

## VALIDITAS BAHAN AJAR MENULIS BERMEDIA FILM BERBASIS KARAKTER UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Hidayatul Nurfadlilah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (hidayatunurfadlilah@gmail.com)

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses mengukur kevalidan dan pengembangan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan karena adanya keterbatasan akibat pandemi *covid-19*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi menggunakan instrumen lembar validasi bahan ajar, media, dan perangkat pembelajaran. Hasil validasi bahan ajar adalah 86,25%, media film berbasis karakter 89,7%, dan perangkat pembelajaran 87,5%. Hasil validasi tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan demikian bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter layak digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis.

**Kata Kunci:** validitas, bahan ajar, film, menulis

### Abstract

*This study aims to describe the process of measuring the validity and the development teaching materials for writing using character-based film media for fourth grade students in elementary schools. The research method used the development model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was carried out only at the development stage due to limitations to the covid-19 pandemic. Data collection was using a validation technique using a validation instrument for teaching materials, media, and learning tools. The result of the validation teaching material are 86,25%, character-based film media of 89,7%, and learning tools of 87,5%. The results of validation in the criteria are very valid. Thus teaching materials for writing using character-based film media is valid to use in learning to retell in writing.*

**Keywords:** validity, teaching materials, film, writing

### PENDAHULUAN

Dalam mengajar di kelas, guru perlu memiliki acuan yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran peserta didik. Salah satu acuan yang dapat digunakan guru dalam membantu kegiatan pembelajaran yakni dengan penggunaan bahan ajar. Daryanto (2014) (dalam Teguh, dkk., 2019) mengartikan bahwa bahan ajar merupakan suatu perangkat materi yang penyusunannya secara sistematis dengan tertulis maupun tidak sehingga menciptakan suasana yang memungkinkan untuk peserta didik belajar.

Penggunaan bahan ajar oleh guru dapat membantu proses pembelajaran meningkat menjadi lebih efektif dan interaktif. Bahan ajar juga memiliki fungsi untuk membantu mengolah potensi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Prastowo (2013:299) (dalam Indrawini, dkk. 2017) yang menyebutkan bahwa salah satu fungsi bahan ajar bagi peserta didik yakni dapat memberikan arah pada aktivitasnya didalam pembelajaran dan

membantu meningkatkan potensi peserta didik untuk menjadi seorang pelajar yang mandiri.

Dalam pembelajaran, penggunaan bahan ajar juga harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan karakter dan lingkungan sosial bagi peserta didik. Qostantia (2017) menjelaskan bahwa bahan ajar tidak hanya berisikan materi yang akan diajarkan oleh guru tetapi juga berisikan materi pokok yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran dengan memperhatikan konsep, fakta, teori, dan prinsip. Dari pendapat Qostantia tersebut, guru perlu mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditentukan oleh bahan ajar yang dikembangkan guru. Hal tersebut terjadi apabila guru mampu mengembangkan bahan ajar yang dapat memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Trianto (2015:180) (dalam Indrawini, dkk. 2017) menyebutkan keberhasilan seorang guru dalam melakukan pembelajaran tergantung pada pengetahuan,

wawasan, pemahaman dan kreativitasnya dalam mengolah bahan ajar.

Dengan adanya bahan ajar yang dikembangkan, dapat digunakan untuk membantu guru mengatasi masalah dalam pembelajaran. Qostantia (2017) menyatakan bahwa bahan ajar yang relevan akan mampu mencakup berbagai keterampilan yang meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Sesuai dengan pendapat Qostantia tersebut, mengembangkan bahan ajar akan dapat bermanfaat untuk peserta didik apabila relevan dengan pembelajaran yang digunakan.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam proses dikembangkannya bahan ajar misalnya dengan menggabungkan penggunaan media pembelajaran. Munadi (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan suatu informasi/pesan dari sumber agar menciptakan sebuah lingkungan yang kondusif secara terencana dan proses belajar penerima dilakukan secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan suatu materi yang abstrak ke materi yang lebih konkrit. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk membantu memahami pembelajaran yang diterima peserta didik.

Bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan media dapat memberikan peluang peserta didik untuk membantu mencapai kompetensi dalam pembelajarannya. Media pembelajaran yang dapat digunakan misalnya media audio visual. Contoh media audio visual yang dapat digunakan yaitu film berbasis karakter. Fujiyanto dkk. (2016) menjelaskan bahwa film mampu memberikan pengalaman nyata peserta didik sehingga dapat mendorong aktivitas dirinya. Dengan adanya film, suasana pembelajaran peserta didik akan lebih menarik. Peserta didik tidak akan mendapatkan materi yang abstrak saja, melainkan materi yang cukup konkrit untuk dipahami.

Bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan film berbasis karakter dapat membantu kegiatan belajar peserta didik. Adanya audio dan visual yang ditampilkan dengan bahan ajar membantu peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Suasana pembelajaran yang diciptakanpun akan berbeda dengan suasana pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Dengan adanya suasana pembelajaran yang berbeda, peserta didik akan antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan media film berbasis karakter ini dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran menulis yang dilakukan peserta didik akan lebih mudah

dilaksanakan dengan adanya media sebagai penunjang. Astuti (2014) menyatakan bahwa perhatian peserta didik dapat lebih fokus dengan adanya gambar gerak dan suara sehingga aktivitas menulisnya dapat dilaksanakan dengan mudah.

Bahan ajar dengan memanfaatkan media film berbasis karakter ini dapat membantu peserta didik mengembangkan aktivitas menulisnya dengan cara menceritakan kembali secara tertulis isi film yang ditayangkan kepada peserta didik. Nurmalisa (2016) mengartikan bahwa kemampuan menceritakan kembali secara tertulis merupakan kegiatan dengan menuliskan pokok-pokok pikiran yang termuat dalam bacaan. Dalam pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis, peserta didik diharuskan untuk mampu menuliskan informasi sesuai dengan alur cerita yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dikembangkan oleh Zakianur (2017) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Deskripsi dengan Media Gambar di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian oleh Zakianur (2017) menghasilkan produk berupa bahan ajar dan perangkat pembelajaran yang menggunakan media gambar untuk pembelajaran menulis deskripsi. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid. Namun, media gambar telah sering digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Penelitian kedua dilakukan oleh Dyah Ayu Fitriana, Sulton dan Agus Wedi (2020) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai dan Cerita Pendek untuk Santri. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Project Based learning* di bahan ajarnya dengan nama "Proyek Keren Kita". Produk yang dihasilkan berupa buku dengan tebal 72 halaman yang terdiri dari 3 bab yang bersumber dari buku-buku yang relevan. Setiap isi dari bahan ajar tersebut dinyatakan valid. Namun, pada penelitian pengembangan ini membutuhkan banyak kertas untuk menciptakan produknya.

Dari pemaparan kedua penelitian terdahulu tersebut, bahan ajar yang dikembangkan sudah valid. Namun yang menjadi perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu adalah bahan ajar yang dikembangkan memanfaatkan penggunaan media film. Pemilihan penggunaan media film disebabkan oleh belum adanya inovasi penggunaan media film yang dimanfaatkan untuk bahan ajar. Pada penelitian ini memfokuskan pada pengukuran kevalidan dan pengembangan bahan ajar menulis yang dibuat secara menarik sesuai kompetensi yang ingin dicapai dengan isi materi yang mudah dipahami peserta didik.

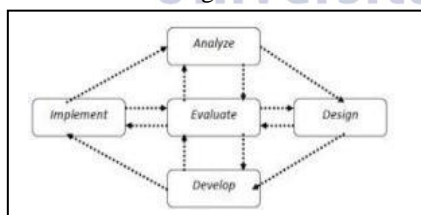
Berdasarkan pemaparan tersebut, akan dilakukan penelitian yang berjudul "Validitas Bahan Ajar Menulis

Bermedia Film Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses mengukur kevalidan dan pengembangan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini diharapkan mampu membantu peserta didik memahami pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya. Bahan ajar menulis ini juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan penunjang kegiatan pembelajaran peserta didik.

## METODE

Penelitian ini didasarkan pada tujuan untuk mengukur kevalidan dan pengembangan bahan ajar menulis sehingga jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg & Gall (1983) (dalam Setyosari 2013:276) mengartikan penelitian pengembangan sebagai salah satu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. Tujuan dari penggunaan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengukur kevalidan dan mengembangkan suatu produk berupa bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tegeh, dkk (2014: 41) menyatakan desain ini memiliki lima tahapan yang diimplementasikan dan mudah dipahami untuk dapat mengembangkan suatu produk pengembangan seperti buku ajar, multimedia, modul pembelajaran, video pembelajaran dan sebagainya. Tegeh, dkk. (2014:42) juga menjabarkan beberapa langkah dalam model ADDIE, yakni: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan pengembangan dengan model ADDIE sebagai berikut:



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**

Berikut adalah tahapan dalam penelitian yang dilakukan untuk mengukur kevalidan dan pengembangan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar:

Tahapan pertama adalah tahap analisis (*analyze*). Tahap analisis memiliki tiga kegiatan yakni analisis

kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi. Kegiatan analisis kompetensi dilakukan dengan mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan analisis karakteristik peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Pada kegiatan ini dapat dilakukan dengan wawancara bersama guru. Kegiatan yang terakhir dalam tahap analisis adalah analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Kegiatan ini dilakukan guna mengidentifikasi materi pokok dan sub-sub bagian yang terkait dalam kompetensi yang digunakan.

Tahapan yang kedua adalah tahap perancangan (*design*). Rancangan yang digunakan pada tahap ini untuk mengukur kevalidan dan pengembangan bahan ajar menulis antara lain merancang bentuk dan isi bahan ajar menulis, menyiapkan kompetensi yang ingin dicapai hingga media film yang akan digunakan, merancang perangkat pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar menulis, serta menyusun instrumen validasi untuk bahan ajar menulis, perangkat pembelajaran dan media film berbasis karakter yang digunakan.

Tahapan yang ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap pembuatan dan pengujian kevalidan/kelayakan sebuah produk yang dikembangkan. Adapun produk yang dibuat antara lain bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter dan perangkat pembelajaran. Sedangkan untuk uji kevalidan/kelayakan, produk yang diuji antara lain bahan ajar menulis, media film berbasis karakter dan perangkat pembelajaran.

Tahapan yang keempat adalah tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini, produk yang telah diuji kelayakan atau kevalidannya akan diuji coba. Tahap ini digunakan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan produk yang dihasilkan melalui penerapan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis di kelas IV sekolah dasar. Namun, tahapan ini tidak dapat dilakukan karena pada saat ini ada bencana nasional wabah *covid-19* yang mengharuskan pemerintah untuk memberhentikan sementara aktivitas belajar di sekolah.

Tahapan yang terakhir adalah tahapan evaluasi (*evaluation*). Tahap ini membutuhkan pengambilan data yang dilakukan setelah tahap penerapan selesai dilaksanakan. Adanya keterbatasan dalam penelitian menyebabkan tahapan ini juga tidak dapat dilakukan sebab tidak terlaksananya tahap penerapan. Hal itu menyebabkan tidak adanya data yang dapat di ambil di sekolah. Pada penelitian ini, tahapan dilakukan hanya

sampai pada tahap mengembangkan dan memvalidasi produk yang dibuat. Berdasarkan pemaparan diatas, tahapan yang dilakukan pada penelitian validitas bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar yaitu tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap pengembangan serta validasi produk.

Pada penelitian ini, jenis analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi bahan ajar menulis, media film berbasis karakter, dan perangkat pembelajaran. Untuk data kualitatif diperoleh dari hasil saran atau masukan yang diberikan oleh dosen ahli yang menjadi validator bahan ajar menulis, media film berbasis karakter, dan perangkat pembelajaran. Pada penelitian ini, validasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat untuk memperoleh data.

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai bukti yang digunakan dalam mencari data. Instrumen yang digunakan penelitian ini berupa lembar validasi untuk menguji kevalidan dari bahan ajar menulis dan media film berbasis karakter. Tidak hanya itu, lembar validasi untuk perangkat pembelajaran juga dibuat guna sebagai pendukung untuk rancangan kegiatan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter. Lembar validasi dibuat menggunakan acuan penyekoran skala likert. Penyekoran skala likert menggunakan rentang skor 1-4. Dosen ahli yang memvalidasi akan memberikan tanda *checklist* untuk penyekoran setiap aspek dalam lembar validasi. Setelah diperoleh hasil validasi, dibutuhkan analisis perhitungan penyekoran. Adapun rumus perhitungan menurut Riduwan (2014:43) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase nilai rata-rata

F : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Setelah menemukan persentase nilai rata-rata dari hasil validasi tersebut, nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan kedalam tabel kriteria kelayakan menurut Riduwan (2014:43) yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Tingkat Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Setelah hasil perhitungan persentase, skor akhir yang diperoleh dapat dikategorikan sesuai kriteria sehingga akan dapat diketahui secara umum valid atau tidaknya bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Apabila hasil persentase nilai rata-rata validasi bahan ajar menulis, media film berbasis karakter, dan perangkat pembelajaran berada diatas 60% maka dapat dikatakan valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini berasal dari tiga tahapan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil dari tahapan yang dilakukan penelitian validitas bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter adalah sebagai berikut:

**Tahap pertama** adalah tahap analisis yang meliputi analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Pada analisis kompetensi hasil yang didapatkan adalah kurikulum yang digunakan sistem pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013. Setelah melakukan analisis kurikulum 2013 dan mengidentifikasi kompetensi yang ada, penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Tema yang diambil adalah tema 8 yang berjudul "Daerah Tempat Tinggalku". Tema ini terdiri dari tiga subtema dengan masing-masing enam pembelajaran dalam satu subtema. Penelitian ini menggunakan subtema 2 yang berjudul "Keunikan Daerah Tempat Tinggalku" dan pembelajaran dua yang terdiri dari tiga mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP, dan IPA. Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran dua ini meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
  - 3.9.1 Menganalisis isi cerita fiksi.
  - 3.9.2 Mengidentifikasi informasi dalam cerita fiksi.
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
  - 4.9.1 Menuliskan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita fiksi.
  - 4.9.2 Menuliskan kerangka alur dalam cerita fiksi.
  - 4.9.3 Menceritakan kembali secara tertulis isi cerita fiksi dengan bahasa sendiri.

Untuk hasil analisis karakteristik peserta didik pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali secara tertulis. Analisis karakteristik peserta didik dapat

dilakukan dengan cara observasi secara langsung maupun wawancara dengan guru. Terkait dengan adanya wabah nasional *covid-19* ini, analisis karakteristik peserta didik diperoleh dari hasil wawancara dengan Ibu Arista Setia Purwani, S.Pd. selaku guru kelas IV di SDN Jeruk I Surabaya. Guru mengatakan bahwa sebagian besar kegiatan yang bersangkutan dengan menceritakan kembali secara tertulis hanya menggunakan teks cerita saja. Peserta didik rata-rata menggunakan bahasa yang singkat saat menceritakan kembali secara tertulis. Tidak hanya itu, hasil menceritakan kembali secara tertulis oleh peserta didik banyak yang masih menggunakan kata tidak baku dan cenderung mengulang kata-kata yang ditulisnya. Guru mengungkapkan bahwa hal tersebut terjadi mungkin karena teks cerita yang panjang sehingga peserta didik menjadi bosan saat membacanya.

Guru di kelas pada saat pembelajaran kegiatan menulis juga jarang memanfaatkan secara maksimal penggunaan bahan ajar maupun media pembelajaran. Hal tersebutlah yang menyebabkan peserta didik kesusahan mengolah kata-kata yang ditulisnya. Dengan adanya bahan ajar menulis bermedia film ini, dapat membantu memudahkan penyampaian materi yang akan diberikan oleh guru. Bahan ajar menulis yang dibuat semenarik-menariknya dengan memanfaatkan media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda. Peserta didik akan lebih memusatkan perhatiannya pada saat penyampaian materi karena adanya gambar dan suara yang ditayangkan. Hal tersebut dapat merangsang kreativitas peserta didik sehingga peserta didik mampu mengolah dan mengembangkan kata yang tepat sebelum menuangkannya dalam tulisan.

Kegiatan terakhir pada tahap analisis adalah analisis materi. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Kurikulum saat ini mengintegrasikan materi dalam mata pelajaran yang berbeda sehingga perlu diidentifikasi apakah semua materi tersampaikan kepada peserta didik atau tidak. Dari beberapa mata pelajaran, ada beberapa mata pelajaran yang perlu menggunakan benda konkrit sebagai objek. Sama halnya dengan menceritakan kembali secara tertulis, peserta didik membutuhkan objek konkrit untuk dapat menghasilkan suatu tulisan yang baik.

Pada penelitian ini, bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter memfokuskan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kegiatan menceritakan kembali secara tertulis. Pada pembelajaran dua yang digunakan pada penelitian ini memuat materi cerita fiksi dan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi (tokoh protagonis dan tokoh antagonis). Sehingga bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini memuat materi yang meliputi pengertian cerita fiksi, jenis-jenis

tokoh dalam cerita fiksi (tokoh protagonis dan tokoh antagonis), dan terkait tentang menceritakan kembali secara tertulis. Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini dapat digunakan sebagai penunjang untuk tercapainya kompetensi yang diinginkan dalam pembelajaran.

**Tahap kedua** meliputi tahap perancangan. Pada tahap ini, telah dirancang model bahan ajar menulis yang sesuai dengan kompetensi dan indikator yang telah di analisis sebelumnya. Dikatakan pada tahap sebelumnya bahwa bahan ajar menulis akan berfokus pada materi Bahasa Indonesia. Kegiatan pertama perancangan adalah merancang penyusunan isi bahan ajar menulis dengan menyusun KD, indikator dan materi yang akan digunakan. Selanjutnya merancang bentuk bahan ajar menulis yang akan dibuat sesuai dengan media film yang digunakan. Adapun rancangan penyusunan isi bahan ajar menulis yang akan dibuat yakni sebagai berikut: (1) menyusun kompetensi dasar dan indikator yang akan digunakan; (2) menyiapkan materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan; (3) membuat langkah petunjuk cara menceritakan kembali secara tertulis dengan menyesuaikan penggunaan media film.

Kegiatan kedua adalah perancangan penyajian bahan ajar. Untuk bahan yang digunakan dalam bahan ajar menulis hanya berupa kertas ukuran A4 yang di desain semenarik mungkin. Penyusunan dan desain bahan ajar menulis menggunakan *microsoft office word* untuk mempermudah pembuatan bahan ajar. Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini terdiri dari cover, daftar isi, pemetaan kompetensi, petunjuk belajar siswa, peta konsep kegiatan belajar yang terdiri dari kegiatan belajar I yang meliputi kegiatan membaca, kegiatan belajar II meliputi kegiatan mengamati, kegiatan belajar III meliputi kegiatan berlatih dan yang terakhir adalah rangkuman dari materi yang diberikan beserta daftar pustaka.

Kegiatan ketiga pada tahap perancangan adalah merancang perangkat pembelajaran menggunakan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter. Penyusunan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di perangkat pembelajaran yang dibuat. Kegiatan pembelajaran disusun seolah-olah guru mengarahkan peserta didik untuk menggunakan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter tersebut. Guru juga dapat membantu membacakan langkah kegiatan dalam bahan ajar menulis untuk membantu mempermudah peserta didik.

Kegiatan terakhir dalam pada tahap perancangan adalah penyusunan instrumen validasi untuk bahan ajar menulis, media film berbasis karakter, dan perangkat pembelajaran. Tujuannya untuk menguji kelayakan atau kevalidan dari produk bahan ajar menulis, media film

berbasis karakter, dan perangkat pembelajaran. Aspek yang diuji kevalidannya untuk bahan ajar menulis yaitu komponen isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Untuk aspek media yang diuji kevalidannya antara lain keterkaitan media dengan isi materi, isi media, dan kesesuaian unsur film. Sedangkan untuk perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai penunjang bahan ajar, aspek yang diuji kevalidannya meliputi kelengkapan, tata bahasa, silabus, RPP, pemilihan materi pembelajaran, pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran.

**Tahap ketiga** adalah tahap pengembangan. Tahap ini memiliki tujuan untuk mewujudkan rancangan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga data kuantitatif dan data kualitatif akan diperoleh. Tahap ini akan mendapatkan revisi produk atau tidak tergantung dari dosen ahli yang menguji kevalidan produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter. Tidak hanya itu, penyusunan produk berupa perangkat pembelajaran akan diwujudkan pada tahap ini. Perangkat pembelajaran dijadikan sebagai penunjang untuk kegiatan pembelajaran dengan menerapkan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter.

Perangkat pembelajaran disusun secara sistematis sesuai dengan kegiatan pembelajaran dari pendahuluan, inti, dan penutup. Hal ini dilakukan agar penerapan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter dalam kegiatan belajar lebih terarah dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perangkat pembelajaran dan bahan ajar menulis dibuat berdasarkan pada Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”, Pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar. Berikut ini adalah design beserta keterangan dan gambar hasil dari pengembangan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter yang telah dibuat:

Tabel 2. Design Bahan Ajar Menulis Bermedia Film Berbasis Karakter

Keterangan	Gambar
Cover dan Daftar Isi	
Pemetaan Kompetensi	

<b>Petunjuk Belajar Siswa dan Peta Konsep Kegiatan Belajar</b>	
<b>Kegiatan Belajar I (Ayo Membaca)</b>	
<b>Kegiatan Belajar II (Ayo Mengamati)</b>	
<b>Kegiatan Belajar III (Ayo Berlatih)</b>	
<b>Rangkuman Dan Daftar Pustaka</b>	

Setelah selesai mewujudkan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter, kemudian dilakukan uji validitas. Validasi bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini dilakukan oleh dosen ahli dari PGSD yang telah memenuhi kriteria sebagai pemberi nilai untuk kelayakan bahan ajar dan perangkat pembelajaran. Pada tahap validasi, acuan yang digunakan sebagai penilaian menggunakan rentang skor 1-4. Setelah memperoleh skor hasil validasi, selanjutnya skor tersebut diinterpretasikan kedalam rumus perhitungan skor dan tabel kriteria kelayakan menurut Riduwan. Bahan ajar menulis dapat dikatakan valid apabila hasil persentase nilai rata-rata lebih dari 60%. Adapun perolehan hasil validasi bahan ajar menulis sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Bahan Ajar

Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Skor
<b>Komponen Isi</b>	1. Kesesuaian antara KI dan KD dengan indikator dalam pembelajaran.	4
	2. Kesesuaian materi dengan KD.	3
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa.	3
	4. Kesesuaian antara materi dan media yang digunakan dalam pembelajaran.	4
	5. Kedalaman dan keluasan materi yang disajikan.	3
<b>Komponen Kebahasaan</b>	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	3
	7. Ketepatan dan keefektifan penggunaan struktur kalimat serta kebakuan istilah	3

Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Skor
	yang digunakan.	
	8. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam materi untuk dipahami siswa.	3
	9. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir dan emosional siswa.	4
Komponen Penyajian	10. Penggunaan tanda baca, simbol, atau ikon.	3
	11. Penyajian daftar isi dan petunjuk mudah dipahami siswa.	4
	12. Kejelasan tujuan yang akan dicapai.	3
	13. Penyajian materi sistematis serta adanya keruntutan pada konsep yang disajikan.	3
	14. Menyajikan gambar/bagan/diagram untuk mendukung kejelasan materi.	4
	15. Keruntutan sajian.	4
Komponen Kegrafikan	16. Kelengkapan informasi yang dipaparkan.	3
	17. Desain cover/sampul menarik.	4
	18. Penggunaan jenis dan ukuran huruf jelas dan sesuai.	3
	19. Ilustrasi cover menggambarkan isi bahan ajar.	4
	20. Penggunaan <i>layout</i> atau tata letak sudah tepat.	4

Validasi bahan ajar menulis tersebut dilakukan oleh dosen ahli dari PGSD yakni Bapak Drs. Masengut Sukidi, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi bahan ajar menulis tersebut, dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh adalah 69 dari skor maksimalnya yaitu 80. Berikut adalah perhitungan persentase kelayakan bahan ajar:

$$P = \frac{69}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,8625 \times 100\%$$

$$P = 86,25\%$$

Dari hasil persentase nilai rata-rata kelayakan bahan ajar tersebut, dapat dilihat bahwa hasil validasi bahan ajar menulis mendapatkan nilai 86,25%. Apabila hasil presentase nilai rata-rata tersebut diinterpretasikan dengan tabel kriteria kelayakan, maka bahan ajar menulis tersebut dinyatakan sangat valid. Dosen ahli yang menjadi validator bahan ajar menulis tersebut menyatakan bahwa tidak ada revisi untuk bahan ajar tersebut. Sehingga bahan ajar menulis tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini menggunakan media audio visual berupa film berbasis karakter. Tujuan validasi media film berbasis karakter ini adalah untuk memperoleh penilaian yang menunjukkan kelayakan media untuk dapat digunakan dalam bahan ajar menulis. Hal tersebut dilakukan karena media film berbasis karakter termasuk bagian isi dalam bahan ajar menulis. Validasi media film berbasis karakter dilakukan oleh ahli media yang telah memenuhi kriteria sebagai ahli media yang dapat memberikan penilaian kelayakan suatu media. Ahli media tersebut yakni Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko,

M.Pd. selaku dosen PGSD. Berikut ini adalah perolehan hasil validasi media film berbasis karakter yang dilakukan oleh dosen ahli:

Tabel 4. Hasil Validasi Media Film Berbasis Karakter

Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Skor	
Keterkaitan media dengan materi	1. Kesesuaian media dengan tema pembelajaran	4	
	2. Kesesuaian media dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan dalam pembelajaran.	4	
	3. Kesesuaian media dengan materi dalam pembelajaran.	4	
	4. Ketepatan penerapan media dalam langkah pembelajaran.	3	
Isi media	5. Kejelasan visual dan audio dalam media	4	
	6. Kemudahan dalam memutar tayangan media.	3	
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.	3	
	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	4	
	9. Durasi dalam media tidak terlalu lama.	3	
	10. <i>Setting</i> tempat, gaya berpakaian, dan suasana dalam media sesuai dengan lingkungan sekitar siswa saat ini.	4	
	11. Media yang ditayangkan memuat gambar yang menarik perhatian siswa.	4	
	12. Media memuat nilai-nilai budi pekerti dan nilai karakter.	3	
	Kesesuaian unsur film	13. Terdapat minimal dua tokoh.	4
		14. Alur cerita jelas dan mudah dipahami.	4
		15. Waktu dan lokasi saling berkesinambungan dengan alur cerita.	4
16. Terdapat kombinasi yang baik antara unsur naratif (tokoh, konflik, lokasi, waktu, dll) dan unsur sinematik ( <i>Mise en scene</i> , sinematografi, editing, suara).		3	
17. Pesan dalam media mudah diterima dan dipahami oleh siswa.		3	

Hasil validasi media film berbasis karakter yang didapat menunjukkan skor yang diperoleh adalah 61 dari skor maksimal 68. Adapun hasil yang persentase nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{61}{68} \times 100\%$$

$$P = 0,897 \times 100\%$$

$$P = 89,7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase nilai rata-rata yang diperoleh media film berbasis karakter adalah 89,7%. Hasil persentase tersebut jika digolongkan dengan kriteria kelayakan maka menunjukkan bahwa media sangat valid. Ahli media memberikan saran agar pesan moral yang ada dalam film harus disampaikan secara eksplisit. Hal itu dikarenakan agar pesan yang ada dalam film berbasis karakter dapat lebih bermakna bagi peserta didik.

Setelah bahan ajar menulis dan media film berbasis karakter dinyatakan valid, selanjutnya perangkat

pembelajaran perlu untuk divalidasi. Tujuan dilakukannya validasi pada perangkat pembelajaran adalah agar dapat diketahui valid atau tidaknya kegiatan pembelajaran dengan penerapan bahan ajar menulis tersebut. Karena perangkat pembelajaran dijadikan sebagai penunjang bahan ajar menulis sehingga sangat penting untuk dilakukan validasi. Adapun hasil validasi dari perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Skor
Kelengkapan	1. Perangkat pembelajaran berisikan silabus, RPP, bahan ajar, media pembelajaran dan LKPD.	4
	2. Keruntutan dan sistematika penulisan perangkat pembelajaran baik dan benar.	3
Tata Bahasa	3. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia.	3
Silabus	4. Penulisan silabus sudah sesuai dengan aturan yang ada di kurikulum 2013.	4
	5. Isi silabus sudah sesuai dengan kurikulum 2013.	4
	6. Isi silabus jelas dan mudah dipahami.	4
RPP	7. Penulisan RPP sudah sesuai dengan aturan yang ada di kurikulum.	4
	8. Kelengkapan dan kejelasan rumusan indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan.	4
	9. Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan perumusan indikator.	4
Pemilihan Materi Pembelajaran	10. Kesesuaian materi yang digunakan dengan kompetensi yang ingin dicapai.	3
	11. Kejelasan dan keruntutan materi pembelajaran.	3
Pemilihan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran	12. Sumber belajar dan media pembelajaran sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	3
	13. Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	4
	14. Ketepatan dalam efisiensi dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.	3
Kegiatan Pembelajaran	15. Keruntutan langkah-langkah pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti kemudian penutup.	3
	16. Kegiatan pembelajaran ditunjukkan dengan adanya kegiatan antara guru dan siswa.	3
	17. Kejelasan dan keruntutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.	3
	18. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik.	3
	19. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan.	4
	20. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan alokasi waktu.	4

Validasi perangkat pembelajaran juga dilakukan oleh dosen ahli dari PGSD. Dosen ahli tersebut adalah

dosen yang menjadi validator bahan ajar menulis yakni Bapak Drs. Masengut Sukidi, M.Pd. Dapat dilihat pada tabel tersebut dosen ahli validasi perangkat pembelajaran memberikan skor 70 dari skor maksimal 80. Skor perolehan tersebut dihitung persentase nilai rata-rata kelayakan dengan rumus yang sama seperti bahan ajar menulis. Hasil perhitungan persentase nilai rata-rata kelayakan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,875 \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase nilai rata-rata tersebut, perangkat pembelajaran memperoleh nilai 87,5%. Maka sesuai dengan tabel kriteria kelayakan, perangkat pembelajaran dinyatakan sangat valid. Sama halnya dengan hasil validasi bahan ajar, perangkat pembelajaran tidak ada revisi dari dosen ahli yang memvalidasi.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dari PGSD tersebut, tahap pengembangan ini dengan produk berupa bahan ajar menulis, media berupa film berbasis karakter, dan perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan persentase nilai rata-rata diatas 80%. Apabila dikategorikan kedalam tabel kriteria kelayakan menurut Riduwan, maka bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter dinyatakan sangat valid.

### Pembahasan

Dari ulasan singkat hasil penelitian, diperoleh hasil temuan bahwa produk berupa bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar menulis mendapatkan persentase nilai rata-rata kevalidan 86,25% sedangkan media film berbasis karakter memperoleh persentase nilai rata-rata kevalidan 89,7%. Tidak hanya itu, perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter juga di uji kevalidannya. Hasil validasi dari perangkat pembelajaran menunjukkan persentase nilai rata-rata kevalidan 87,5%. Peneliti menggambarkan hasil persentase nilai rata-rata tersebut dengan rumus yang dinyatakan oleh Riduwan yang menunjukkan hasil kriteria sangat valid untuk setiap produk yang di uji validitas.

Penelitian ini mengonfirmasi temuan tentang proses validitas dan pengembangan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter yang dimulai dengan kegiatan analisis yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan



yang dialami peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis. Hasil analisis tersebut diperoleh melalui wawancara bersama guru kelas IV dan observasi di sekolah dasar. Analisis tersebut menemukan bukti bahwa kurangnya pemahaman yang perlu diketahui oleh peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis.

Berdasarkan temuan dalam penelitian, peneliti menemukan bahwa perlu adanya bahan ajar yang bisa digunakan dalam membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran menceritakan kembali secara tertulis. Sehingga dengan dikembangkan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter yang digunakan untuk kelas IV dapat menjadi sumber belajar di kelas. Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini diambil dari mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Bahan ajar menulis merupakan sebuah bahan ajar yang diciptakan untuk dapat digunakan di kelas lanjut. Bahan ajar disusun untuk dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran dan juga membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Yezita (2012:55) (dalam Laila & Yanti, 2019) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala atau semua bentuk bahan yang disusun sistematis baik secara tertulis maupun tidak tertulis dan berguna untuk membantu guru di kelas saat melakukan kegiatan pembelajaran. Dari permasalahan yang diperoleh, maka dikembangkan sebuah produk bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter yang didalamnya memuat tiga kegiatan belajar dengan menggunakan media berupa film berbasis karakter.

Sebelum menjadi produk yang dapat digunakan, bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter dalam penelitian ini juga melalui kegiatan perancangan. Dalam kegiatan perancangan ini berisikan perancangan awal yang disiapkan untuk tahap pengembangan yaitu berupa perancangan isi dan penyajian bahan ajar menulis, perancangan kegiatan pembelajaran pada perangkat pembelajaran, dan perancangan instrumen validasi untuk produk yang dihasilkan. Isi bahan ajar meliputi materi yang mengacu pada kurikulum 2013 yang digunakan di kelas IV sekolah dasar. Instrumen validasi bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini memiliki beberapa aspek penilaian validasi. Aspek tersebut sesuai dengan standar penyusunan bahan ajar yang dinyatakan Kurniasih dan Sani (2014:73) yang meliputi aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Aspek tersebut merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar.

Kegiatan pengembangan pada penelitian ini dimulai dengan kegiatan merealisasikan rancangan yang dijadikan acuan untuk pembuatan bahan ajar menulis

bermedia film berbasis karakter. Dengan pemanfaatan media film dalam bahan ajar menulis, sebelum penayangan film peserta didik dapat melihat sinopsis dan gambar sampul film yang dicantumkan dalam bahan ajar. Selanjutnya pada saat menyaksikan film yang ditayangkan peserta didik akan dapat dengan mudah memahami film tersebut. Dengan adanya media film berbasis karakter tersebut akan memberikan suasana yang berbeda dari pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Diperkuat dengan pendapat Hobs dan Amy (2009) yang mengatakan bahwa ketika gerakan literasi film dimulai pada pertengahan abad ke-20, para pendidik dan cendekiawan menjadikannya sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, meningkatkan standar rasa, dan kualitas anak.

Dalam bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini, kegiatan pembelajaran difokuskan pada menceritakan kembali secara tertulis dengan menggunakan media film berbasis karakter. Nurgiyantoro (2012:317) mengartikan bahwa menceritakan kembali isi film merupakan tugas peserta didik yang terkait dengan kompetensi menyimak, pencermatan gambar, melakukan pengamatan, gerak, tulisan dan lain-lain yang secara keseluruhan berguna untuk menyampaikan suatu informasi. Sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro tersebut, kegiatan menceritakan kembali isi film dapat membantu potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk menghasilkan sebuah tulisan.

Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini memberikan hasil yang lebih baik daripada hanya menggunakan buku teks atau bahan ajar yang disediakan sekolah saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan uji validitas yang dilakukan menghasilkan produk yang valid. Dengan demikian, bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter dapat dikatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Prastowo (2011:16) (dalam Wijayanti, dkk. 2015) menyatakan bahwa banyak pendidik yang menggunakan bahan ajar yang telah tersedia dalam praktik pendidikan tanpa memeriksa kelayakannya sehingga menciptakan resiko bahwa bahan ajar tersebut monoton, tidak menarik, tidak kontekstual dan terutama tidak sesuai kebutuhan peserta didik. Bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini menunjukkan hasil yang jauh lebih baik karena pemanfaatan media pembelajaran berguna untuk dapat membantu peserta didik memperjelas materi dan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Sadiman (2014:17) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk memperjelas suatu penyampaian pesan untuk peserta didik, serta mampu memberikan lingkungan dan pengalaman yang berbeda untuk setiap peserta didik.

Disini peneliti mencoba untuk membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Terdapat beberapa hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni, pertama penelitian oleh Zakiyanur (2017) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Deskripsi dengan Media Gambar di Kelas IV Sekolah Dasar”. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada jenis menulis, media yang digunakan dan model penelitian pengembangan. Penelitian sebelumnya jenis menulis yang digunakan adalah menulis deskripsi, sedangkan mediana berupa gambar, dan model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Sedangkan pada penelitian ini jenis menulis yang digunakan yaitu menceritakan kembali secara tertulis, mediana berupa film berbasis karakter, dan jenis penelitian pengembangannya adalah model ADDIE. Penelitian kedua oleh Dyah Ayu Fitriana, Sulton, dan Agus Wedi (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai dan Cerita Pendek untuk Santri”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah jenis tulisan penelitian sebelumnya berupa cerpen dan esai sedangkan penelitian ini menceritakan kembali secara tertulis, inovasi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah menggunakan model *Project Based Learning* sedangkan penelitian ini menggunakan media audio visual berupa film berbasis karakter.

Peneliti telah memverifikasi bahwa menggunakan media berupa film berbasis karakter menghasilkan hasil yang sama dengan penelitian sebelumnya yakni produk yang dihasilkan dalam kategori sangat valid. Berlawanan dengan temuan dalam penelitian sebelumnya, peneliti tidak menemukan aspek praktis dan efektif dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian. Dengan membandingkan hasil dari penelitian Zakiyanur dan Dyah, dkk., peneliti berharap agar penelitian ini mampu menjadi bahan pertimbangan yang digunakan untuk menentukan penelitian selanjutnya.

Satu kekhawatiran tentang penelitian ini adalah terletak pada tahapan penelitian ke empat dan kelima yakni tahap implementasi dan evaluasi. Beberapa tahapan tersebut tidak dapat dilaksanakan karena disebabkan adanya wabah nasional *covid-19* yang mengharuskan pemerintah memberhentikan sementara aktivitas belajar di sekolah sampai waktu yang tidak dapat ditentukan dan melarang adanya keramaian atau kerumunan orang-orang. Keterbatasan penelitian ini secara alami mengakibatkan pemenuhan aspek praktis dan efektif tidak dapat terlaksana dan penelitian ini hanya dapat memenuhi aspek valid saja. Untuk itu, keterbatasan yang ada dalam penelitian ini menyebabkan bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memenuhi aspek praktis dan efektif

yang belum terjawab. Hal tersebut menyebabkan penelitian ini masih belum jelas apakah ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Batasan lain dari penelitian ini terletak pada bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter. Salah satu batasan implementasi penelitian ini adalah perlu adanya fasilitas yang memadai untuk penayangan film yang digunakan dalam bahan ajar. Sehingga bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter hanya dapat digunakan apabila ada fasilitas untuk penayangan film.

Penting untuk menyoroti fakta bahwa bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter termasuk dalam kategori yang sangat valid. Ini penting karena adanya bukti valid mengisyaratkan bahwa bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter layak untuk di uji cobakan dalam pembelajaran. Sangat menarik untuk dicatat bahwa bahan ajar dengan memanfaatkan media film menjadi inovasi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tidak mungkin bahwa bahan ajar dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membuat suasana jenuh saat pembelajaran menulis. Hal ini dapat mengubah dan meningkatkan aspek pemahaman materi untuk peserta didik.

Namun, peneliti mengakui bahwa ada banyak diskusi diantara para peneliti lain mengenai bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi dalam pembelajaran. Peneliti berspekulasi bahwa ini mungkin disebabkan oleh tingkat kognitif peserta didik yang berbeda-beda. Ini tampaknya tergantung pada inovasi yang guru gunakan dalam mengembangkan bahan ajar. Selain itu, beberapa pertanyaan belum terjawab dalam penelitian ini. Oleh karena itu, masih belum jelas apakah bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter cocok digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, peneliti percaya bahwa bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter dapat membantu memahami materi dan memberikan suasana pembelajaran yang berbeda untuk peserta didik. Seperti yang dibahas, ini disebabkan oleh fakta bahwa adanya 3 kegiatan belajar yang disusun dalam bahan ajar menulis yakni membaca, mengamati, dan berlatih. Berbeda dengan pembelajaran biasanya yang mana peserta didik hanya membaca teks bacaan saja. Guru harus dapat membuat suatu bahan ajar untuk digunakan dalam membantu permasalahan peserta didik. Didukung oleh gagasan Prastowo (2015:18) (dalam Indrawini, dkk. 2017) yang menyatakan bahwa seorang guru dituntut agar dapat menciptakan bahan ajar yang variatif, inovatif, kontekstual, menarik dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini dapat memberikan inovasi baru untuk guru dalam memunculkan suasana pembelajaran yang

berbeda dan membantu peserta didik lebih memahami materi.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan utama yakni proses penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Meskipun ada keterbatasan yang terjadi pada tahap implementasi dan evaluasi yang disebabkan oleh wabah nasional *covid-19*, penelitian ini telah melalui tiga tahap sampai pada tahap pengembangan dan melakukan uji validitas produk.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan efek yang kuat dengan diperolehnya hasil validasi dari bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan persentase hasil validasi untuk bahan ajar menulis sebesar 86,25%, untuk media film berbasis karakter memperoleh persentase sebesar 89,7%, sedangkan untuk perangkat pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87,5%. Dari hasil persentase tersebut, bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter termasuk dalam kriteria sangat valid atau layak untuk diuji cobakan. Hasil ini memerlukan penelitian lebih lanjut melalui penelitian untuk penerapan dan pengujian. Penelitian ini juga memungkinkan menjadi objek studi di masa yang akan datang untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan inovasi baru.

### Saran

Berdasarkan penelitian validitas bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini, maka terdapat beberapa hal yang dapat disarankan antara lain: (1) validitas bahan ajar menulis bermedia film berbasis karakter ini membutuhkan pengumpulan data lebih lanjut dengan uji coba di kelas agar dapat memperbaiki kualitasnya; (2) guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah peserta didik menceritakan kembali secara tertulis dengan menggunakan media film; (3) perlu adanya penelitian lanjutan terhadap penelitian ini untuk mengetahui aspek keefektifan dan kepraktisannya; (4) penelitian ini dapat dijadikan alternatif untuk penelitian selanjutnya terkait dengan penambahan materi dan inovasi penggunaan media.

## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Yanuarita W. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD". *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 2 (2): hal. 250-262.

- Fujiyanto, Ahmad., Asep Kurnia J., dkk. 2016. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup". *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1 (1): hal. 841-850.
- Hobbs, R., & Jensen, A. 2009. "The Past, Present, and Future of Media Literacy Education". *Journal of media literacy education*. Vol. 1 (1): pp 1-11.
- Indrawini, Triana, A. Amirudin, & Widiati, U. (2017, June). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Kurniasih, Imas & Sani B. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Pelajaran) Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Laila, R., & Yanti, Y. (2019). Pengertian, Jenis-Jenis Dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul, Buku (diktat, Buku Ajar, Buku Teks), LKS, Pamflet.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Nurmalisa, Dina. 2016. "Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Dengan Teknik Bola Panas". *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 19(2).
- Qostantia, L. N. (2017). Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film Finding Nemo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(3), 377-384.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Tegeh, I Made., I Nyoman J., & Ketut P. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Teguh, T., Suyanto, E., & Munaris, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis Project Based Learning Siswa Kelas X. *J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(1).
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2).