan siswa bisa memutar video, mengedit dan mengubah *KineFile* tersebut menjadi sebuah video dengan resolusi tinggi. Hal ini diharapkan siswa bisa lebih kreatif dalam membuat suatu bahan ajar tambahan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner. Kuesioner terdiri dari validasi ahli dan kuesioner tanggapan guru dan siswa.

TABEL 3.3
INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Jenis data	Instrument penelitian	Keterangan
1	Penilaian validasi ahli	Lembar validasi ahli	Diberikan kepada validator untuk menilai kelayakan produk. Validator ahli terdiri dari validator ahli desain produk, validator ahli materi dan validator ahli bahasa.
2	Tanggapan guru dan siswa	Lembar angket	Diberikan kepada guru dan peserta didik setelah melaksanakan ujicoba produk.
3	Analisa Kebutuhan	Lembar angket	Diberikan kepada peserta didik sebelum

			dilakukan ujicoba produk.
4	<i>Pretest dan Posttest</i>	Lembar angket	Diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah ujicoba produk.

1. Kisi-kisi Instrumen

a. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain produk. Di bawah ini merupakan kisi-kisi dan indikator instrumen validasi ahli yang disajikan seperti pada tabel sebagai berikut:

1) Kisi-kisi Instrumen dan Lembar Validasi Ahli Desain Produk

TABEL 3.4

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN
PRODUK**

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	Indikator
1	Kelayakan dan kegrafikan	Desain sampul	1. Tata letak sampul 2. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca 3. Ilustrasi
		Desain isi	1. Komposisi isi warna 2. Unsur tata letak (<i>layout</i>) 3. Daya tarik 4. Gambar yang disajikan jelas, menarik dan warna

			<p>mendukung kejelasan materi.</p> <p>5. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.</p> <p>6. Kejelasan tampilan pada bahan ajar</p>
2	Kelayakan Tampilan	Pemrograman	<p>1. Kemudahan dalam mengakses menu program</p> <p>2. Kemudahan dalam penyajian audio dan video</p>

Sumber data: Astutik, 2015

TABEL 3.5

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PRODUK

Nama :

NIP/ NIK :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom penskoran yang telah disediakan.
3. Berikan catatan pada kolom yang telah disediakan.
4. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Apek yang Dinilai	Komponen	Indikator	Skor				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan dan kegrafikan	Desain Sampul	1. Desain sampul yang menarik.					
			2. Huruf yang digunakan jelas.					
			3. Gambar yang digunakan jelas dan sesuai.					
			4. Suara (Audio) menarik jelas terdengar.					
			5. Perpaduan warna yang digunakan sangat menarik.					
		Desain Isi	6. Tata letak (<i>layout</i>) yang digunakan pada bahan ajar sudah tepat.					
			7. Suara yang dihasilkan sesuai dengan isi teks.					
			8. Suara yang dihasilkan jernih.					
			9. Pemilihan gambar dan suara menarik.					
			10. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) yang sesuai.					
			11. Kualitas video yang jernih					
			12. Kesesuaian Antara					

			video dan audio.					
			13. Pemilihan ukuran huruf yang sesuai.					
			14. Daya tarik desain bahan ajar.					
			15. Ketepatan ilustrasi dengan materi.					
2	Kelayakan Tampilan	Pemrograman	16. Kemudahan akses bahan ajar oleh siswa.					
			17. Produk mudah di pahami oleh siswa.					
			18. Kejelasan penyajian video di dalam bahan ajar.					
			19. Kejelasan penyajian audio pada bahan ajar.					
			20. Kemudahan menggunakan <i>KineFile</i> .					
Catatan :								

2) Kisi-kisi Instrumen dan Lembar Validasi Ahli Bahasa

TABEL 3.6

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
2	Kelayakan kebahasaan	1. Penggunaan kalimat yang tidak berbelit. 2. Ketepatan penggunaan tanda baca. 3. Penggunaan bahasa yang efektif.

Sumber data: Astutik, 2015.

TABEL 3.7

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom penskoran yang telah disediakan.
3. Berikan catatan pada kolom yang telah disediakan.
4. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No .	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Penggunaan Bahasa	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
		2. Bahasa Indonesia sesuai dengan EYD.					
		3. Bahasa mudah dipahami.					
		4. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan materi.					
		5. Ejaan audio sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
2	Kelayakan Kebahasaan	6. Ketepatan penggunaan ejaan.					
		7. Penggunaan bahasa yang efektif					
		8. Kesesuaian bahasa dengan tingkatan siswa.					
		9. Tidak mengandung unsur sara.					
		10. Penggunaan bahasa sesuai kaidah kebahasaan.					
Catatan :							

3) Kisi-kisi Instrumen dan Lembar Validasi Ahli Materi

TABEL 3.8
KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian Materi dengan Kurikulum. 2. Kejelasan tujuan pembelajaran. 3. Kedalaman dan keluasan materi.
2	Kelayakan Penyajian	1. Kesesuaian konsep, definisi, dan fakta. 2. Kesesuaian contoh, kasus, gambar dan ilustrasi. 3. Keakuratan acuan pustaka.

Sumber data: Astutik, 2015.

TABEL 3.9
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom penskoran yang telah disediakan.
3. Berikan catatan pada kolom yang telah disediakan.
4. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan KI KD.					
		2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
		3. Urutan materi sesuai dengan indikator pembelajaran.					
		4. Kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan siswa.					
		5. Contoh dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan siswa.					
		6. Kesesuaian materi dengan					

2	Kelayakan Penyajian	kurikulum yang digunakan					
		7. Kesesuaian latihan dengan materi					
		8. Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan materi					
		9. Penyajian materi yang jelas					
		10. Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi					

b. Analisa Kebutuhan

1) Instrumen dan Lembar Tanggapan Guru

**TABEL 3.10
LEMBAR TANGGAPAN GURU**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih.
3. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar audiovisual menarik untuk peserta didik.					
2	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar.					
3	Isi materi mudah dipahami peserta didik.					
4	Gambar yang disajikan berkualitas tinggi atau tidak burem.					
5	Suara yang disajikan jernih.					
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.					
8	Bahan ajar audiovisual dapat membantu proses pembelajaran.					
9	Bahan ajar audiovisual dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.					
10	Bahan ajar audiovisual mudah digunakan.					

2) Instrumen dan Lembar Tanggapan Siswa

TABEL 3.11
LEMBAR TANGGAPAN SISWA

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih

3. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami.					
2	Gambar yang disajikan berkualitas tinggi atau tidak burem.					
3	Suara yang disajikan terdengar jelas.					
4	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.					
5	Bahan ajar audiovisual dapat digunakan secara fleksibel atau dimana saja.					
6	Pembelajaran menggunakan abahan ajar audiovisual tidak monoton atau tidak membosankan.					
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami.					
8	Konten yang disajikan menarik.					
9	Akses penggunaan bahan ajar audiovisual praktis atau mudah digunakan.					
10	Bahan ajar audiovisual yang disajikan sangat mudah di gunakan.					

3) Instrumen dan Lembar Analisa Kebutuhan

TABEL 3.12
LEMBAR ANALISA KEBUTUHAN

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih

No.	Pertanyaan	Pilihan	
		Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia?		
2	Apakah Anda memahami materi teks eksplanasi?		
3	Apakah Anda merasa bosan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia?		
4	Apakah pelajaran Bahasa Indonesia sulit?		
5	Apakah proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan buku teks atau buku paket?		
6	Apakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan buku paket sangat monoton atau membosankan?		
7	Apakah pernah guru menggunakan video dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?		
8	Apakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia pernah menggunakan <i>Power Point</i> ?		
9	Apakah Anda mengetahui bahan ajar atau media audiovisual?		
10	Apakah Anda tertarik belajar menggunakan bahan ajar audiovisual?		

c. *Pratest dan Posttest*1) **Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa**

TABEL 3.13
KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN SISWA

No.	Kunci Jawaban	Kriteria
1	Teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan mengenai suatu fenomena atau peristiwa, baik fenomena alam maupun fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	Skor 0 : Peserta didik tidak menjawab
		Skor 1 : Peserta didik menjawab tidak tepat
		Skor 2 : Peserta didik menjawab kurang tepat
		Skor 3 : Peserta didik menjawab dengan tepat
2	Terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab akibat dan interpretasi. Fakta yang disajikan sesuai penjelasan ilmiah atau keilmuan. Informasi faktual. Bersifat informative. Adanya urutan. Hal yang disajikan bersifat umum.	Skor 0 : Peserta didik tidak menjawab
		Skor 1 : Peserta didik menjawab tidak tepat
		Skor 2 : Peserta didik menjawab kurang tepat
		Skor 3 : Peserta didik menjawab dengan tepat
3	Karena teks tersebut menjelaskan sejarah perkembangan Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Teks tersebut menjelaskan peristiwa demi peristiwa yang terjadi selama perkembangan Kabupaten Bandung, mulai dari berdirinya sampai pada periode-periode berikutnya	Skor 0 : Peserta didik tidak menjawab
		Skor 1 : Peserta didik menjawab tidak tepat
		Skor 2 : Peserta didik menjawab kurang tepat
		Skor 3 : Peserta didik menjawab dengan tepat
4	Ide yang menjadi dasar pengembangan sebuah paragraf	Skor 0 : Peserta didik tidak menjawab
		Skor 1 : Peserta didik menjawab tidak tepat
		Skor 2 : Peserta didik menjawab kurang tepat
		Skor 3 : Peserta didik menjawab dengan tepat
5	Membaca keseluruhan teks. Mencari gagasan utama. Membuat kerangka teks. Merevisi sesuai EYD.	Skor 0 : Peserta didik tidak menjawab
		Skor 1 : Peserta didik menjawab tidak tepat
		Skor 2 : Peserta didik menjawab kurang tepat
		Skor 3 : Peserta didik menjawab dengan tepat

2) Kisi-kisi Soal *Pratest* dan *Posttest*

TABEL 3.14

KISI-KISI SOAL *PRATEST* DAN *POSTTEST*

No.	Indikator	No. Soal
1	Menjelaskan pengertian dari teks eksplanasi	1
2	Menjelaskan ciri-ciri teks eksplanasi	2
3	Menganalisis teks eksplanasi.	3
4	Menjelaskan gagasan umum.	4
5	Menjelaskan langkah-langkah meringkas teks eksplanasi.	5

3) Soal *Pretest* dan *Posttest*

TABEL 3.15

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Indikator	Butir Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari teks eksplanasi.	1. Jelaskan pengertian dari teks eskplanasi?	Teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan mengenai suatu fenomena atau peristiwa, baik fenomena alam maupun fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
Peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri teks eksplanasi.	2. Sebutkan ciri-ciri dari teks eksplanasi?	Terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab akibat dan interpretasi. Fakta yang disajikan sesuai penjelasan ilmiah atau keilmuan. Informasi faktual. Bersifat informative. Adanya urutan. Hal yang disajikan bersifat umum.
Peserta didik mampu menganalisis teks eksplanasi.	3. Mengapa teks berjudul "Sejarah Kabupaten Bandung" disebut teks eksplanasi?	Karena teks tersebut menjelaskan sejarah perkembangan Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Teks tersebut menjelaskan peristiwa demi peristiwa yang terjadi selama

		perkembangan Kabupaten Bandung, mulai dari berdirinya sampai pada periode-periode berikutnya
Peserta didik mampu menganalisis gagasan umum.	4. Apa yang dimaksud dengan gagasan umum.	Ide yang menjadi dasar pengembangan sebuah paragraf
Peserta didik mampu menjelaskan langkah-langkah meringkas teks eksplanasi.	5. Sebutkan langkah-langkah dalam meringkas teks eksplanasi.	Membaca keseluruhan teks. Mencari gagasan utama. Membuat kerangka teks. Merevisi sesuai EYD.

G. Teknis Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Bahan ajar Audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*.

Kelayakan produk bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* diketahui dari hasil penilaian angket oleh ahli validasi dan ahli materi. Hasil penilaian angket akan di hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$xi = \frac{\sum \zeta}{\zeta_{\max}}$$

Keterangan :

Xi : Skor maksimal

$\sum \zeta$: Jumlah skor

ζ_{\max} : Nilai kelayakan angket tiap aspek

Damayanti dalam Suryani (2020:38)

Setelah hasil angket dihitung, akan diuji coba menggunakan tabel kriteria untuk menemukan jawaban bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi kinemaster layak atau tidak.

TABEL 3.16
ACUAN KRITERIA

Interval	Kriteria
0-20%	Sangat kurang layak
21-40%	Kurang layak
41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

Sumber : Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38)

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dapat dikatakan layak apabila memiliki nilai 61%. Jika penilaian belum mencapai layak, maka produk tersebut akan terus diperbaiki atau di revisi sampai mencapai nilai >61%.

2. Analisis Efektivitas Bahan Ajar Audiovisual berbasis Aplikasi *KineMaster*

Untuk mengetahui efektivitas dari bahan ajar Audiovisual berbasis Aplikasi *KineMaster* maka diperoleh hasil dari angket respons siswa dan guru terdapat 5 skala dengan skala tertinggi 5 dan skala terkecil 1. Kelima skala tersebut adalah **Sangat Baik (SB) = 5, Baik (B) = 4, Cukup (C) = 3, Kurang (K) = 2, dan Sangat Kurang (SK) = 1**. Berdasarkan hasil dari angket respons guru, respons siswa akan dianalisis menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil dari perhitungan rumus, diinterpretasikan dalam tabel seperti di bawah ini:

TABEL 3.17
KRITERIA EFEKTIVITAS

Skor (%)	Kriteria
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Sangat kurang

Sumber data: Purwanto dalam Widodo, 2013.

3. Analisis Efektivitas Bahan Ajar Audiovisual

Pada tahap ini, peningkatan hasil belajar peserta didik akan di ukur menggunakan soal esai. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik sesudah diberikan bahan ajar audiovisual menurut Archambault menggunakan %*N-Gain* rumus berikut :

$$N - gain = \frac{\text{Skor pretes} - \text{skor postes}}{\text{Skor maksimal} - \text{pretes}} \times 100\%$$

TABEL 3.18
KRITERIA NILAI N-GAIN

<i>Persentase</i>	Klasifikasi
N-gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7	Sedang
N-gain < 0,3	Rendah

Sumber : Meltzer & David dalam Bagoes, Anggi (2021:94)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Dalam proses pengembangan ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan model yang digunakan dan evaluasi menjadi tahap yang terakhir dilakukan.

Tahap pertama adalah *analysis* atau analisa. Dalam tahap ini meliputi tiga analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Hasil analisis kebutuhan di kelas VIII-A SMPN 17 Kota Bogor didapatkan bahwa peserta didik belum sama sekali mengenal bahan ajar audiovisual dan hanya ada beberapa peserta didik yang pernah menggunakan video dalam proses pembelajaran. Dalam hasil analisis kurikulum, kelas VIII SMPN 17 Kota Bogor menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk mandiri dalam proses pembelajaran dan tidak bergantung kepada guru. Dalam hasil analisis karakter peserta didik didapatkan jika peserta didik menilai jika pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan dan monoton. Itulah yang membuat peserta didik kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Faktanya di lapangan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak guru masih menggunakan bahan ajar cetak dan cenderung menggunakan setiap pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan masih menggunakan buku dan papan tulis dan jarang menggunakan media yang memanfaatkan teknologi seperti *power point*. Hal ini karena kurangnya fasilitas yang ada di sekolah dan kurangnya literasi teknologi yang didapatkan oleh guru. Hal-hal itulah hambatan yang membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi membosankan. Diperlukan bahan ajar atau media yang menarik agar peserta didik termotivasi dalam belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan teknologi yang didesain secara

menarik. Penggunaan bahan ajar audiovisual yang memanfaatkan teknologi membuat peserta didik akan dengan mudah mengakses bahan ajar secara fleksibel dan bisa belajar secara mandiri sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan dalam sekolah. Hasil analisis dan observasi di lapangan dibuat untuk tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan atau *design*. Pada tahap ini, dikumpulkan berupa materi dari buku dan jurnal kemudian gambar untuk memenuhi konten dalam bahan ajar dan pemilihan suara untuk melengkapi bahan ajar audiovisual. Selain itu, terdapat beberapa materi dari teks eksplanasi yang sesuai dengan kompetensi yang diampu di antaranya adalah menentukan ciri-ciri teks eksplanasi dan meringkas teks eksplanasi. Didalam bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* terdapat soal yang terdiri dari 4 soal esai yang sudah diujicoba kepada peserta didik kelas VIII-A SMPN 17 Kota Bogor yang masing-masing soal di ujicoba analisis untuk memperoleh reliabilitas dan dapat mengukur hasil belajar siswa. Setelah itu desain dari bahan ajar audiovisual berupa video akan menampilkan desain yang sangat menarik yang dibuat dengan aplikasi *KineMaster* dan aplikasi pendukung seperti *canva* dan *text to speech*, nantinya bahan ajar audiovisual ini dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone*.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan atau *development*. Pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran Khususnya Bahasa Indonesia karena peserta didik dan guru mendapatkan inovasi bahan ajar yang tidak monoton dan dapat diakses secara fleksibel. sebelum dilakukan ujicoba di sekolah, bahan ajar akan terlebih dahulu divalidasi oleh masing-masing ahli yang terdiri dari validasi ahli Bahasa, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil dari nilai rata-rata yang diperoleh adalah 91% yang termasuk ke dalam interval $81% > 100%$ yang termasuk ke dalam kriteria Sangat Layak menurut Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38). Karena sudah mendapatkan nilai yang memenuhi standar, maka bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* layak digunakan.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik akan diminta untuk mengisi lembar angket atau tanggapan terkait bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Bahan ajar ini mendapatkan tanggapan positif dengan mendapatkan nilai rata rata sebesar 79% dari 30 peserta didik yang mengisi angket dan mendapatkan kriteria Baik menurut Widodo dalam Suryani (2020:38)

Berdasarkan hasil penilaian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* telah memenuhi aspek sehingga layak diimplementasikan kepada peserta didik di SMPN 17 Kota Bogor. Selain itu, bahan ajar audiovisual ini mendapatkan respons positif dari peserta didik karena dapat memotivasi belajar peserta didik karena bahan ajar audiovisual pertama kali peserta didik coba dan tidak monoton seperti menggunakan buku teks atau buku paket dari sekolah.



Kekurangan pada bahan ajar audiovisual yang dirasakan peserta didik adalah perangkat pendukung seperti *smartphone* yang harus bisa mengunduh aplikasi *KineMaster* dan memerlukan ruang penyimpanan lebih karena ukuran video yang besar jika ingin mendapatkan kualitas tinggi. Selain itu, di dalam bahan ajar audiovisual ini hanya terdiri dari materi dan soal saja, tidak ada fitur lain selain 2 hal tersebut. Namun, peserta didik tertarik dengan bahan ajar audiovisual karena menjadi pengalaman pertama menggunakan bahan ajar audiovisual yang menampilkan gambar dan dibantu oleh suara sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar khususnya pelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung membosankan.

Keefektifan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* dapat dilihat pada hasil test yang sudah dilakukan, Tes yang dilakukan yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes dilakukan terhadap 30 peserta didik terdapat peningkatan nilai yang didapatkan, nilai rata-rata *pretest* 44,93 dan nilai *posttest* 79,33. Selain itu, dilakukan uji nilai N-Gain dan mendapatkan nilai yaitu 0,6 dan termasuk kedalam kategori Sedang seperti yang diungkapkan oleh Meltzer & David dalam Bagoes, Anggi (2021:94).

B. *Filed Testing* (Uji Coba Dengan Revisi Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi *Kinemaster*)


Bahan ajar Audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* yang telah dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari aspek bahasa. Media dan materi yang disajikan. Pada tahap ini terdapat catatan dan revisi dari ahli untuk menyempurnakan bahan ajar yang sedang dikembangkan dan mengetahui kekurangan dalam bahan ajar ini untuk segera dilakukan perbaikan. Berikut adalah beberapa perubahan yang disajikan sebagai berikut :

TABEL 4.1
HASIL REVISI PRODUK

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			<p>Pada <i>cover</i> bahan ajar audiovisual terdapat revisi berupa ukuran pada contoh teks diperbesar dan diperhatikan margin agar lebih jelas. Setelah melalui revisi ukuran huruf diperbesar dan margin diperluas agar terlihat lebih jelas</p>
<p>Gambar 4.1 Revisi <i>cover</i> bahan ajar Audiovisual</p>			

<p>2</p>		<p>Pada isi materi terdapat revisi berupa ukuran teks yang terlalu kecil dan margin yang berdekatan. Setelah direvisi ukuran huruf ditambah dan margin diperluas agar terlihat lebih jelas dan rapi.</p>
----------	--	--

Gambar 4.2
Revisi pada isi materi.

<p>3</p>		<p>Pada pembukaan media audiovisual terdapat revisi ditambahkan pendahuluan sebelum memasuki <i>cover</i> berupa petunjuk penggunaan sebelum menggunakan bahan ajar audiovisual</p>
----------	---	---

Gambar 4.3
Revisi penambahan pendahuluan sebelum *cover*.

Berikut adalah hasil dari validasi ahli bahasa, validasi ahli media dan validasi ahli materi.

a. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli Bahasa bahan ajar audiovisual adalah tidak ada revisi dan menyatakan jika penggunaan Bahasa sudah baik dan layak digunakan. Tetapi validator memberikan saran agar bahan ajar audiovisual dikemas secara sistematis tidak hanya berupa video.

Berikut adalah rincian nilai dari validator.

TABEL 4.2
KRITERIA EFEKTIVITAS

Skor (%)	Kriteria
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Sangat kurang

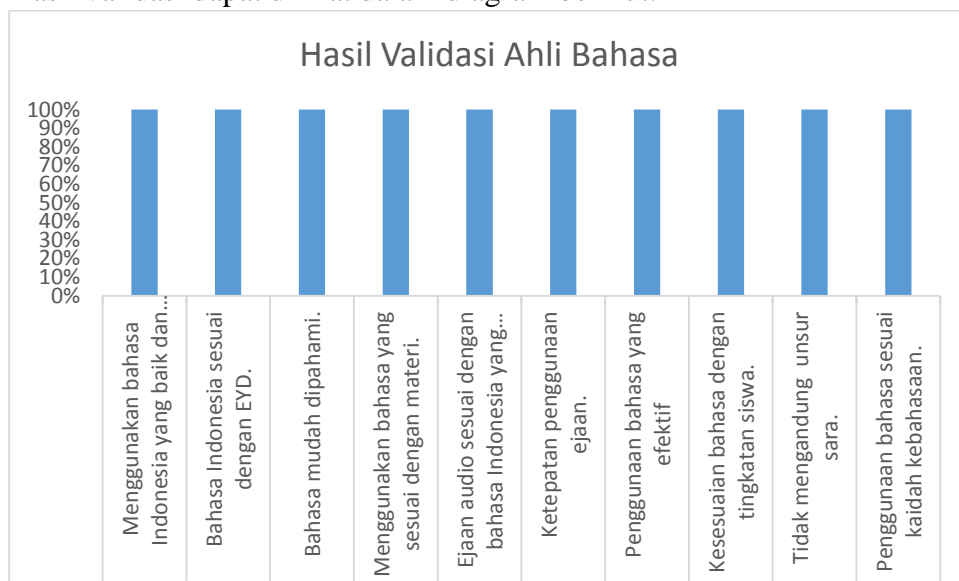
TABEL 4.3
HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI BAHASA

Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa Indonesia sesuai dengan EYD.	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa mudah dipahami.	5	5	100%	Sangat Layak
Menggunakan bahasa yang sesuai dengan materi.	5	5	100%	Sangat Layak
Ejaan audio sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%	Sangat Layak
Ketepatan penggunaan ejaan.	5	5	100%	Sangat Layak

Penggunaan bahasa yang efektif	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian bahasa dengan tingkatan siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
Tidak mengandung unsur sara.	5	5	100%	Sangat Layak
Penggunaan bahasa sesuai kaidah kebahasaan.	5	5	100%	Sangat Layak
Skor keseluruhan $(50:50) \times 100\% = 100\%$ (Sangat Baik)				
Kriteria > 81%-100% (Sangat Baik)				

Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa 10 aspek penilaian memiliki persentase >81% yang masuk ke dalam kriteria **Sangat Baik** seperti yang dimaksud oleh Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38) bahwa jika hasil penilaian >81%-100% dinyatakan sangat layak. Dengan hasil sangat baik, bahan ajar audiovisual dapat digunakan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Hasil validasi dapat dilihat dalam diagram berikut.



Grafik 4.1
Hasil Validasi Ahli Bahasa

b. Hasil Validasi Ahli Media

TABEL 4.4
SARAN DAN REVISI AHLI MEDIA

No.	Bagian	Jenis Kesalahan	Saran
1.	Pembukaan	Terlalu <i>to the point</i> .	Dibuat pendahuluan agar tidak langsung menuju materi.
2	<i>Cover</i>	Ukuran <i>Font</i> pada contoh teks terlalu kecil dan margin terlalu rapat.	Ukuran <i>font</i> diperbesar menjadi 15.5
3	Isi Materi	Ukuran <i>Font</i> pada contoh teks terlalu kecil dan margin terlalu rapat.	Ukuran <i>font</i> diperbesar menjadi 16.5

TABEL 4.5
HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI MEDIA

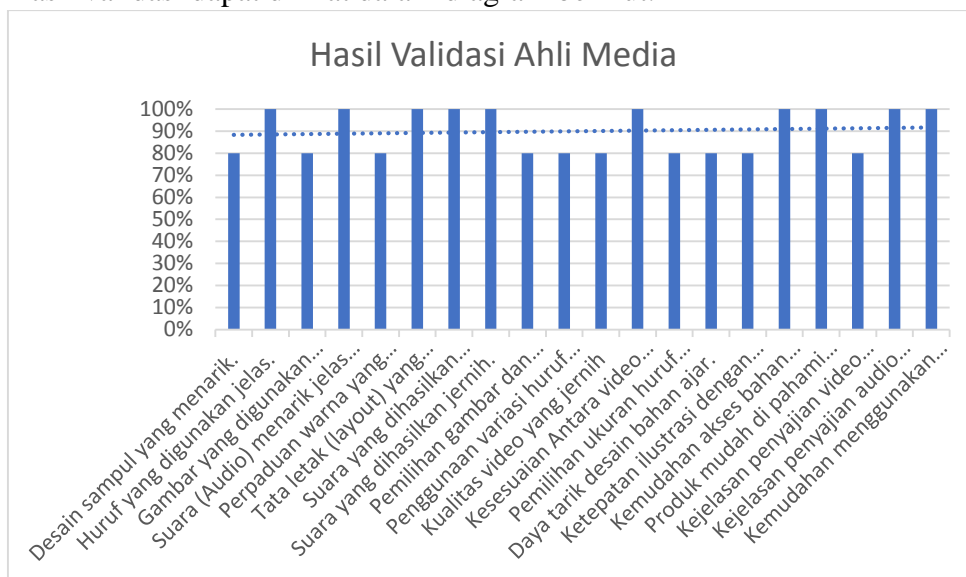
Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Desain sampul yang menarik.	4	5	80%	Layak
Huruf yang digunakan jelas.	5	5	100%	Sangat Layak
Gambar yang digunakan jelas dan sesuai.	4	5	80%	Layak
Suara (Audio) menarik jelas terdengar.	5	5	100%	Sangat Layak
Perpaduan warna yang digunakan sangat menarik.	4	5	80%	Layak
Tata letak (<i>layout</i>) yang digunakan pada bahan ajar sudah tepat.	5	5	100%	Sangat Layak
Suara yang dihasilkan sesuai dengan isi teks.	5	5	100%	Sangat Layak
Suara yang dihasilkan jernih.	5	5	100%	Sangat Layak

Pemilihan gambar dan suara menarik.	4	5	80%	Layak
Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) yang sesuai.	4	5	80%	Layak
Kualitas video yang jernih	4	5	80%	Layak
Kesesuaian Antara video dan audio.	5	5	100%	Sangat Layak
Pemilihan ukuran huruf yang sesuai.	4	5	80%	Layak
Daya tarik desain bahan ajar.	4	5	80%	Layak
Ketepatan ilustrasi dengan materi.	4	5	80%	Layak
Kemudahan akses bahan ajar oleh siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
Produk mudah di pahami oleh siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
Kejelasan penyajian video di dalam bahan ajar.	4	5	80%	Layak
Kejelasan penyajian audio pada bahan ajar.	5	5	100%	Sangat Layak
Kemudahan menggunakan <i>KineFile</i> .	5	5	100%	Sangat Layak
Hasil Keseluruhan $(90:100) \times 100\% = 90\%$ (Sangat Layak)				
Kriteria $81\% > 100\%$ (Sangat Layak)				

Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa 20 aspek penilaian memiliki persentase $>81\%$ yang masuk ke dalam kriteria **Sangat Layak** seperti yang dimaksud oleh Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38) bahwa jika hasil

penilaian >81%-100% dinyatakan **Sangat Layak**. Dengan hasil sangat baik, bahan ajar audiovisual dapat digunakan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Hasil validasi dapat dilihat dalam diagram berikut.



Grafik 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari ahli materi adalah tidak ada revisi karena acuan dalam materi ini adalah buku Bahasa Indonesia edisi revisi 2017 yang digunakan oleh pihak sekolah dan ada beberapa materi tambahan yang ditambahkan dalam bahan ajar audiovisual ini yang menambah wawasan peserta didik.

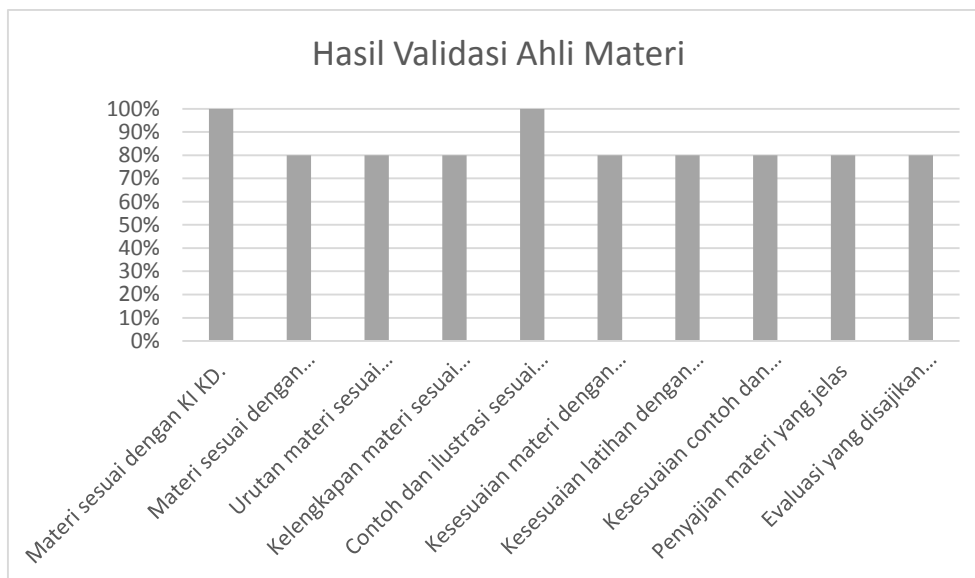
TABEL 4.6
HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI MATERI

Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Materi sesuai dengan KI KD.	5	5	100%	Sangat Layak
Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%	Layak
Urutan materi sesuai dengan indikator	4	5	80%	Layak

pembelajaran.				
Kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
Contoh dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	5	80%	Layak
Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan	4	5	80%	Layak
Kesesuaian latihan dengan materi	4	5	80%	Layak
Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan materi	4	5	80%	Layak
Penyajian materi yang jelas	4	5	80%	Layak
Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak
Skor Keseluruhan $(42:50) \times 100\% = 84\%$ (Sangat Layak)				
Kriteria $81\% > 100\%$ (Sangat Layak)				

Berdasarkan hasil validasi, diketahui bahwa 20 aspek penilaian memiliki presentase $>81\%$ yang masuk ke dalam kriteria **Sangat Layak** seperti yang dimaksud oleh Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38) bahwa jika hasil penilaian $>81\%$ -100% dinyatakan **Sangat Layak**. Dengan hasil sangat baik, bahan ajar audiovisual dapat digunakan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Hasil validasi dapat dilihat dalam diagram berikut.



Grafik 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

C. Penyajian Keefektifan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *KineMaster*

Ujicoba di sekolah dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Uji coba ini dilakukan menggunakan satu kelas yaitu kelas VIII-A SMPN 17 Kota Bogor yang berjumlah 30 peserta didik. Peserta didik diberikan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi teks eksplanasi. Pada ujicoba ini akan dilakukan tahap-tahap yang terdiri dari *pretest*, ujicoba bahan ajar dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 5 soal esai.

Uji keefektifitas penggunaan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* menggunakan 1 kelas dilakukan dengan uji *N-Gain* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas pembelajaran menggunakan bahan ajar bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Berikut adalah hasil dari ujicoba dalam tabel berikut.

TABEL 4.7
HASIL PRETEST DAN POSTTEST

No.	Kriteria Implementasi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Siswa	30	30
2	Total Skor	1348	2380
3	Nilai Maksimal	80	93
4	Nilai Minimal	10	47
5	Rata-rata	44,93	79,33

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap 30 peserta didik terdapat peningkatan nilai yang didapatkan. Nilai rata-rata *pretest* 44,93 dan nilai *posttest* 79,33. Selain itu, uji coba ini bertujuan untuk mencari data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus N-Gain dan hasilnya sebagai berikut.

TABEL 4.8
NILAI RATA-RATA N-GAIN

No.	Kriteria Implementasi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Siswa	30	30
2	Total Skor	1348	2380
3	Nilai Maksimal	80	93
4	Nilai Minimal	10	47
5	Rata-rata	44,93	79,33
Nilai N-Gain 0,6 (Sedang)			

Pada tabel di atas mendapatkan nilai yaitu 0,6 hasil dari perhitungan *N - gain*

$$= \frac{\text{Skor pretes} - \text{skor postes}}{\text{Skor maksimal} - \text{pretes}} \times 100\%$$
 dan termasuk ke dalam kategori **Sedang** seperti yang di ungkapkan oleh Meltzer & David dalam Bagoes, Anggi (2021:94).

Selain melakukan uji *pretest* dan *posttest*, pada penelitian ini dilakukan angket respons kepada peserta didik dan kepada guru untuk mengetahui respons peserta didik dan guru pada uji coba produk bahan ajar audiovisual. Berikut adalah hasil dari respons peserta didik dan guru.

TABEL 4.9
HASIL RESPONS ANKET PESERTA DIDIK

No. Aspek	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
1	113	155	73%
2	123	155	79%
3	128	155	83%
4	120	155	77%
5	115	155	74%
6	117	155	75%
7	131	155	85%
8	141	155	91%
9	118	155	76%
10	119	155	77%
Jumlah	1225	1550	
Rata-rata 79%			

Pada hasil angket di atas dapat diambil kesimpulan jika bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* mendapatkan respons positif, hal ini dibuktikan pada data di atas aspek nomor 8 yaitu konten yang disajikan menarik mendapatkan skor total 141 dari skor maksimal 155 dengan persentase 91%. Selain itu, nilai rata-rata angket mendapatkan persentase sebesar 79% dari 30 peserta didik yang mengisi angket dan mendapatkan kriteria **Baik** menurut Widodo dalam Suryani (2020:38)

TABEL 4.10
HASIL RESPONS ANKET GURU

Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase
Bahan ajar audiovisual menarik untuk peserta didik.	4	5	80%
Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar.	4	5	80%
Isi materi mudah dipahami peserta didik.	4	5	80%
Gambar yang disajikan berkualitas tinggi atau tidak burem.	4	5	80%
Suara yang disajikan jernih.	4	5	80%
Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100%
Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	4	5	80%

Bahan ajar audiovisual dapat membantu proses pembelajaran.	4	5	80%
Bahan ajar audiovisual dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.	4	5	80%
Bahan ajar audiovisual mudah digunakan.	4	5	80%
Skor keseluruhan	41	50	82%

Pada hasil angket di atas dapat diambil kesimpulan jika bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* mendapatkan respons positif dari guru dengan mendapatkan persentase sebesar 82% dari 1 guru Bahasa Indonesia yang mengisi angket dan mendapatkan kriteria Baik menurut Widodo dalam Suryani (2020:38)

Berdasarkan beberapa penilaian yang sudah dijelaskan di atas bisa dinyatakan jika bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* mendapatkan kriteria yang baik dan sangat layak. Bahasa, desain media dan materi sudah sesuai dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Pembahasan

Hasil yang dilakukan pada pengembangan ini adalah menghasilkan pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi teks eksplanasi. Penelitian pengembangan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan tahapan model penelitian ADDIE yang terdiri dari *Analysis, design, development, implementasi, evaluation*. Berikut adalah pemaparan dari setiap tahap.

1. Analysis (Analisa)

Pada tahap analisa penelitian meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

a. Analisa kebutuhan

Analisa dilakukan kepada peserta didik kelas 8A SMPN 17 Kota Bogor. Analisa kebutuhan dilakukan dengan memberikan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

karena pembelajaran yang monoton dan materi yang sangat banyak termasuk materi teks eksplanasi yang menurut data angket yang sudah disebarakan banyak yang tidak mengerti. Dari hasil angket tersebut juga diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih cenderung menggunakan buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah dan sangat jarang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan peserta didik tidak mengetahui bahan ajar lainnya seperti bahan ajar audiovisual yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini.

Hal-hal tersebutlah yang membuat peserta didik cenderung kurang tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya literasi digital terhadap guru. Dengan begitu, dibutuhkan solusi untuk membuat peserta didik tertarik dalam belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi teks eksplanasi.

Hasil dari prapenelitian didapatkan bahwa kurangnya perangkat pendukung media yang membuat guru masih menggunakan buku paket dari sekolah dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Dilakukan analisis kurikulum yaitu untuk menentukan materi dalam Bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Materi yang akan dipelajari dalam penelitian ini dalam teks eksplanasi dengan 2 kompetensi dasar yaitu 3.9 Mengidentifikasi informasi dari teks ekplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang diperdengarkan atau dibaca dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara tertulis. dan 4.9 Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang didengar dan dibaca. Kemudian terdapat indikator yang terdapat dalam komptensi dasar ini yaitu menentukan ciri-ciri teks eksplanasi dan meringkas teks eksplanasi.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* yang digunakan dalam pembelajaran dikembangkan dengan melihat karakter peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk menyesuaikan dengan peserta didik dengan pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa peserta didik terkait pembelajaran dan pengalaman peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah karakter peserta didik yang sesuai antara lain motivasi belajar dan pengalaman belajar peserta didik. Peneliti akan menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain penelitian dilakukan dengan membuat kerangka produk yang akan digunakan yang terdiri dari penyusunan kerangka, perancangan penyajian materi dan perancangan penyajian instrumen.

a. Penyusunan Kerangka Bahan ajar Audiovisual

Pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *KineMaster* ini berbentuk file yang dapat di *ekstrack* menjadi sebuah video dengan kualitas sampai 1440 *pixel*. Ukuran file akan menyesuaikan dengan bahan ajar yang diedit, namun ketika di *ekstrack* menjadi video akan menambah ukuran sesuai dengan kualitas yang diinginkan tanpa harus menggunakan kuota.

Tampilan desain bahan ajar audiovisual meliputi :

1) Bagian Pembuka

Bagian pembuka dalam bahan ajar audiovisual adalah *cover* yang terdiri dari tulisan “BAB 5 Urutan Cerita Menarik Dalam Teks Eksplanasi” dan terdapat contoh teks eksplanasi berjudul gunung meletus, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, daftar isi

2) Bagian Isi

Bagian isi bahan ajar audiovisual terdiri materi teks eksplanasi dan latihan kelompok yang terdiri dari gambar (visual) dan suara (audio)

3) Bagian Penutup

Bagian penutup terdiri dari daftar pustaka.

b. Perancangan Penyajian Materi

Materi dirancang dari beberapa referensi yang terpercaya seperti Buku bahasa Indonesia Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia edisi revisi 2017 dan beberapa sumber situs belajar.

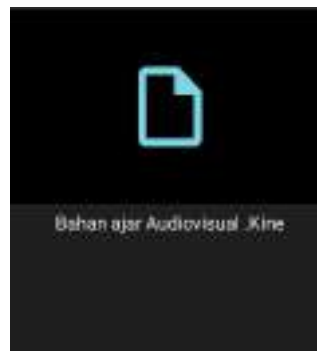
c. Perancangan Instrumen

Instrumen dirancang berupa aspek yang telah disesuaikan seperti angket validasi ahli Bahasa, Validasi ahli Media, dan Validasi Ahli Materi. Kemudian terdapat kisi-kisi soal yang terdapat dalam instrumen agar peserta didik memahami materi yang akan diajarkan. Kemudian terdapat soal *pretest* dan *posttes* berbentuk esai yang terdiri dari 5 soal dan sesuai dengan kompetensi dasar.

3. Development (Pengembangan)

Bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* pada tahap pengembangan ini sesuai dengan tahap sebelumnya yaitu pada tahap desain.

a. Pembuatan Bahan Ajar Audiovisual



Gambar 4.4
Tampilan *Kinefile*

1) Bagian Pembuka



Gambar 4.5
Tampilan Awal Produk.

Tampilan awal produk ditampilkan berupa pembukaan yang menampilkan nama produk tersebut yang bernama *KineFile*. Selain itu desain emas yang terdapat pada pembukaan ini melambangkan kemegahan dan menampilkan suara gemercik air yang melambangkan sebagai sumber kehidupan, jadi makna pada pembukaan bahan ajar ini adalah bahan ajar sebagai sumber kehidupan untuk mencapai tujuan yang besar. Selain itu tujuan dari tampilan tersebut adalah untuk membuat daya tarik peserta didik dan mengenalkan nama produk kepada peserta didik.



Gambar 4.6
Petunjuk Penggunaan Bahan ajar Audiovisual.

Tampilan selanjutnya pada produk ini ditampilkan berupa petunjuk penggunaan bahan ajar audiovisual yang diisi dengan suara dan gambar siluet wajah sederhana. Hal ini bertujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang baik ketika menggunakan bahan ajar audiovisual.



Gambar 4.7
Cover Bahan Ajar Audiovisual.

Tampilan selanjutnya pada produk ini ditampilkan berupa *cover* bahan ajar audiovisual yang terdiri dari nama BAB, judul materi, ilustrasi contoh dan contoh teks eksplanasi.



Gambar 4.8
Kompetensi dasar

Tampilan selanjutnya pada produk ini setelah cover adalah ditampilkan berupa kompetensi dasar yang akan dipelajari pada ujicoba produk ini.

2) Bagian Isi Bahan Ajar Audiovisual



Gambar 4.9
Isi materi dalam bahan ajar audiovisual.

Pada tampilan selanjutnya pada produk ini adalah ditampilkan berupa materi yang akan dipelajari pada ujicoba produk ini.

3) Bagian Penutup



Gambar 4.10

Daftar Pustaka

Tampilan terakhir pada produk ini adalah ditampilkan berupa daftar yang menjadi referensi pada bahan ajar audiovisual.

Pembuatan produk ini dirancang menggunakan beberapa aplikasi tambahan selain aplikasi *KineMaster* seperti *Canva* untuk menambahkan beberapa gambar yang menarik dan *Teks to Speech* untuk memudahkan menampilkan suara yang jelas dan mudah di mengerti.

Bahan ajar audiovisual dalam pengembangan penelitian ini memuat materi tentang teks eksplanasi yang terdiri dari menentukan ciri-ciri teks eksplanasi dan meringkas teks eksplanasi. Sasaran dari bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* ini adalah peserta didik kelas VIII– A. Sebelum diuji dalam proses pembelajaran, bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* ini melakukan tahap validasi dan beberapa revisi oleh ahli yang terdiri atas validasi ahli bahasa, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah dinyatakan layak uji, proses dilanjutkan dengan melakukan ujicoba terhadap 30 siswa dalam 1 kelas dengan 1 pertemuan. Pada proses pembelajaran peserta didik melakukan pengerjaan soal dengan menggunakan bahan ajar audiovisual yang sedang diteliti dan tidak menggunakan bahan ajar cetak. Hal-hal yang dilakukan peserta didik antara lain mengerjakan *pretest*, menggunakan bahan ajar audiovisual yang sedang di teliti, mengerjakan soal

yang terdapat dalam bahan ajar audiovisual secara berkelompok dan mengerjakan *posttest*. Sebelum itu dilakukan tahapan penelitian berupa validasi ahli. Berikut adalah data yang diperoleh selama penelitian.

a) Validasi Ahli

Uji validitas dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli Bahasa, ahli media dan ahli materi. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang sedang diteliti yaitu bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* sebelum dilakukan uji coba di sekolah. Hasil yang didapatkan dari penilaian ketiga validasi ahli dalam produk ini adalah 91%. Menurut Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38) termasuk kedalam kriteria sangat layak karena kriteria sangat layak adalah 81% - 100%. Dengan hasil tersebut menyatakan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan Materi Teks eksplanasi.

b) Keefektifan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi *KineMaster*

Keefektifan bahan ajar audiovisual dilakukan kepada peserta didik kelas VIII - A SMPN 17 Kota Bogor dengan jumlah peserta didik yaitu 30.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan ujicoba. Ujicoba dilakukan setelah melakukan validasi ahli. Ujicoba dilakukan dengan 1 pertemuan, sebelum ujicoba dilakukan uji *pretest* dan mendapatkan rata-rata nilai 44,93. Setelah itu, melakukan ujicoba dengan menggunakan produk *KineFile*. Setelah ujicoba produk dilakukan, uji *posttest* dilakukan dan mendapatkan nilai rata-rata 79,33.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara mmeebrikan angket respons peserta didik terhadap produk. Pada hasil angket di atas dapat diambil kesimpulan jika bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* mendapatkan respons positif, hal ini dibuktikan pada data di atas aspek nomor 8 yaitu konten yang disajikan menarik mendapatkan skor total 141 dari skor maksimal 155 dengan persentase 91%. Selain itu, nilai rata-rata angket mendapatkan persentase sebesar 79% dari

30 peserta didik yang mengisi angket dan mendapatkan kriteria Baik menurut Widodo dalam Suryani (2020:38)

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat hambatan-hambatan ketika uji coba bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* ini seperti peserta didik yang awam menggunakan bahan ajar audiovisual karena terbiasa menggunakan bahan ajar cetak, hal ini membuat peserta didik kebingungan ketika menggunakan bahan ajar audiovisual. Hambatan lainnya yaitu media yang digunakan, bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* ini menggunakan media berupa *smartphone android* atau *IoS* dan masih ada beberapa peserta didik yang *smartphone* tidak mendukung aplikasi *KineMaster* karena masih menggunakan versi *android* lama dan *IoS* model lama.

Selain itu terdapat hambatan lainnya yaitu bahan ajar audiovisual memerlukan penyimpanan ruang yang cukup banyak karena kualitas video bisa sampai 1080 *pixel*, Hal itu membuat beberapa peserta didik hanya bisa memuat video dengan kualitas rendah yaitu 360 *pixel* saja.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *KineMaster*” mendapatkan respons positif dan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks eksplanasi. Berikut adalah hasil data dari penelitian ini :

1. Dari hasil penelitian didapatkan hasil yang signifikan berhubungan dengan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu kelayakan bahan ajar audiovisual pada proses pembelajaran. Analisis kelayakan dilakukan dengan menguji bahan ajar audiovisual oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi adalah 100% dengan kriteria sangat layak, kemudian nilai yang diperoleh dari ahli media adalah 90% dengan kriteria sangat layak dan nilai yang diperoleh dari ahli materi adalah 84 %. Dari hasil ketiga validator tersebut mendapatkan nilai rata-rata 91% yang termasuk ke dalam kriteria Sangat Layak seperti yang dimaksud oleh Asyhari & Sylvia dalam Suryani (2020:38) bahwa jika hasil penilaian >81%-100% dinyatakan **Sangat Layak**. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* **Sangat Layak** digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pada hasil penelitian keefektifitas penelitian ini didapatkan hasil yang positif berupa respon peserta didik dan nilai yang naik secara signifikan menggunakan pengujian *pretest* dan *posttest*. Penelitian dilakukan terhadap kelas VIII-A SMPN 17 Kota Bogor dengan jumlah 30 peserta didik. Uji keefektifitas penggunaan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* menggunakan 1 kelas dilakukan dengan uji N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas pembelajaran menggunakan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster*. Dari hasil penelitian nilai yang diperoleh rata-rata *pretest* 44,93 dan nilai *posttest* 79,33

dan nilai N-Gain yaitu 0,6 dan termasuk ke dalam kategori **Sedang** seperti yang di ungkapkan oleh Meltzer & David dalam Bagoes, Anggi (2021:94). Selain itu, bahan ajar audiovisual mendapatkan respons positif dari peserta didik dan guru dengan memperoleh persentase sebesar 79% dari 30 peserta didik yang mengisi angket dan persentase sebesar 82% dari 1 guru Bahasa Indonesia yang mengisi angket, hasil tersebut mendapatkan kriteria Baik menurut Widodo dalam Suryani (2020:38). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* efektif digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Pada hasil observasi dan penelitian tentang rancangan model bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi *KineMaster* rancangan model bahan ajar ini bertujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar menggunakan bahan ajar yang berbeda dengan menggunakan teknologi untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena desain dan cara menggunakan bahan ajar ini berbeda. Hanya saja kendala yang dialami adalah terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan menggunakan bahan ajar ini dan faktor media seperti *smartphone* yang tidak memenuhi syarat untuk menggunakan bahan ajar audiovisual ini.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang diberikan:

1. Untuk pihak sekolah agar memberikan fasilitas mumpuni untuk media pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi seperti *wifi* yang tersebar merata di seluruh area.
2. Untuk pihak guru agar lebih banyak menggunakan bahan ajar pembelajaran yang menarik serta mengikuti zaman agar peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran.
3. Untuk peserta didik agar lebih bisa menggali materi dan tidak hanya terpaku kepada materi yang didapatkan dari guru.
4. Dari bahan ajar yang dihasilkan, akan dikembangkan agar peserta didik lebih mudah paham dan mudah diakses.

C. Rekomendasi

Dari hasil simpulan, saran dan analisis, peneliti memberikan beberapa rekomendasi antara lain :

1. Penelitian bahan ajar berbasis aplikasi *KineMaster* mendapatkan response positif dari peserta didik dan guru. Oleh karena itu pihak sekolah harus mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi agar memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian bahan ajar berbasis aplikasi *KineMaster* mendapatkan response positif dari peserta didik. Oleh karena itu guru harus melakukan metode yang sama dalam proses pembelajaran yaitu dengan membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujiyanto, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 4(2), 164–165.
- Dewi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Samarinda. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–112. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.pp101-112>
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek “Cerdig” Berbasis KineMaster. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 207–220.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Fitri, F. dan A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Hawari, A., Rita, & Safina, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. *Jurnal Bahasa*, 10(1), 146–158.
- Krismasari Dewi, N. N., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Legendari, M. A., & Raharjo, H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas Viii Di Smp N 1 Ciledug. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.683>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*,

- 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maiti, & Bidinger. (1981). *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- MS, Z., Siregar, Y., & Rachmatullah, R. (2017). 5359-Article Text-9328-1-10-20171228. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–123.
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. *Pendidikan*
- Nugraha, D. A., Binadja, A., & Supartono. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS, Berorientasi Konstruktivis*. *Journal of Innovative Science Education*, 2(1), 27–34.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/download/1289/1250>
- Sari, A., Suwandi, S., & Anindyarini, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Kompleks Melalui Metode Kooperatif Tipe Picture and Picture*. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 3(3), 53394.
- Suprianto, E. (2020). *Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Suryani, (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem untuk meningkatkan Kemampuan Menganalisis Siswa SMA*. (Skripsi). Program Studi Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Widiono, A. (2021). *Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD*. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 12–21.
- Yulistiani, D., & Indihadi, D. (2020). PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri*, 7(3), 228–234.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Kota No. 452, E-mail: fkip@upak.ac.id, Telepon (021) 8315608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 2729/SK/DK/FP/IV/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|---|------------------------|--------------------|-------------------|-------------------------|---------------|--|---------------|--|
| Menerang | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus diselenggarakan dengan baik. | | | | | | | | |
| Mengingat | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengenai Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/UG/2021, tentang Pemberhentian dan Peningkatan Astar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bekal 2021-2025. | | | | | | | | |
| Memperhatikan | : | Laporan dan pemantauan Rata-Rata Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| MEMUTUSKAN | | | | | | | | | | |
| Menetapkan | : | Mengangkat Deputi | | | | | | | | |
| Perdana | : | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Dr. Tri Mahesri, M.Pd.</td> <td style="width: 50%;">: Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Se Chetjan, M.Pd.</td> <td>: Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> | Dr. Tri Mahesri, M.Pd. | : Pembimbing Utama | Se Chetjan, M.Pd. | : Pembimbing Pendamping | | | | |
| Dr. Tri Mahesri, M.Pd. | : Pembimbing Utama | | | | | | | | | |
| Se Chetjan, M.Pd. | : Pembimbing Pendamping | | | | | | | | | |
| | | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td style="width: 50%;">: Ferdi Muhamad</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 032119028</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: KEMASTER PADA MATERI TEKS EKSPANSI DI SMPN 17 KOTA BOGOR</td> </tr> </table> | Nama | : Ferdi Muhamad | NPM | : 032119028 | Program Studi | : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA | Judul Skripsi | : KEMASTER PADA MATERI TEKS EKSPANSI DI SMPN 17 KOTA BOGOR |
| Nama | : Ferdi Muhamad | | | | | | | | | |
| NPM | : 032119028 | | | | | | | | | |
| Program Studi | : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA | | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | : KEMASTER PADA MATERI TEKS EKSPANSI DI SMPN 17 KOTA BOGOR | | | | | | | | | |
| Ketua | : | Kapada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| Ketiga | : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya. | | | | | | | | |

Ditandatangani di Bogor
 Pada tanggal 27 April 2023
 Dekan
Dr. Budi Teguhari, M.Si.
 NIM/0304001206

- Terselenggara
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

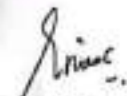
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Skripsi

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

Nama : Ferdi Muhamad
NPM : 032119028
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Aplikasi
KineMaster Pada Materi Teks Ekspansi di SMPN 17 Kota Bogor
Hari, tanggal disetujui : 5 Juli 2023

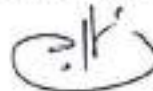
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1



Dr. Tri Mahajani, M.Pd.
NIK 0109. 89025136

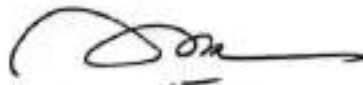
Dosen Pembimbing 2



Siti Chodijah, M.Pd.
NIK 11013020618

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota Pos 453, E-mail: fkip@upakuan.ac.id, Telpone (0253) 8175008 Bogor

Nomor : 6117/WADEK/IFKIP/IV/2023

06 April 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMPN 17 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Ferdi Muhamad
NPM : 032119028
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 10 April s.d. 20 Juli 2023 mengenai: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AUDIOVISUAL BERBASIS APLIKASI KINEMASTER PADA MATERI EKSPANASI DI SMPN 17 KOTA BOGOR**

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan
Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 4. Surat Permohonan Sebagai Validasi Ahli Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 930/WADEK/FKIP/PV/2023
Perihal : Permohonan Validator Data

20 Mei 2023

Yth. Dekan FKIP
Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Ferdi Muhamad
NPM : 032119028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FKIP Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : 1. M. Ginanjar Ganerwara, M.Pd.
2. M. Firman Al-Fahad, M.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Budiana, M.Pd.
NIK. 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email: fkip@unpak.co.id

Lampiran 5. Surat Permohonan Sebagai Validasi Ahli Bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 930/WADEK/FKIP/PV/2023
Perihal : Permohonan Validator Data

20 Mei 2023

Yth. Dekan FKIP
Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Ferdi Muhamad
NPM : 032119028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FKIP Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : 1. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
2. M. Firman Al-Fahad, M.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Budiana, M.Pd.
NIK. 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email: fkip@unpak.co.id

Lampiran 6. Surat Permohonan Sebagai Validasi Ahli Materi

 UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 930/WADEK/IFKIP/V/2023
Perihal : Permohonan Validator Data

20 Mei 2023

Yth. Kepala SMPN 17
di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Ferdi Muhamad
NPM : 032119028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Tuti Nurhayati, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Sandi Budima, M.Pd.
NIK 1.1006 025 469



Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 7. Soal Pretest

Soal Pretest

Nama :
Kelas :
Sekolah :

Perhatikan contoh teks dibawah ini.

Sejarah Kabupaten Bandung

Awal pemerintahan Kabupaten Bandung dimulai sejak Piagam Sultan Agung Mataram pada tanggal 20 April 1641. Tanggal tersebut kemudian ditetapkan sebagai hari jadi Kabupaten Bandung.

Sebelum mencapai bentuk pemerintahan sekarang, Kabupaten Bandung mengalami perkembangan kekuasaan dari zaman ke zaman. Pada masa Kerajaan Pajajaran berkuasa, sekitar akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16, di tatar Priangan belum ada bentuk kabupaten, hanya terdiri atas beberapa keprabuan. Itulah keprabuan diambil dari kata prabu yang berarti 'lelahur' atau 'raja muda'.

Pada tahun 1575 yang berkuasa di daerah Pajajaran adalah pemerintahan Islam. Dilanjutkan pemerintahan Mataram (1621-1677) dan pemerintahan Belanda. Saat Mataram berkuasa inilah, nama keprabuan diubah menjadi kabupaten.

Berdasarkan piagam itu, Sultan Agung diangkat Tumenggung Wiranggunan sebagai Bupati Bandung. Ketika itu, pemerintahan Kabupaten Bandung berpusat di daerah Krapyak atau Bojongasih. Tepatnya di tepi Sungai Cikapundung, dekat muaranya yaitu Sungai Citarum. Nama Krapyak kemudian berganti menjadi Citeureup. Nama itu hingga kini tetap abadi menjadi salah satu nama desa di Dayeuhkolot.

Pada masa Bupati Wiranatakusumah II (1794-1829) Ibu Kota Kabupaten Bandung dipindahkan dari Krapyak (Dayeuhkolot) ke pinggir Sungai Cikapundung atau Ahm-ahm Bandung sekarang. Pemindehan tersebut berdasarkan perintah Gubernur Jenderal Hindia Belanda, "Deandels". Peristiwa itu terjadi pada 25 Mei 1810. Alasan pemindahan tersebut akan memberikan prospek baik terhadap perkembangan wilayah itu. Pada saat itu Deandels yang mendapat jabatan "Mas Galak" tengah membuat jalan dari Anyer ke Panarukan. Keberanian jalur tersebut melewati tatar Priangan atau Kota Bandung pada saat sekarang ini.

1. Apa yang dimaksud dengan teks eksplanasi?

2. Sebutkan ciri-ciri teks eksplanasi.
3. Apakah contoh teks diatas termasuk kedalam teks eksplanasi? Berikan alasannya.
4. Apa yang dimaksud dengan gagasan umum?
5. Sebutkan langkah-langkah dalam menngkas teks eksplanasi.

Lampiran 8. Soal Posttest

Soal Posttest

Nama : _____
Kelas : _____
Sekolah : _____

Perhatikan contoh teks dibawah ini.

Sejarah Kabupaten Bandung

Awal pemerintahan Kabupaten Bandung dimulai sejak Piagam Sultan Agung Mataram pada tanggal 20 April 1641. Tanggal tersebut kemudian ditetapkan sebagai hari jadi Kabupaten Bandung.

Sebelum mencapai bentuk pemerintahan sekarang, Kabupaten Bandung mengalami perkembangan kekuasaan dari zaman ke zaman. Pada masa Kerajaan Pajajaran berkuasa, sekitar akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16, di tanah Priangan belum ada bentuk kabupaten, hanya terdiri atas beberapa keprabuan. Istilah keprabuan diambil dari kata *prabu* yang berarti 'leluhur' atau 'raja muda'.

Pada tahun 1575 yang berkuasa di daerah Pajajaran adalah pemerintahan dalam. Dilanjutkan pemerintahan Mataram (1621–1677) dan pemerintahan Belanda. Saat Mataram berkuasa malah, nama keprabuan diubah menjadi kabupaten.

Berdasarkan piagam itu, Sultan Agung diangkat Tumenggung Wiranangunegara sebagai Bupati Bandung. Ketika itu, pemerintahan Kabupaten Bandung berpusat di daerah Krapyak atau Bojongasih. Tepatnya di tepi Sungai Cikapundung, dekat muaranya yaitu Sungai Citarum. Nama Krapyak kemudian berganti menjadi Citeureup. Nama itu hingga kini tetap abadi menjadi salah satu nama desa di Dayeuhkolot.

Pada masa Bupati Wiranatakusumah II (1794-1829) Ibu Kota Kabupaten Bandung dipindahkan dari Krapyak (Dayeuhkolot) ke pinggir Sungai Cikapundung atau Ahu-ahu Bandung sekarang. Pemindahan tersebut berdasarkan perintah Gubernur Jenderal Hindia Belanda, "Deandels". Peristiwa itu terjadi pada 25 Mei 1810. Alasan pemindahan tersebut akan memberikan prospek baik terhadap perkembangan wilayah itu. Pada saat itu Deandels yang mendapat julukan "Mas Galak" tengah membuat jalan dari Anyer ke Panarukan. Kebetulan jalur tersebut melewati tanah Priangan atau Kota Bandung pada saat sekarang ini.

1. Apa yang dimaksud dengan teks eksplanasi?
2. Sebutkan ciri-ciri teks eksplanasi.
3. Apakah contoh teks diatas termasuk kedalam teks eksplanasi? Berikan alasannya.
4. Apa yang dimaksud dengan gagasan utama?
5. Sebutkan langkah-langkah dalam meringkas teks eksplanasi.

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Desain Produk

Nama : H. Ghufron

NIP/NIK :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom penskoran yang telah disediakan.
3. Berikan catatan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan


Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Apek yang Dinilai	Komponen	Indikator	Skor				
				1	2	3	4	5
		Desain Sampul	1. Desain sampul yang menarik.				✓	
			2. Huruf yang digunakan jelas.					✓
			3. Gambar yang digunakan jelas dan sesuai.				✓	
			4. Suara (Audio) menarik jelas terdengar.					✓

1	Kelayakan dan kegrafikan	Desain Isi	5. Perpaduan warna yang digunakan sangat menarik.				✓	
			6. Tata letak (<i>layout</i>) yang digunakan pada bahan ajar sudah tepat.					✓
			7. Suara yang dihasilkan sesuai dengan isi teks.					✓
			8. Suara yang dihasilkan jernih.					✓
			9. Pemilihan gambar dan suara menarik.				✓	
			10. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) yang sesuai.				✓	
			11. Kualitas video yang jernih				✓	
			12. Kesesuaian Antara video dan audio.					✓
			13. Pemilihan ukuran huruf yang sesuai.				✓	
			14. Daya tarik desain bahan ajar.				✓	
			15. Ketepatan ilustrasi dengan materi.				✓	
			16. Kemudahan akses bahan ajar oleh siswa.					✓
			17. Produk mudah di pahami oleh siswa.					✓
			18. Kejelasan penyajian				✓	

2	Kelayakan Tampilan	Penrogaman	video di dalam bahan ajar.					
			19. Kejelasan penyajian audio pada bahan ajar.					✓
			20. Kemudahan menggunakan KinzFile.					✓
Catatan :								

Bogor, 12 Juni 2023



Muhammad Gunanjar Ganeswara, M.Pd.

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Nama : M. Firmansyah A.
 NIP : 1.130718050
 Asal Instansi : FKIP - Univ. Pektouan

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom penskoran yang telah disediakan.
3. Berikan catatan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Penggunaan Bahasa	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
		2. Bahasa Indonesia sesuai dengan EYD.					✓
		3. Bahasa mudah dipahami.					✓
		4. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan materi.					✓
		5. Ejaan audio sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
2	Kelayakan Kebahasaan	6. Ketepatan penggunaan ejaan.					✓
		7. Penggunaan bahasa yang efektif.					✓
		8. Kesesuaian bahasa dengan tingkatan siswa.					✓
		9. Tidak mengandung unsur sara.					✓
		10. Penggunaan bahasa sesuai kaidah kebahasaan.					✓
Catatan : Penggunaan bahasa dan ejaannya sudah bagus dan layak uji.							

Bogor, 9 Juni 2023


 M. Firmansyah A., M.Pd.

Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Nama : Tubi Tfurheiyati
 NIP/NIK : 198202032006042014
 Asal Instansi : SMP Negeri 17 Boyar
 Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom penskoran yang telah disediakan.
3. Berikan catatan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan KI KD.					✓
		2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
		3. Urutan materi sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓	
		4. Kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan siswa.				✓	
		5. Contoh dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan siswa.					✓
		6. Kesesuaian materi dengan				✓	

		kurikulum yang digunakan				
2	Kelayakan Penyajian	7. Kesesuaian latihan dengan materi				✓
		8. Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan materi				✓
		9. Penyajian materi yang jelas				✓
		10. Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi				✓

Bogor, Juni 2023

Tuti Nurhayati, S.Pd.

Lampiran 12. Hasil Analisis Kelayakan Produk

Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa Indonesia sesuai dengan EYD	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa mudah dimahaminya	5	5	100%	Sangat Layak
Menggunakan bahasa yang sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak
Ejaan audio sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%	Sangat Layak
Ketepatan penggunaan ejaan	5	5	100%	Sangat Layak
Penggunaan bahasa yang efektif	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian bahasa dengan tindakan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Tidak mengandung unsur cacat	5	5	100%	Sangat Layak
Penggunaan bahasa sesuai kaidah kebahasaan	5	5	100%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan Kriteria : 81%-100% (Sangat Layak)	50	50	100%	Sangat Layak



Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Desain sampul yang menarik	4	5	80%	Layak
Huruf yang digunakan jelas	5	5	100%	Sangat Layak
Gambar yang digunakan jelas dan sesuai	4	5	80%	Layak
Suara (Audio) menarik jelas terdengar	5	5	100%	Sangat Layak
Perpaduan warna yang digunakan sangat menarik	4	5	80%	Layak
Tata letak (<i>layout</i>) yang digunakan pada bahan ajar sudah tepat	5	5	100%	Sangat Layak
Suara yang dihasilkan sesuai dengan isi teks	5	5	100%	Sangat Layak
Suara yang dihasilkan jernih	5	5	100%	Sangat Layak
Pemilihan gambar dan suara menarik	4	5	80%	Layak
Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) yang sesuai	4	5	80%	Layak
Kualitas video yang jernih	4	5	80%	Layak
Kesesuaian Antara video dan audio	5	5	100%	Sangat Layak
Pemilihan ukuran huruf yang sesuai	4	5	80%	layak
Daya tarik desain bahan ajar	4	5	80%	layak
Ketepatan ilustrasi dengan materi	4	5	80%	layak
Kemudahan akses bahan ajar oleh siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Produk sudah di bahas oleh siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Kejelasan penyajian video di dalam bahan ajar	4	5	80%	Layak
Kejelasan penyajian audio pada bahan ajar	5	5	100%	Sangat Layak
Kemudahan menggunakan <i>File</i>	5	5	100%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan Kriteria	90	100	90%	
81% > 100% (Sangat				

Aspek	Jumlah Item	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Materi sesuai dengan KT KD	5	5	100%	Sangat Layak
Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Layak
Urutan materi sesuai dengan indikator pembelajaran	4	5	80%	Layak
Kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4	5	80%	Layak
Contoh dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan	4	5	80%	Layak
Kesesuaian latihan dengan	4	5	80%	Layak
Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan	4	5	80%	Layak
Penyajian materi sama kelas	4	5	80%	Layak
Evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak
Skor Keseluruhan	42	50	84%	

Kriteria : 81%>100% (Sangat Layak)

Lampiran 13. Hasil *Pretest*

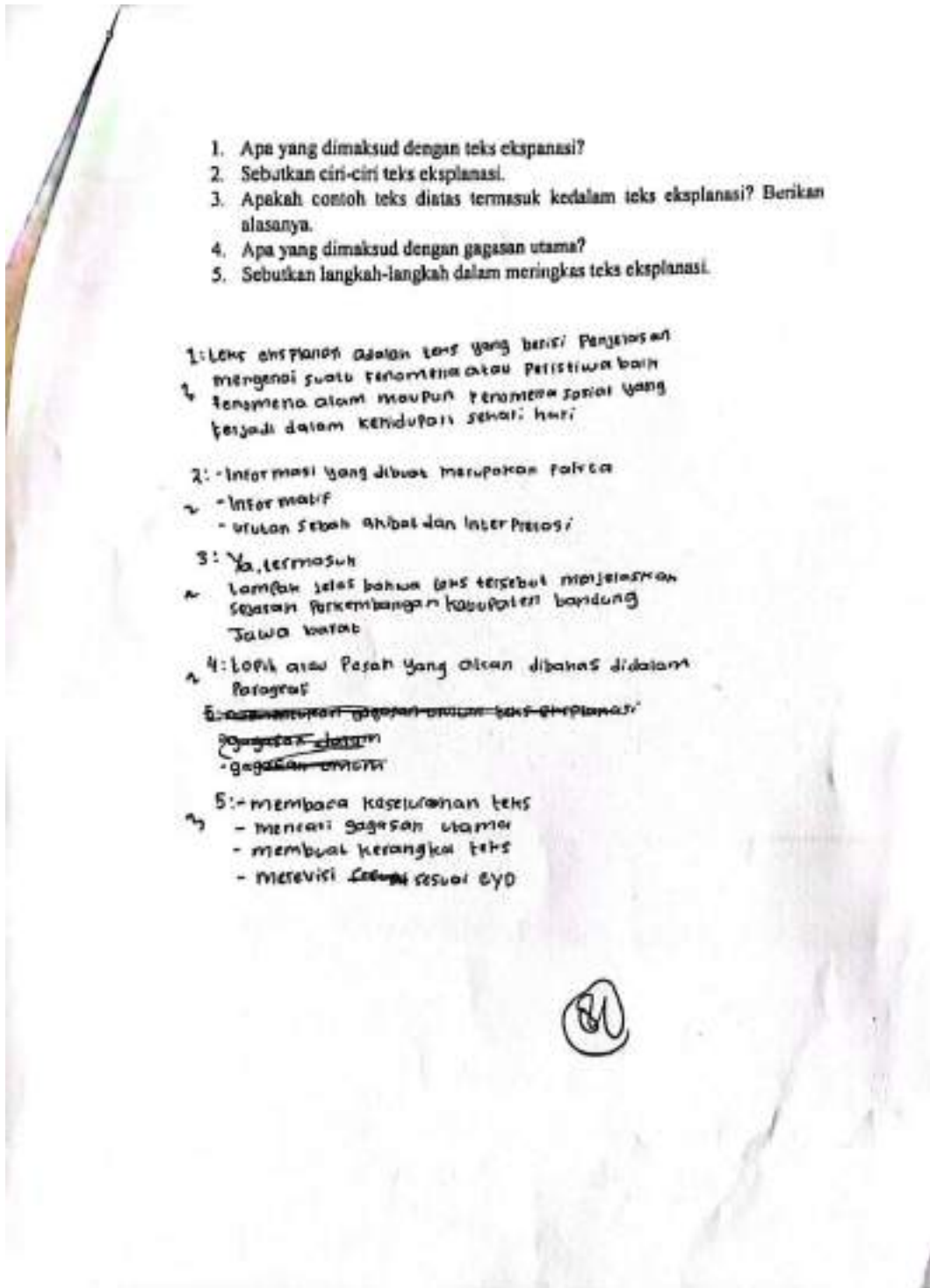
1. Apa yang dimaksud dengan teks ekspanasi?
2. Sebutkan ciri-ciri teks ekspanasi.
3. Apakah contoh teks diatas termasuk kedalam teks ekspanasi? Berikan alasannya.
4. Apa yang dimaksud dengan gagasan umum?
5. Sebutkan langkah-langkah dalam meringkas teks ekspanasi.

Jawaban

1. Teks ekspanasi adalah teks yang memiliki kandungan berupa mengapa dan bagaimana terjadinya alam
2. Bersifat faktual
Bersifat informatif
3. Ya, bertujuan
- 4

(40)

Lampiran 14. Hasil *Posttest*



Lampiran 15. Hasil Analisis Keefektivitas Produk.

1	Nama	Pretest	Posttest	post-pre	Skor ideal(100-pre)	N-gain Skor	presentase
2	Rafi Andika	40	80	40	60	0,67	67%
3	Wildan Dimas	40	73	33	60	0,55	55%
4	Musfita	53	87	34	47	0,72	72%
5	Hayfa	40	87	47	60	0,78	78%
6	Adisti	67	87	20	33	0,61	61%
7	Silvia	60	73	13	40	0,33	33%
8	Novi Wiliani	80	87	7	20	0,35	35%
9	Sisca Amelia	80	87	7	20	0,35	35%
10	Alvira Fazri	53	93	40	47	0,85	85%
11	Siti Fatimah	53	93	40	47	0,85	85%
12	Sarifah	40	87	47	60	0,78	78%
13	Seli Nur Fauziah	53	93	40	47	0,85	85%
14	Rana Putri	40	93	53	60	0,88	88%
15	Vivi Dewi	40	93	53	60	0,88	88%
16	Ririn Septiani	40	87	47	60	0,78	78%
17	Kika Destriana	27	87	60	73	0,82	82%
18	M. Arya	10	73	63	90	0,70	70%
19	Farhan Maulana	47	53	6	53	0,11	11%
20	Dini Nur Anisa	10	60	50	90	0,56	56%
21	Hashfi	67	87	20	33	0,61	61%
22	Akmaludin	33	93	60	67	0,90	90%
23	Robby Nus	67	87	20	33	0,61	61%
24	Aqso Arachman	27	73	46	73	0,63	63%
25	Muhamad Alfa	40	60	20	60	0,33	33%
26	M. Dimas Ridwan	27	47	20	73	0,27	27%
27	M. Jenal Arif	33	47	14	67	0,21	21%
28	Rezky	67	73	6	33	0,18	18%
29	Muhamad Yasir	40	87	47	60	0,78	78%
30	M. Rangga Irawan	27	80	53	73	0,73	73%
31	Ita Apriliani	47	73	26	53	0,49	49%
32	Jumlah Siswa	30	30				
33	Skor total	1348	2380				
34	Skor Maksimal	80	93				
35	Skor Minimal	10	47				
36	Rata-rata	44,93	79,33			0,61	61%
37							
38							

Lampiran 16. Hasil Nilai *N-Gain*

1	Nama	Pretest	Posttest	post-pre	Skor ideal(100-pre)	N-gain	Skor	presentase
2	Rafi Andika	40	80	40	60	0,67		67%
3	Wildan Dimas	40	73	33	60	0,55		55%
4	Musfita	53	87	34	47	0,72		72%
5	Hayfa	40	87	47	60	0,78		78%
6	Adisti	67	87	20	33	0,61		61%
7	Silvia	60	73	13	40	0,33		33%
8	Novi Wiliani	80	87	7	20	0,35		35%
9	Sisca Amelia	80	87	7	20	0,35		35%
10	Alvira Fazri	53	93	40	47	0,85		85%
11	Siti Fatimah	53	93	40	47	0,85		85%
12	Sarifah	40	87	47	60	0,78		78%
13	Seli Nur Fauziah	53	93	40	47	0,85		85%
14	Rana Putri	40	93	53	60	0,88		88%
15	Vivi Dewi	40	93	53	60	0,88		88%
16	Ririn Septiani	40	87	47	60	0,78		78%
17	Kika Destriana	27	87	60	73	0,82		82%
18	M. Arya	10	73	63	90	0,70		70%
19	Farhan Maulana	47	53	6	53	0,11		11%
20	Dini Nur Anisa	10	60	50	90	0,56		56%
21	Hashfi	67	87	20	33	0,61		61%
22	Akmaludin	33	93	60	67	0,90		90%
23	Robby Nus	67	87	20	33	0,61		61%
24	Aqso Arachman	27	73	46	73	0,63		63%
25	Muhamad Alfa	40	60	20	60	0,33		33%
26	M. Dimas Ridwan	27	47	20	73	0,27		27%
27	M. Jenal Arif	33	47	14	67	0,21		21%
28	Rezky	67	73	6	33	0,18		18%
29	Muhamad Yasir	40	87	47	60	0,78		78%
30	M. Rangga Irawan	27	80	53	73	0,73		73%
31	Ita Apriliani	47	73	26	53	0,49		49%
32	Jumlah Siswa	30	30					
33	Skor total	1348	2380					
34	Skor Maksimal	80	93					
35	Skor Minimal	10	47					
36	Rata-rata	44,93	79,33			0,61		61%
37								
38								

3) Instrumen dan Lembar Analisa Kebutuhan

Tabel 3.12
Lembar Analisa Kebutuhan

Nama : Ayira Fitri Wulan
 Kelas : 8 - A
 Asal Sekolah : SMPN 17 kota Bogor

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia?	✓	
2	Apakah Anda memahami materi teks eksplanasi?	✓	
3	Apakah Anda merasa bosan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia?		✓
4	Apakah pelajaran Bahasa Indonesia sulit?		✓
5	Apakah proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan buku teks atau buku paket?	✓	
6	Apakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan buku paket sangat monoton atau membosankan?		✓
7	Apakah pernah guru menggunakan video dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?		✓
8	Apakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia pernah menggunakan <i>Power Point</i> ?		✓
9	Apakah Anda mengetahui bahan ajar atau media audiovisual?		✓
10	Apakah Anda tertarik belajar menggunakan bahan ajar audiovisual?	✓	

Lampiran 18. Hasil Respons Guru

Lembar Angket Respon Guru

Nama : Tuti Nurhayati
 Kelas : VI¹
 Sekolah : SMP Negeri 17 Bogor

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih
3. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar audiovisual menarik untuk peserta didik.				✓	
2	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar.				✓	
3	Isi materi mudah dipahami peserta didik.				✓	
4	Gambar yang disajikan berkualitas tinggi atau tidak burem.				✓	
5	Suara yang disajikan jernih.				✓	
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.				✓	
8	Bahan ajar audiovisual dapat membantu proses pembelajaran.				✓	
9	Bahan ajar audiovisual dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Bahan ajar audiovisual mudah digunakan.				✓	

Lampiran 19. Hasil Respons Peserta Didik

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : HOSHI
 Kelas : 8A
 Sekolah : SMPN 17

Petunjuk Pengisian!

1. Isilah identitas.
2. Isilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih
3. Keterangan

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami.					✓
2	Gambar yang disajikan berkualitas tinggi atau tidak buram.				✓	
3	Suara yang disajikan terdengar jelas.					✓
4	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.					✓
5	Bahan ajar audiovisual dapat digunakan secara fleksibel atau dimana saja.					✓
6	Pembelajaran menggunakan bahan ajar audiovisual tidak monoton atau tidak membosankan.					✓
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami.					✓
8	Konsep yang disajikan menarik					✓
9	Akses penggunaan bahan ajar audiovisual praktis atau mudah digunakan.					✓
10	Bahan ajar audiovisual yang disajikan sangat mudah di gunakan.					✓

Lampiran 20. Foto Kegiatan Test

