

## VALIDITAS BAHAN AJAR BERBICARA BERMEDIA FILM ANIMASI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fania Rifatul Hanifah

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

Maryam Isnaini Damayanti

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

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan tingkat kevalidan bahan ajar berbicara bermedia film animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu validasi bahan ajar, media film animasi, dan perangkat pembelajaran. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi oleh dosen ahli dan data kualitatif yang diperoleh dari masukan serta saran yang diberikan oleh dosen ahli. Hasil validasi bahan ajar memperoleh persentase 82,5%, media film animasi memperoleh persentase 86,76%, dan perangkat pembelajaran memperoleh persentase 89,4%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, bahan ajar, media film animasi, dan perangkat pembelajaran dapat dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara.

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

### Abstract

This study aims to describe the development process and the validity level of the teaching material for speaking using animation films media for fourth grade students in elementary schools. The study was conducted with the procedure of developing the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data collection techniques used in this study is validation of teaching materials, animations film media, and learning tools. While the data analysis techniques used in this study are quantitative data obtained from the results of validation by expert lecturers and qualitative data obtained from input and suggestions given by expert lecturers. The results of the validation of teaching materials obtained a percentage of 82.5%, animation film media obtained a percentage of 86.76%, and the learning kit gained a percentage of 89.4%. Based on the results of the validation, teaching materials, animated film media, and learning tools can be categorized as very valid or suitable for use in speaking learning.

**Keywords:** validity, teaching materials, speaking, films

### PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dan tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia. Untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, manusia memanfaatkan bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa dapat diartikan sebagai sistem lambang bunyi yang diujarkan sebagai perwujudan dari pikiran dan perasaan serta dipakai untuk berkomunikasi. Selain itu, bahasa juga dapat diartikan sebagai perkataan-perkataan atau ucapan yang dipakai oleh suatu bangsa, suku bangsa, maupun negara untuk berkomunikasi (Agung, 2017:44).

Bahasa resmi bangsa Indonesia ialah bahasa Indonesia. Tidak heran jika mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang bersifat

pokok dan sangat penting untuk diajarkan di sekolah mulai dari tingkat dasar. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu memiliki wawasan tentang kaidah kebahasaan, serta memiliki keterampilan yang baik dalam berbahasa Indonesia.

Ada empat aspek dalam keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap manusia dan perlu diberikan pelatihan sejak dini adalah keterampilan berbicara (*speaking skill*). Berbicara secara umum berarti pikiran atau perasaan manusia yang diubah dalam wujud bunyi bahasa yang bermakna yang kemudian disampaikan kepada orang lain. Berbicara merupakan bentuk

komunikasi yang dinilai paling efektif, paling banyak digunakan dan bersifat sangat penting. Berbicara sebagai komunikasi merupakan suatu proses yang dimaksudkan untuk menyampaikan pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain secara lisan sehingga lebih mudah dipahami (Martaolina, 2018:4).

Salah satu kompetensi berbicara yang harus dicapai oleh siswa tingkat sekolah dasar ialah siswa dapat menceritakan kembali hasil dari kegiatan menyimak atau membaca. Menceritakan kembali merupakan kemampuan mengemukakan urutan cerita yang disampaikan dengan menggunakan pelafalan dan pemilihan kata yang tepat, serta didukung oleh materi dan gerakan dalam penyampaian cerita (Yunitasari, 2017). Tujuannya agar siswa mampu menceritakan sebuah cerita yang telah dibaca maupun didengar secara runut dan jelas, sehingga pendengar mampu mencerna isi ceritanya. Kompetensi ini tampak pada pembelajaran kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sahlan (2018:22) menjelaskan bahwa, siswa kelas IV sekolah dasar dengan kisaran usia 10 tahun memiliki kemampuan bahasa yang baik. Selain itu siswa juga mampu menjadi pendengar yang baik dan dalam masa aktif berbicara, sehingga perlu diberikan latihan.

Keterampilan menceritakan kembali akan mudah dicapai jika siswa mendapatkan pemahaman terhadap isi cerita. Sedangkan untuk mendapatkan pemahaman terhadap isi cerita, dibutuhkan fokus dan konsentrasi. Hasil pengamatan yang telah dilakukan di beberapa sekolah dasar mengindikasikan bahwa, guru melakukan pembelajaran menceritakan kembali hanya mengacu pada teks cerita yang termuat dalam buku siswa saja. Siswa diminta untuk membaca teks yang begitu banyak dan cenderung membosankan, kemudian menceritakan kembali teks tersebut dengan bahasanya sendiri. Kegiatan pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa untuk tidak membaca keseluruhan teks cerita sehingga siswa mengalami kesulitan ketika menceritakan kembali. Pada akhirnya siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan menceritakan kembali secara optimal.

Seorang guru dituntut untuk dapat mengondisikan siswa agar tetap fokus pada kegiatan pembelajaran. Guru perlu membangun atmosfer pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna agar siswa tidak terbebani dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran seperti ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan maksimal. Depdiknas melalui UU No. 20 tahun 2003 Pasal 40 juga menjelaskan bahwa guru memiliki kewajiban untuk membangun suasana pembelajaran yang hangat, bersemangat, kreatif, interaktif, dan penuh makna.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui perencanaan pembelajaran. Dalam merencanakan pembelajaran, guru perlu memerhatikan beberapa hal, seperti bahan ajar, metode, model, media, serta penilaian pembelajaran yang akan digunakan. Susanto (2013:40) menjelaskan bahwa ada tiga unsur penting dalam perencanaan pembelajaran, yaitu a) materi apa yang akan diajarkan; b) bagaimana cara menyampaikan pembelajaran; c) bagaimana cara menilai hasil belajar siswa. Ketiga unsur ini harus dipersiapkan oleh guru agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik serta tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan nilai yang memuaskan sesuai yang diharapkan.

Salah satu teknik yang dapat diaplikasikan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan ialah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula. Bahan ajar memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Bahan ajar ialah seperangkat bahan, baik informasi, teks, maupun alat yang dirangkai secara terstruktur dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Prastowo, 2013). Bahan ajar merupakan representasi dari materi pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dijelaskan sebelumnya, guru hanya terpaku pada bahan ajar konvensional yang instan dan telah tersedia seperti buku paket dan LKS, sehingga dimungkinkan jika bahan ajar tersebut tidak menarik, membosankan, dan tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. Oleh karen itu guru perlu melakukan pengembangan bahan ajar. Tujuannya agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, serta mampu memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa. Bahan ajar yang dikreasikan secara lengkap dengan tambahan ilustrasi yang menarik dapat mempengaruhi situasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas, serta mampu menstimulus siswa untuk lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Media dapat diartikan sebagai sarana atau perlengkapan yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perlengkapan tersebut digunakan sebagai bentuk komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Wati, 2016:3). Media pembelajaran juga digunakan sebagai alat untuk menstimulus siswa sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran.

Media yang cocok untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah media film animasi. Anak di usia sekolah dasar sangat senang dengan kegiatan yang bersifat menyenangkan seperti bermain dan menonton film. Dewi dan Budiana (2018:130) dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran audiovisual seperti film dan vidio dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa. Melalui tayangan film apa yang dilihat dan didengarkan akan lebih mudah diingat daripada sekadar membaca. Diperjelas dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Michel, dkk (2007) yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah mengingat informasi dengan menggunakan film. Tayangan film mampu menstimulus otak kanan siswa melalui musik, warna, visualisasi, serta emosi atau perasaan. Penayangan film animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali mampu memberikan kontribusi yang baik. Cerita yang terdapat dalam film animasi mampu menginspirasi siswa dalam membuat kalimat secara lisan dengan pemilihan diksi yang bervariasi. Selain itu percakapan antartokoh film juga dapat menambah kosakata siswa.

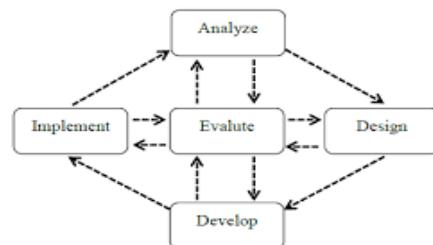
Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan bahan ajar menceritakan kembali menggunakan media film animasi untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi bahan ajar dengan memanfaatkan media film animasi pada pembelajaran menceritakan kembali sehingga bahan ajar dapat digunakan secara maksimal. Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat membantu guru maupun siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu tindakan untuk menciptakan produk yang baru atau memperbaiki produk yang telah tersedia sebelumnya (Winarni, 2018:248). Borg & Gall (dalam Winarni, 2018:248) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu langkah untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil atau produk pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar keterampilan berbicara dengan menggunakan media film animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Desain penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Menurut Branch, desain ini dapat digunakan untuk mengonstruksi pembelajaran yang

berbasis kinerja, artinya harus berpusat pada siswa, autentik, inovatif, dan inspirasional (dalam Suryani, dkk., 2018:125). Tegeh, dkk., (2014: 42) menjelaskan bahwa ada lima langkah dalam model ADDIE, yaitu (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*). Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada bagan berikut:



**Bagan 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE  
(Tegeh, 2014:42)**

Adapun tahapan penelitian pengembangan bahan ajar berbicara bermedia film animasi sebagai berikut :

Tahap pertama ialah tahap analisis (*analyze*). Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan permasalahan siswa. Ada tiga aspek yang harus dipenuhi pada tahap ini yaitu analisis kompetensi, analisis karakter peserta didik, dan analisis materi.

Tahap kedua ialah tahap perancangan (*design*). Tahap perencanaan merupakan tahap untuk mempersiapkan dan merencanakan konsep produk bahan ajar berbicara. Perencanaan bahan ajar disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, materi, serta media pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya.

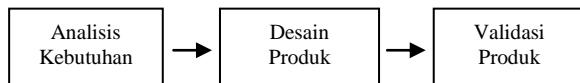
Tahap ketiga ialah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, bahan ajar dikembangkan dan disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan penyusunan langkah kegiatan pembelajaran dan validasi oleh para ahli.

Tahap keempat ialah tahap penerapan (*implementation*). Pada tahap ini produk yang telah divalidasi kemudian diuji coba untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisannya. Kegiatan uji coba ini dilakukan pada siswa kelas IV SD/ MI.

Tahap kelima ialah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan proses akhir dari penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan revisi. Hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang telah dilakukan pada tahap implementasi, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk akhir.

Pada penelitian ini, kelima tahap tersebut tidak dilaksanakan sepenuhnya dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan karena adanya wabah *covid-19* yang membuat kegiatan pembelajaran tidak bisa dilaksanakan

sebagaimana mestinya. Penelitian akan dibatasi sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan dan validasi. Dengan demikian tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Berikut ini adalah tahapan penelitian yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar berbicara menggunakan media film animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar:



### Bagan 1. Tahap Pengembangan Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh dosen ahli terhadap bahan ajar, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan oleh dosen ahli.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah validasi oleh dosen ahli. Validasi digunakan untuk mendapatkan data hasil validasi berupa tingkat kevalidan bahan ajar berbicara menggunakan media film animasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar validasi dengan penyekoran menggunakan skala likert rentang skor 1-4. Data tersebut kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Sumber : Riduwan, 2014:43)

Keterangan :

P : persentase nilai rata-rata

F : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Perolehan hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria sesuai modifikasi skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Percentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat tidak valid	Perlu direvisi total
21% - 40%	Kurang valid	Perlu direvisi total
41% - 60%	Cukup valid	Perlu revisi
61% - 80%	Valid	Perlu sedikit revisi
81% - 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

(Sumber : Riduwan, 2014)

Berdasarkan hasil interpretasi tersebut dapat diketahui tingkat kevalidan bahan ajar berbicara dengan menggunakan media film animasi untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Bahan ajar dapat dikatakan valid apabila memperoleh persentasi  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan ini melahirkan suatu produk bahan ajar berbicara bermedia film animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan melalui tiga tahap, yaitu tahap *analyze*, *design*, dan *development*. Berikut adalah proses tahapan pengembangan bahan ajar berbicara bermedia film animasi:

**Tahap analisis (analyze)**, dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa. Hasil kegiatan analisis ini digunakan untuk menentukan kegiatan pembelajaran serta produk yang sesuai untuk siswa. Ada tiga kegiatan yang harus dipenuhi pada tahap ini yaitu:

(a) Kegiatan analisis kompetensi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator sebagai pencapaian kegiatan pembelajaran yang digunakan di kelas IV sekolah dasar. Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)

Subtema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)

Pembelajaran : 1 (Satu)

Kompetensi Dasar :

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Indikator :

3.9.1 Menjelaskan pengertian cerita fiksi dan ciri-ciri cerita fiksi melalui film

3.9.2 Menyebutkan tokoh yang ada dalam cerita fiksi melalui tayangan film

4.9.1 Menuliskan peristiwa penting dalam tayangan film

4.9.2 Menceritakan kembali cerita fiksi yang ditayangkan dalam film dengan bahasa sendiri

(b) Kegiatan analisis siswa, bertujuan untuk mengetahui kompetensi atau kemampuan awal siswa dalam berbicara khususnya menceritakan kembali. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan observasi langsung maupun wawancara dengan guru kelas. Namun karena kondisi yang tidak memungkinkan, kegiatan analisis siswa dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur bersama bapak Rohmad Mahfudi, S.Pd selaku guru kelas IV di MI Nurul Huda 2 melalui alat komunikasi. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa kesulitan siswa terletak pada pemahaman terhadap isi cerita. Pak Rohmad mengaku jika selama ini kegiatan menceritakan kembali dilakukan dengan cara membaca teks cerita yang terdapat di buku kemudian siswa menceritakan kembali cerita yang telah dibaca menggunakan bahasanya sendiri. Kegiatan seperti ini memungkinkan siswa untuk tidak membaca keseluruhan teks cerita. karena teks yang terlalu panjang. Sehingga ketika diminta untuk menceritakan kembali cerita yang telah dibaca, siswa akan

mengalami kesulitan. Siwa juga cenderung mengulang díksi yang sama di beberapa kalimat karena kurangnya pertimbangan kata. Pak Rohmad juga menjelaskan bahwa ada beberapa siswa yang menggunakan teknik menghafal sehingga apabila siswa melupakan hafalannya, cerita yang disampaikan menjadi tidak runtut dan sulit dipahami. Merujuk pada permasalahan yang telah dijelaskan oleh guru kelas, maka perlu dilakukannya pengembangan bahan ajar pada pembelajaran berbicara khususnya menceritakan kembali. Bahan ajar yang dirancang menarik dengan memanfaatkan media film animasi mampu menstimulus siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

(c) Kegiatan analisis materi, dilakukan dengan cara memilih materi pokok dan materi pendukung lainnya yang terkait dengan pembelajaran menceritakan kembali di kelas IV sekolah dasar. Materi harus dikaitkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Artinya materi yang dipilih ialah materi yang benar-benar menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu juga dilakukan identifikasi terhadap materi yang sulit diterima dan dipahami siswa. Identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui penyebab dari kesulitan pemahaman tersebut. Selanjutnya hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai rujukan dalam penyusunan materi pada bahan ajar. Pengembangan bahan ajar ini tentunya juga harus disesuaikan dengan konsep kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Adapun materi yang akan dipaparkan pada bahan ajar antara lain : pengertian cerita fiksi, ciri-ciri cerita fiksi, jenis dan contoh cerita fiksi, unsur intrinsik cerita fiksi, serta langkah-langkah menceritakan kembali secara lisan cerita fiksi yang ditayangkan melalui film animasi. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

**Tahap perancangan (design)**, merupakan tahap penyusunan bahan ajar. Ada beberapa kegiatan perencanaan yang dilakukan. (1) Perencanaan isi bahan ajar. Pada tahap ini, bahan ajar dirancang dan disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, serta materi pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya. Materi disajikan dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa dan disertai dengan gambar maupun bagan untuk memudahkan siswa dalam penggunaan bahan ajar. Hal ini dilakukan agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bahan ajar juga disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah film animasi, sehingga bahan ajar juga memuat langkah-langkah pembelajaran menceritakan kembali dengan menggunakan media film animasi. (2) Perencanaan penyajian. Bahan ajar akan

didesain menggunakan aplikasi Microsoft Word, kemudian dicetak menggunakan kertas HVS ukuran A4 (29 cm x 20,5 cm). Gambar cover dan background bahan ajar diambil dari sumber internet. Bahan ajar ini terdiri dari halaman cover, daftar isi, pemetaan kompetensi, petunjuk belajar siswa, peta konsep kegiatan belajar, kegiatan belajar Ayo Membaca, kegiatan belajar Ayo Mengamati, kegiatan belajar Ayo Berlatih, serta dilengkapi dengan rangkuman dan daftar pustaka. Total keseluruhan halaman bahan ajar adalah 16 halaman. (3) Perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar. Rencana pembelajaran harus disesuaikan dengan kegiatan yang terdapat dalam bahan ajar. Dalam pelaksanaannya, penggunaan bahan ajar ini nantinya dapat dibimbing langsung oleh guru agar bahan ajar dapat digunakan secara optimal. (4) Penyusunan instrumen validasi. Sebelum digunakan, produk perlu diuji kelayakannya terlebih dahulu oleh dosen ahli. Instrumen validasi ini digunakan untuk menaksir tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Adapun produk yang perlu divalidasi oleh dosen ahli antara lain bahan ajar, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam validasi bahan ajar antara lain; komponen isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Sedangkan aspek yang dinilai dalam validasi media pembelajaran antara lain; keterkaitan media dengan materi, isi media, dan kesesuaian unsur film. Selanjutnya aspek yang dinilai dalam validasi perangkat pembelajaran antara lain; kelengkapan, tata bahasa, silabus, RPP, pemilihan materi, pemilihan sumber belajar, dan kegiatan pembelajaran.

**Tahap pengembangan (development).** Pada tahap ini, bahan ajar diwujudkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Bahan ajar kemudian diuji kelayakannya oleh dosen ahli melalui tahap validasi. Dosen ahli akan menilai semua aspek yang terdapat pada bahan ajar, media, dan perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif.. Selanjutnya bahan ajar, media, dan perangkat pembelajaran yang telah divalidasi akan ditinjau ulang sesuai dengan masukan dari dosen ahli. Adapun rancangan bahan ajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1. Desain Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi**

No.	Gambar	Keterangan
1.		Desain cover bahan ajar

2.			Uraian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator pembelajaran yang akan dicapai
3.			Bagan konsep kegiatan pembelajaran dan petunjuk belajar
4.			Kegiatan belajar "Ayo Belajar" berisikan materi pembelajaran terkait dengan pembelajaran menceritakan kembali. Kegiatan belajar "Ayo Mengamati" dilakukan dengan melihat tayangan film kemudian mengurutkan peristiwa penting dalam film animasi. Kegiatan "Ayo Berlatih" berisi latihan kerja mencatat peristiwa penting dalam film dan menceritakan kembali isi film animasi yang telah dilihat.
5.			Rangkuman materi dan daftar pustaka

Setelah rancangan bahan ajar tersebut selesai, bahan ajar kemudian dicetak. Selanjutnya dilakukan validasi oleh dosen ahli PGSD FIP UNESA yang telah memenuhi kriteria sebagai penilai kelayakan dan kevalidan produk. Validasi bahan ajar dan perangkat pembelajaran dilakukan oleh Bapak Drs. Masengut Sukidi, M.Pd., sedangkan validasi media film animasi dilakukan oleh Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. Adapun penyekoran validasi dilakukan dengan acuan skala likert rentang skor 1-4. Selanjutnya hasil perolehan skor diinterpretasikan ke dalam kriteria untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Produk dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan

apabila memeroleh skor  $\geq 61\%$ . Adapun hasil validasi bahan ajar berbicara dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Bahan Ajar Berbicara**

Aspek Penilaian	Skor
<b>Komponen Isi</b>	
Kesesuaian antara KI dan KD dengan indikator dalam pembelajaran	4
Kesesuaian materi dengan KD	4
Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa	3
Kesesuaian materi dengan media yang digunakan dalam pembelajaran	3
Kedalaman dan keluasan materi yang disajikan	3
<b>Komponen Kebahasaan</b>	
Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
Ketepatan dan keefektifan penggunaan struktur kalimat serta kebakuan istilah yang digunakan	3
Kemudahan penyajian bahasa yang digunakan dalam materi untuk dipahami siswa	3
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir dan emosional siswa.	3
Penggunaan tanda baca, simbol, dan ikon	3
<b>Komponen Penyajian</b>	
Penyajian daftas isi dan petunjuk mudah dipahami siswa	4
Kejelasan tujuan yang akan dicapai	3
Penyajian materi sistematis serta adanya keruntutan pada konsep yang disajikan	3
Menyajikan gambar/bagan/diagram untuk mendukung kejelasan materi	4
Keruntutan sajian	3
Kelengkapan informasi yang dipaparkan	3
<b>Komponen Kegrafikan</b>	
Desain cover/sampul menarik	4
Penggunaan jenis dan ukuran huruf jelas dan sesuai	3
Ilustrasi cover menggambarkan isi bahan ajar	3
Penggunaan layout atau tata letak yang sudah tepat	4
<b>Nilai Total</b>	<b>66</b>

Hasil validasi bahan ajar yang telah dilakukan oleh dosen ahli materi, mendapatkan perolehan skor 66 dari 80 skor total, dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

$$p = \frac{66}{80} \times 100 \%$$

$$p = 0,825 \times 100 \%$$

$$p = 82,5 \%$$

Hasil persentase diatas menunjukkan angka 82,5%. Apabila hasil tersebut diinterpretasikan dalam kriteria kelayakan menurut Riduwan, maka bahwa bahan ajar berbicara tersebut dikatakan sangat valid/layak untuk digunakan tanpa revisi. Bapak Drs. Masengut Sukidi, M.Pd. selaku validator menyatakan bahwa bahan ajar tersebut dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Selanjutnya dilakukan validasi terhadap media pembelajaran film animasi yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Tujuan dari validasi media ini untuk mengetahui kelayakan media film animasi dalam pengembangan bahan ajar. Aspek validasi media film animasi antara lain; aspek keterkaitan media dengan materi, isi media, dan kesesuaian unsur film. Adapun hasil

validasi media film animasi dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3. Hasil Validasi Media Film Animasi**

Aspek Penilaian	Skor
<b>Keterkaitan Media dengan Materi</b>	
Kesesuaian media dengan tema pembelajaran	4
Kesesuaian media dengan kompetensi dasar, indicator, serta tujuan pembelajaran	4
Kesesuaian media dengan materi pembelajaran yang disampaikan	4
Ketepatan penerapan media dengan kegiatan pembelajaran	3
<b>Isi Media</b>	
Kemudahan dalam memutar tayangan media film animasi	4
Kejelasan audio dan visual	3
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	3
Memuat nilai-nilai budi pekerti dan nilai karakter	3
Bahasa yang mudah dipahami siswa	3
Media yang ditayangkan memuat gambar yang menarik perhatian siswa	4
Durasi yang ditampilkan tidak terlalu lama	3
Up to date dalam setting tempat, gaya berpakaian, dan lingkungan	3
<b>Kesesuaian Unsur Film</b>	
Terdapat minimal 2 tokoh	4
Alur cerita jelas dan mudah dipahami siswa	3
Lokasi dan waktu yang berkesinambungan dengan alur cerita	4
Terdapat kombinasi yang baik antara unsur audio (monolog, dialog, sound effect) dengan unsur visual (angg, lighting, gambar, setting)	4
Pesan yang terdapat dalam film mudah dipahami siswa	3
<b>Nilai Total</b>	<b>59</b>

Hasil validasi media pembelajaran yang telah dilakukan oleh dosen ahli media, mendapatkan perolehan skor 59 dari 68 skor total, dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

$$p = \frac{59}{68} \times 100\% \\ p = 0,8676 \times 100\% \\ p = 86,76\%$$

Hasil persentase diatas menunjukkan angka 86,7%. Apabila hasil tersebut diinterpretasikan dalam kriteria kelayakan menurut Riduwan, maka media pembelajaran film animasi tersebut dikategorikan sangat valid/layak untuk digunakan tanpa revisi. Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku validator menyatakan bahwa media film animasi tersebut dapat digunakan dengan beberapa masukan dan saran.

Setelah bahan ajar dan media pembelajaran divalidasi, selanjutnya dilakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran. Tujuannya untuk mendapatkan kelayakan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar berbicara bermedia film animasi. Adapun hasil validasi perangkat pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran**

Aspek Penilaian	Skor
-----------------	------

<b>Aspek Kelengkapan</b>	
Perangkat pembelajaran berisikan silabus, RPP, bahan ajar, media pembelajaran, dan LKPD	4
Keruntutan dan sistematika penulisan perangkat pembelajaran baik dan benar	3
<b>Tata Bahasa</b>	
Menggunakan bahasa sesuai dengan penulisan bahasa Indonesia	3
<b>Silabus</b>	
Penulisan silabus sudah sesuai dengan aturan yang ada di kurikulum 2013	4
Isi silabus sesuai dengan kurikulum 2013	4
Isi silabus jelas dan mudah dipahami	3
<b>RPP</b>	
Penulisan RPP sudah sesuai dengan aturan yang ada di kurikulum 2013	4
Kelengkapan dan kejelasan rumusan indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan	4
Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan perumusan indikator	4
<b>Pemilihan Bahan Ajar/ Materi Pembelajaran</b>	
Kesesuaian materi yang digunakan dengan kompetensi yang ingin dicapai	4
Kejelasan dan keruntutan materi pembelajaran	3
<b>Pemilihan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran</b>	
Sumber belajarn dan media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	3
Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan	4
Ketepatan dalam efisiensi dan efektifitas penggunaannya dalam pembelajaran	3
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	
Keruntutan langkah-langkah pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti kemudian penutup	4
Kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya kegiatan antara guru dan siswa	4
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik	3
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan	4
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan alokasi waktu	3
<b>Nilai Total</b>	<b>68</b>

Hasil validasi perangkat pembelajaran yang telah dilakukan oleh dosen ahli, mendapatkan perolehan skor 68 dari 76 skor total, dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

$$p = \frac{68}{76} \times 100\% \\ p = 0,894 \times 100\% \\ p = 89,4\%$$

Hasil persentase diatas menunjukkan angka 89,4%. Apabila hasil tersebut diinterpretasikan dalam kriteria kelayakan menurut Riduwan, maka perangkat pembelajaran tersebut dikategorikan sangat valid/layak untuk digunakan tanpa revisi. Bapak Drs. Masengut Sukidi, M.Pd. selaku validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan tanpa adanya revisi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media PGSD FIP UNESA, diperoleh persentase 82,5 % terhadap bahan ajar dan 86,7% terhadap media film animasi. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbicara dan media film animasi sangat valid/layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut juga diperkuat dengan perolehan persentase validasi perangkat pembelajaran yang telah disesuaikan dengan bahan ajar dan media film animasi. Hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran menunjukkan persentase 89,4% sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada kesulitan yang dialami siswa dalam menceritakan kembali secara lisan suatu cerita fiksi. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar bermedia film animasi untuk siswa kelas IV SD/MI. Proses pengembangan bahan ajar berbicara bermedia film animasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution*). Kelima tahap tersebut tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya karena kondisi yang tidak memungkinkan. Adanya wabah Covid-19 membuat pelajar tidak dapat melakukan aktivitas pembelajaran di sekolah sebagaimana mestinya, sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (online). Pengembangan bahan ajar ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap analisis, perencanaan, dan pengembangan. Bahan ajar ini nantinya akan digunakan sebagai sumber belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran berbicara khususnya menceritakan kembali secara lisan suatu cerita fiksi. Mudlofar (2012:128) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan suatu alat yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar berbasis cetak, yang dirancang dan didesain semenarik mungkin agar siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar berbicara bermedia film animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar ini dikembangkan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, kegiatan yang dilangsungkan adalah kegiatan analisis. Kegiatan ini dilakukan dengan menganalisis kompetensi, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran pada siswa kelas IV SD/MI. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui berbagai permasalahan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menceritakan kembali secara lisan suatu cerita fiksi. Setelah tahap analisis, selanjutnya dilakukan tahap perencanaan konsep bahan ajar. Pada tahap ini bahan ajar dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Bahan ajar dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa,

karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun isi/materi pokok yang dimuat dalam bahan ajar antara lain langkah-langkah dalam menceritakan kembali secara lisan suatu cerita fiksi dengan bantuan media film animasi. Materi tersebut mengacu pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku), pembelajaran 1.

Pengembangan bahan ajar ini dirancang melalui studi pendahuluan yang dilakukan di MI Nurul Huda 2 Kota Mojokerto. Studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur bersama salah satu guru kelas IV yaitu Bapak Rohmad Mahfudi, S.Pd. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan ketika menceritakan kembali secara lisan dengan menggunakan bahasanya sendiri. Selain itu ada beberapa siswa yang menggunakan metode menghafal sehingga ketika diminta menceritakan kembali, siswa cenderung menggunakan diktir yang sama dengan cerita aslinya. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru juga terbilang monoton dan membosankan, sehingga membuat siswa kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran. Guru hanya mengacu pada teks cerita yang ada di buku siswa tanpa adanya sumber belajar lain yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga tidak memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk semangat belajar.

Adanya pengembangan bahan ajar berbicara ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan guru maupun siswa selama proses pembelajaran berbicara berlangsung. Penggunaan bahan ajar yang tepat akan memudahkan siswa dalam melatih keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali secara lisan sekaligus mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar ini juga didukung dengan adanya media pembelajaran. Dengan bantuan media, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang seperti ini akan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru. Iskandarwassid dan Sunendar (2009:217) berpendapat bahwa sebuah pembelajaran yang disertai dengan penggunaan media yang tepat, selain untuk memudahkan siswa dalam mengalami, mengerti, memahami, merencanakan, dan melakukan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar daripada menggunakan kata-kata abstrak.

Media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran berbicara adalah film animasi. Film animasi merupakan film yang bersumber dari sebuah gambar tangan kemudian diolah menjadi sebuah gambar bergerak. Rangkaian gambar tersebut berjumlah banyak, sehingga

jika diproyeksikan seolah-olah menjadi hidup atau bergerak. Film animasi di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan film kartun yang memiliki visualisasi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga lebih cocok ditayangkan kepada anak-anak di usia sekolah dasar.

Menghadirkan film animasi dalam proses pembelajaran menjadi suatu hal yang menarik bagi siswa. Menurut Bandura dalam Rosalinda dan Aminullah (2017), kegiatan menonton, mengamati, dan melihat merupakan suatu proses belajar. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa ketika seseorang menonton sebuah film, sebenarnya orang tersebut sedang belajar. Banyak pembelajaran yang dapat diambil dari kegiatan menonton film animasi, salah satunya adalah pembelajaran bahasa. Percakapan dalam film dapat dijadikan media untuk memperkaya kosa kata, melatih pelafalan, serta intonasi dalam berbicara. Pembelajaran menggunakan film animasi dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan kosakata baru, serta mendapatkan banyak ide setelah menonton tayangan film animasi. Selain itu siswa juga dapat belajar cara pengucapan kata dengan baik. Oleh karena itu, film merupakan media yang bagus dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Film animasi yang dipilih sebagai media pembelajaran berisi tentang sebuah cerita fiksi yang nantinya dijadikan acuan dalam kegiatan menceritakan kembali secara lisan. Melalui tayangan film animasi, sebuah cerita fiksi akan lebih mudah dipahami oleh siswa daripada hanya sekadar membaca teks saja. Terdapat dua film animasi yang berbeda yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali secara lisan ini. Film pertama berjudul "Jelajah Pulau" dan film yang kedua berjudul "Penyelamatan Hutan". Berikut merupakan gambar cover film animasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran berbicara (menceritakan kembali secara lisan):



**Gambar 1. Film Animasi "Jelajah Pulau"**



**Gambar 2. Film Animasi "Penyelamatan Hutan"**

Adapun link yang dapat diakses untuk melihat film animasi "jelajah pulau" dan "Penyelamatan Hutan" adalah [https://drive.google.com/file/d/1\\_nwJwthmK5Mh8AAJd](https://drive.google.com/file/d/1_nwJwthmK5Mh8AAJd)

<mXPdZ139xLt-eYq/view?usp=drivesdk> dan <https://drive.google.com/file/d/1a2SOuAbVG7Q8n0O2utj1HinDI2YDyZUR/view?usp=drivesdk>.

Bahan ajar berbicara bermedia film animasi ini memuat materi yang jelas dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain itu bahan ajar juga dilengkapi dengan petunjuk belajar sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan bahan ajar tersebut. Terdapat tiga kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bahan ajar. Kegiatan pertama yaitu kegiatan "Ayo Membaca", yang berisi materi mengenai cerita fiksi dan langkah-langkah dalam menceritakan kembali secara lisan sebuah cerita fiksi. Kegiatan kedua yaitu kegiatan "Ayo Mengamati", dimana pada kegiatan ini siswa diminta untuk mengamati tayangan film animasi yang berjudul "Jelajah Pulau". Selanjutnya siswa menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita fiksi yang terdapat dalam film animasi. Siswa juga merangkai peristiwa penting yang terdapat dalam film sehingga menjadi sebuah alur cerita yang benar. Kegiatan ini bertujuan untuk menaksir tingkat pemahaman siswa terhadap isi film. Kegiatan terakhir yang dimuat dalam bahan ajar yaitu kegiatan "Ayo Berlatih", dimana siswa berlatih untuk menceritakan kembali secara lisan cerita fiksi yang terdapat dalam film animasi "Penyelamatan Hutan".

Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, rancangan bahan ajar harus memenuhi kriteria kelayakan isi/materi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Kelayakan isi dapat dilihat dari kualitas isi/materi yang diuraikan dalam bahan ajar. Isi/materi sudah sesuai dengan standart kompetensi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa. Kelayakan aspek kebahasaan dapat dilihat dari ketepatan pemilihan gaya bahasa, serta penggunaan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa. Kelayakan penyajian dapat dilihat dari penyusunan bahan ajar secara sistematis dan rapi. Sedangkan kelayakan kegrafikan dapat dilihat dari tata letak, penggunaan jenis font, pemilihan gambar ilustrasi, penggunaan warna yang menarik, serta dilengkapi dengan bagan yang mendukung kejelasan materi, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, bahan ajar perlu diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Namun karena adanya keterbatasan penelitian, uji kepraktisan dan keefektifan tidak dapat terlaksana, sehingga penilaian bahan ajar hanya sampai pada tahap mengukur kevalidan/kelayakannya saja. Tujuan dari uji kevalidan ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selain itu dengan dilakukannya validasi ini akan mendapatkan masukan dan saran dari dosen ahli, dimana masukan dan saran tersebut dapat membantu pengembangan bahan ajar yang berkualitas.

Kegiatan validasi penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen validator tersebut merupakan dosen jurusan PGSD FIP UNESA yang berkompeten dalam bidangnya. Validasi bahan ajar dan perangkat pembelajaran dilakukan oleh Bapak Drs. Masengut Sukidi, M.Pd., sedangkan validasi media pembelajaran film animasi dilakukan oleh Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. Kegiatan validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang berisi beberapa aspek penilaian. Adapun sistematika pengisian lembar validasi dengan memberikan checklist pada kolom skor yang tersedia. Selanjutnya hasil validasi akan dianalisis dan diinterpretasikan kedalam kriteria sesuai dengan pendapat Ridwan (2014). Apabila produk memperoleh skor  $\geq 61\%$ , maka produk dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan kegiatan validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa bahan ajar berbicara memperoleh skor 66 dari 80 skor maksimal dengan persentase 82,5%, media film motivasi memperoleh skor 59 dari 68 skor maksimal dengan persentase 86,76%, serta perangkat pembelajaran yang memperoleh skor 68 dari 76 skor maksimal dengan persentase 89,4%. Hasil persentase tersebut jika diinterpretasikan menurut kriteria Ridwan (2014), maka bahan ajar berbicara, media film animasi, dan perangkat pembelajaran dapat dinyatakan sangat valid/layak digunakan tanpa revisi. Walaupun demikian, dosen ahli selaku validator tetap memberikan masukan dan saran terkait kelayakan produk sebelum digunakan. Menurut dosen ahli media, durasi film animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran terlalu lama, sehingga perlu dilakukan pemotongan pada beberapa bagian film. Adapun masukan dan saran yang diberikan untuk memperbaiki media film tersebut adalah memotong bagian opening dan closing film yang terlalu panjang. Selanjutnya bagian opening dan closing diganti menjadi lebih sederhana yaitu dengan menambahkan keterangan tujuan digunakannya film animasi. Masukan dari dosen ahli media tersebut sangat membantu tahap penyempurnaan penelitian pengembangan ini. Dengan demikian bahan ajar berbicara bermedia film animasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan bahan ajar berbicara sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Komalasari, dkk., dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbicara Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar. Terdapat beberapa hal yang menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaanya terletak pada media yang digunakan serta sasaran implementasi bahan ajar. Hasil validasi bahan ajar dari kedua penelitian menunjukkan

kategori sangat valid/layak untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara di sekolah dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan bahan ajar berbicara bermedia film animasi ini digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar pada materi menceritakan kembali secara lisan suatu cerita fiksi. Pengembangan dilakukan dengan mengacu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun tahap tersebut tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya dikarenakan adanya wabah Covid-19 sehingga pengembangan bahan berbicara ini hanya melalui tiga tahap saja yaitu *Analysis, Design, Development*. (1) Tahap analisis (*analyze*), dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa. Terdapat tiga kegiatan analisis yang harus dipenuhi, kegiatan tersebut antara lain kegiatan analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. (2) Tahap perencanaan (*design*), merupakan tahap penyusunan konsep bahan ajar yang disesuaikan dengan penggunaan media film animasi pada pembelajaran berbicara. (3) Tahap pengembangan (*development*), merupakan tahap dimana rancangan konsep bahan ajar yang telah dibuat direalisasikan. Selanjutnya dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen validator akan memberikan masukan dan saran agar produk yang dikembangkan menjadi semakin berkualitas. Pada tahap ini, perlu dilakukan revisi produk sesuai masukan dari dosen ahli.

Hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli menunjukkan bahwa bahan ajar berbicara bermedia film animasi ini dinyatakan valid/layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor validasi yang diberikan dosen ahli. Validasi bahan ajar memperoleh 66 dari 80 skor maksimal dengan persentase 82,5 %, validasi media film animasi memperoleh skor 59 dari 68 skor maksimal dengan persentase 86,76%, dan validasi perangkat pembelajaran memperoleh skor 68 dari 76 skor maksimal dengan persentase 89,4%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbicara bermedia film animasi termasuk dalam kriteria sangat valid/layak digunakan tanpa revisi.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian bahan ajar berbicara bermedia film animasi yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu; 1). Dalam proses penggunaannya, guru dapat

memberikan arahan ataupun bimbingan kepada siswa sehingga bahan ajar ini dapat dimanfaatkan secara maksimal. 2). Bahan ajar berbicara bermedia film animasi ini dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. 3) Bahan ajar ini dapat dijadikan sumber belajar tambahan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Perlu dilakukannya penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, D. 2017. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Dewi, Putri Kumala & Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press
- Iskandarwassid & Sunendar, Dadang. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Komalasasi, I., Kusdiana, A., & Ganda, N. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbicara Berbasis Kearifan Lokak Melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4): 250-259.
- Martaulina, Sinta Diana. 2018. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: Deepublish Prastowo, Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta : Diva Press.
- Michel, E., Roebers, C. M., & Schneider, W. (2007). “Educational films in the classroom: Increasing the benefit”. *Learning and Instruction*, 17(2), 172-183.
- Mudlofar, Ali. 2012. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*. Jakarta:: Rajawali Pers
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. DIVA PRESS.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabete.
- Rosalinda, I., & Aminullah, A. R. (2017). “Efektivitas film bertema motivasi terhadap peningkatan motivasi berprestasi”. *JPPP-Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 6(2), 94-100.
- Suryani, N.,dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tegeh, I Made., I Nyoman J., & Ketut P. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Winarni, E. W., 2018. Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Yunitasari, K. M. Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).